

Stageschool: OBS de Bolder	Student: WTK	Moduleperiode: 2
Mentor:	Groep: 4	Aantal kinderen: 24
Korte omschrijving van de activiteit:	Ontwikkelingsgebied/ Vakgebied:	Datum:

Betekenenissen	Beginsituatie	Doel en activiteit(en)
<i>De aan te bieden activiteiten hebben naar mijn idee de volgende betekenis voor kinderen.</i>	<i>Beschrijf zo nauwkeurig mogelijk wat de kinderen al weten en kunnen. Leg hierbij de relatie met het doel van de activiteit. Raadpleeg je mentor.</i>	<i>Geef concreet aan wat de kinderen aan het eind van de activiteit beheersen Formuleer het doel SMART</i>
Betekenis: De leerlingen verdiepen zich in de kennis van het oude egypte.		
Beginsituatie: De leerlingen hebben gewerkt met de geschiedenis methode en zijn bekend met de tijd van de Egyptenaren		
Doel: Aan het einde van de les kunnen de leerlingen uitleggen wat een sarcofaag is en laten zien hoe je deze kan herkennen.		
Persoonlijk leerdoel: *bespreken op stage*		
Gebruikte bronnen: (boeken, naslagwerken, methoden)		

Ontwerp		
Tijd	Ontwerp van de activiteit	Didactische werkvormen en leerling-activiteiten
10 min	Inleiding: Ik begin met de toelichten van de Egyptenaren. Waar leefden die? Wie waren het? Hoe was het leven in de woestijn? Wat gebeurde er na de dood? Vervolgens na dit besproken te hebben leg ik uit wat de opdracht gaat zijn, naast het informatie vergaren zit er ook een kunst doel aan. De leerlingen gaan met behulp van 'Civilisation AR', een app van de BBC, een sarcofaag van dichtbij bekijken. Na het onderzoeken van de sarcofaag gaan de leerlingen hun eigen sarcofaag maken met de versieringen van de AR, maar hun gezicht. Met behulp van de AR kunnen ze inzoomen, maar ook de werkelijke lengte gaan bekijken.	Interactievorm Instructievorm
60 min	Kern: De leerlingen gaan aan de slag met de opdracht. Hier moeten ze rekening houden met de tijd. Hier heb ik meerdere timers voor gezet. Timer 1: 5 minuten onderzoek Timer 2: 10 minuten plan van aanpak Timer 3: 60 minuten tekenen. Alle timers staan tegelijkertijd aan zodat de leerlingen ook langer door kunnen of eerder kunnen stoppen. Gamification De leerlingen raken gemotiveerd door het ICT-doel. Hiermee willen ze ook dieper in de sarcofaag kijken en zien ze precies de dingen die ze zelf interessant vinden. Augmented Reality De kinderen zien de sarcofaag dichtbij met behulp van augmented reality. Door een groot stuk open grond te gebruiken kunnen ze deze dichtbij plaatsen, inzoomen, uitzoomen en natuurlijk ware grote. Spelend leren met tablets De leerlingen krijgen een positieve attitude op de ipads doordat ze concreet bezig zijn met een leuke manier van werken.	Opdrachtvorm Onderzoeksvorm Tekenvorm

5 min	Afsluiting: Wie wil zijn of haar tekening presenteren? Wat zien we zo duidelijk op de tekening terug dat we ook in de AR zagen?	Interactievorm
-------	--	-----------------------