

HET DIDACTIEKSPEL

Het didactiekspel is een spel waarbij studenten oefenen met het organiseren van een les aan de hand van concrete lesopdrachten. Het gaat in het spel om **‘de leraar als didacticus’**!!

Vorbereiding:

Iedere student krijgt 15 kaartjes met daarop 15 werkvormen. Ook heeft hij 3 joker-kaartjes.

Midden op tafel ligt een stok met 18 lesopdrachten verdeeld over zeven schoolvakken: natuurkunde, scheikunde, aardrijkskunde, levensbeschouwing, economie, Nederlands of geschiedenis.

Er is één dobbelsteen per tafel.

Er is één scoreformulier met daarop de namen van de deelnemende studenten.

Het spel:

De studenten formeren een groep van 3 personen. De studenten gooien om de beurt met de dobbelsteen. De student die het HOOGST gooit met de dobbelsteen haalt een lesopdracht van de stok. Hij (of zij) mag een keuze maken die hem (of haar) het beste schikt. Daarvoor mag hij kiezen uit de bovenste 4 opdrachtkaarten.

De student leest de gekozen lesopdracht hardop voor. Aan de hand van de lesopdracht is het de bedoeling dat hij **met tenminste 3 werkvormen een les van 50 minuten organiseert / voorbereidt**.

Hij moet dit, hardop denkend, binnen 4 minuten hebben bedacht. Het lesplan legt hij voor zich op tafel, opgebouwd uit minstens 3 werkvormen. Het gaat om een voorlopig, globaal plan. Verdere detaillering geschiedt thuis. De student mag kort toelichten. Met de joker-kaartjes mag de student bij een tweede lesopdracht een eerder gebruikte werkvorm van de tafel inwisselen. Ook mag je een joker gebruiken voor een ander type, zelfgekozen werkvorm. De overige studenten luisteren en geven na het uitleggen van het lesplan enige feedback..

Daarna wordt wederom gegooid met de dobbelsteen. Nu alleen door de twee overige studenten. De laatste student kiest een lesopdracht zonder de dobbelsteen te gooien.

Score / beoordeling lesplannen

Per drietal zijn er 15 punten te verdelen voor de 3 lesplannen. (bij 4 studenten zijn er 20 punten te verdelen).

Bij de beoordeling van een uitgelegd lesplan wordt gelet op de volgende 6 criteria:

- Is het lesplan een **juiste uitwerking** van de opdracht?
- Is het lesplan in **50 minuten** uit te voeren?
- Is er een **logische opeenvolging** van werkvormen?
- Is de les **boeiend** genoeg voor de leerlingen en hun belevingswereld?
- Is de les ook **leerzaam** of alleen maar leuk?
- Is er in het lesplan ook een **controle** of de leerstof ook gekend is bij de leerlingen?

De studenten mogen hun score eventueel toelichten met ‘plussen’ en ‘minnen’ over het uitgelegde lesplan. Iedere student vult de verkregen score in op het scoreformulier. De volgende ronde kan daarna beginnen.

Variant A.

Een variatie op het spel is dat er één opdrachtenkaartje op tafel komt en dat iedere deelnemer een eigen lesplan maakt. De 3 lesplannen worden binnen 4 minuten uitgelegd op tafel. Daarna worden ze vergeleken, toegelicht en beoordeeld.