

Handleiding



	
15-25	+/- 45 min.

Spel in het kort

De leerlingen hebben 30 minuten de tijd om het codewoord te vinden. Door het oplossen van opdrachten krijgen de leerlingen letters van het codewoord. Lukt het om binnen 30 minuten het juiste woord te vinden? Voor en na het spel vullen leerlingen een formatief formulier in over hun bijdrage aan de samenwerking.

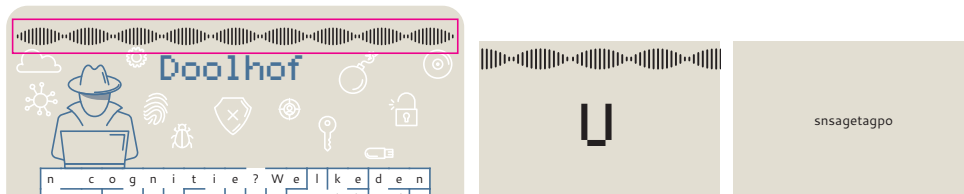
Inhoud van het spel

- opdrachtbladen zie: www.cito.nl
- antwoord-/letterkaarten zie: www.cito.nl
- website met aftelklok zie: <https://klasse.cito.nl>
- formatief formulier samenwerken bijlage van deze handleiding

Voor de les

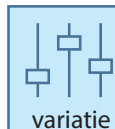
Kopieer het formulier in de bijlage van dit document, voor elke leerling één exemplaar. Download de opdrachtbladen en antwoord-/letterkaarten.

Let op: Druk de antwoordkaarten dubbelzijdig en de opdrachtbladen enkelzijdig af. Druk eventueel de opdrachtbladen vaker af of op groter formaat zodat leerlingen makkelijker met elkaar kunnen meelesen. Knip de antwoord-/letterkaarten uit of laat leerlingen dit doen. Aan de grafische balk is te zien bij welke opdracht welke kaarten horen.



Start van de les

- Laat leerlingen deze velden in de bijlage invullen: 'profiel' en 'vooraf'.
- Laat <https://klasse.cito.nl> het thema en speldoel introduceren.
- Deel de klas in groepen. Houd rekening met het aantal opdrachten. Bijvoorbeeld: heeft een thema 10 opdrachten? Maak dan 5 groepen zodat elke groep 2 opdrachten kan maken.



De wijze van groepsverdeling beïnvloedt het samenwerken. Als leraar bepaal je: wil je dat leerlingen in bestaande groepjes samenwerken of juist in nieuwe samenstellingen?



Je kunt ervoor kiezen om leerlingen zelf groepen te laten samenstellen zodat je dit kunt observeren. Hoe stellen leerlingen zich tegenover elkaar op? In het bijzonder: worden leerlingen die niet meteen een groepje hebben uitgenodigd door anderen?

Het spel begint

Start de timer. De klas heeft nu 30 minuten om de opdrachten te maken en het codewoord te vinden. Elk groepje krijgt eerst een opdracht. Als de leerlingen het eens zijn over welke antwoord-/letterkaart juist is, brengen ze deze kaart naar de leraar en krijgen ze de volgende opdracht. De opdrachten verschillen van aard: taalkundig, rekenkundig, etc.

Zijn alle opdrachten uitgedeeld en heeft een groepje geen opdracht meer? Dan splitsen de groepsleden zich op en verdelen zich over de andere groepen om zo snel mogelijk alle opdrachten te maken.



Zodra de groepen veranderen, verandert ook de dynamiek. Leerlingen kunnen een andere rol aannemen in een andere of in een grotere groep. Observeer welke rolveranderingen je ziet.

Hulp geven

Geef zo min mogelijk hulp bij de opdrachten. Als een groepje vastloopt kan juist beroep worden gedaan op deelvaardigheden van samenwerken zoals: effectief

communiceren, hulp vragen en geven, etc. Komt een groep écht niet verder en dringt de tijd? Wijs dan eventueel nogmaals op de vraag die gesteld wordt of geef een kleine hint over de manier waarop de opdracht aangepakt kan worden.

