

HANDLEIDING VOOR DE LEERKRACHT

Stapsgewijs op Wetenschapsreis!

Koppeling met de leerlijn onderzoeksvaardigheden

Het spel *Stapsgewijs op Wetenschapsreis!* sluit aan bij de leerlijn onderzoeksvaardigheden die door de Scholierenacademie van de Rijksuniversiteit Groningen is uitgebracht. De opdrachten, die op de kaartjes beschreven staan, zijn gebaseerd op de doelen uit de leerlijn. Het spel is een combinatie van logisch nadenken, onderzoeken, kennismaken met de onderzoekscyclus en kennismaken met echte wetenschappers. Bij het spelen van het spel komt elke leerling in aanraking met wetenschap en uiteindelijk leert elke leerling dat je onderzoek kunt doen op allerlei manieren. Door logisch na te denken, de juiste vragen stellen en altijd nieuwsgierig en kritisch zijn, leren de leerlingen de vaardigheden uit de onderzoekscyclus. Het spel is inzetbaar in groep 4, 5 en 6 van het primair onderwijs.

Samenvatting van het spel

De leerlingen doorlopen spelenderwijs actief de zeven fases van de onderzoekscirkel. Bij elke fase is er een opdrachtenkaartje te verdienen, door de opdracht op de juiste manier binnen de tijd uit te voeren. De opdrachten passen bij de vaardigheden binnen de zeven fases van de onderzoekscyclus. Je wint het spel als jij of jouw team alle kaartjes van de onderzoekscyclus heeft verzameld. Elk team of elke speler beantwoordt na afloop van het spel een reflectievraag. Zo is de cirkel helemaal rond.

Rol van de leerkracht

Het spel is leerkrachtafhankelijk en leerkracht-onafhankelijk te spelen. Hieronder staan de verschillende spelwijzen uitgelegd.

Leerkrachtafhankelijk

De leerkracht stuurt het spel en bewaakt het spelverloop.

- ✦ Het spel kan met maximaal 12 leerlingen gespeeld worden.
- ✦ De leerkracht deelt de teams in.
- ✦ De leerkracht kiest (samen met de leerlingen) het thema om het spel mee te spelen en zet het filmpje klaar op het digibord.
- ✦ De leerkracht beoordeelt de door de spelers gegeven antwoorden als goed of fout.
- ✦ De leerkracht begeleidt aan het einde van het spel het reflectiegesprek.

Leerkracht-onafhankelijk

Het is aan te raden deze spelwijze pas toe te passen wanneer de leerlingen het spel en de spelregels al kennen.

- ✦ De spelers maken zelf teams.

- ✦ De spelers bepalen zelf het thema waarmee zij het spel spelen en bekijken het filmpje via de QR-code op een device.
- ✦ De spelers bepalen of het antwoord minstens voldoende is om het kaartje te mogen houden. Bij meerkeuzevragen spreekt dit voor zich.
- ✦ De spelers reflecteren met behulp van de reflectiekaartjes.

Extra speelkaarten

In de speldoos is een extra set lege speelkaarten toegevoegd. Deze kaarten zijn zelf in te vullen bij bijvoorbeeld een thema of onderwerp waar in de klas aan gewerkt wordt. Op de site www.rug.nl/lespakketten zijn lege kaarten te downloaden. Het spel is op deze manier oneindig inzetbaar in de klas.

Colofon

Dit spel is ontwikkeld door de Scholierenacademie van de Rijksuniversiteit Groningen. Het spel bevat een spelreglement, docentenhandleiding, zes sets met kaartjes, een spelbord, een dobbelsteen, een zandloper en vier pionnen. Dit spel is gratis te gebruiken en niet bestemd voor commerciële doeleinden.

Redactie: Anne-Marije Flikkema, Hannah Herder, Sven de Jong, Laura Kleine, Joanne Schuitemaker en Douwe van der Tuin

Vormgeving: Anne-Marije Flikkema en Henriëke Krijgsheld

Filmregisseur en filmeditor: Roxy Wachtmeester

Met dank aan: Floor van den Berg, Gert Flikkema, Tineke Kalter, Henriëtte Klunder, Julian Koellermeier, Thomas Lowe en Annemarijs van der Ploeg

Bij de samenstelling van dit spel is getracht alle rechthebbenden te achterhalen en te contacteren. Indien u meent dat dit niet het geval is, dan kunt u contact opnemen met scholierenacademie@rug.nl.

© 2024, Scholierenacademie RUG