Internet gebruik

Bij sommige opdrachten staat dat internet gebruikt mag worden. Laat leerlingen bij het zoeken van het codewoord géén internet gebruiken. Ze zouden dan een woordgenerator de juiste volgorde van letters kunnen laten bepalen.



kijktip

Hoe komt een groepje verder als ze vastzitten met een opdracht? Wie heeft welke actie ondernomen? Bijvoorbeeld: vat er iemand hardop samen wat ze al wél weten?

Alle letters gevonden

Als alle opdrachten zijn gemaakt, zijn de letters van het codewoord verzameld. Ze liggen dan in willekeurige volgorde. Samen moeten de leerlingen een woord vormen dat iets te maken heeft met het thema. Wat is de volgorde van letters? Leerlingen mogen de opdracht eventueel opnieuw maken als ze vermoeden dat een letter niet klopt.



variatie

Voor een moeilijkere variatie moeten de leerlingen na elke opdracht de niet gekozen antwoord-/letterkaarten wegleggen uit het spel. Die kaarten mogen ze niet meer gebruiken en ook niet meer inzien.

Als de klas het eens is over welk woord de letters vormen, voeren ze het in op de website. Let op: als het woord fout is gaat er een halve minuut van de tijd af. Het is dus van belang dat de hele klas achter de poging staat.



kijktip

Hoe worden leerlingen bij de beslissing om een woord in te voeren betrokken? Wordt op elke suggestie gereageerd of wordt het (juiste) codewoord pas na drie keer noemen gehoord?

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als het woord geraden is of als de tijd om is. De site biedt de mogelijkheid om buiten de tijd door te gaan. De tijd zal dan oplopen. Je kunt ook ervoor kiezen om meteen over te gaan naar de afronding met het formulier uit de bijlage.

Afronding Klasse

Individueel vullen leerlingen het formulier verder in. Als de tijd het toelaat kun je plenair nabespreken. Bijvoorbeeld: wat is je opgevallen tijdens de observaties? Of wat zijn goede tips voor de volgende keer?



variatie

Voor een meer klassikale nabespreking kun je het formulier op een groot scherm projecteren. In plaats van dat leerlingen een eigen kopie invullen, plakken zij met post-its antwoorden op het scherm. Deze variatie geeft meer de mogelijkheid om door te vragen en op elkaar te reageren.

Meer lezen over samenwerken?

Een voorbeeldmatig leerplankader samenwerken, te raadplegen via : <http://curriculumvandetoeekomst.slo.nl/21e-eeuwse-vaardigheden/samenwerken/samenwerken-voorbeeldmatig-leerplankader>

Thijs, A., Fisser P. & van der Hoeven, M. (2014). Rapportage 21e eeuwse vaardigheden in het curriculum van het funderend onderwijs. Enschede: SLO.



© Citolab is onderdeel van Stichting Cito, 2019



Profiel

naam:

klas:

datum:

thema:

|| vooraf:

Wat zijn volgens jou kenmerken van goed samenwerken?

.....
.....

Wat ga jij doen om goed te kunnen samenwerken?

.....
.....

◀ achteraf:

Wat is een eerlijk cijfer voor jouw bijdrage aan de samenwerking?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Wat deed je goed tijdens het samenwerken?

.....
.....

Wat vond je het moeilijkst aan het samenwerken?

.....
.....

Wat heb je geleerd van het samenwerken?

.....
.....

▶ speel klasse!



▶▶ Geef jezelf een tip voor de volgende keer

Om nog beter samen te werken ga ik

.....
.....



Beschrijf **concreet** gedrag.

Niet: beter mijn best doen

Wel: hulp vragen aan anderen wanneer een opdracht vastloopt