

Opdracht Techniek Speel-werkplaats

Inleiding: Kinderen kunnen helemaal opgaan in hun spel en eigen fantasie. Als de omgeving zo is vormgegeven dat kinderen hun rollenspel optimaal kunnen spelen, gaan ze hun verhalen 'echt' spelen. Het spel wordt dan een onderzoek naar hoe het echt zit en zorgt voor een context om de verworven vaardigheden en kennis in te zetten.

Bij deze opdracht neem je het spel als context voor leeractiviteiten en maak je in studiegroepen een techniek speel-werkplaats.

Je creëert een 'rijke' leeromgeving rondom 1 samenhangend thema. Inspiratie voor dit thema kun je opdoen door te lezen in 'basisontwikkeling voor peuters en kleuters in de onderbouw' van Frea Janssen-Vos (je boek voor pedagogiek), en door de leerinhouden van techniek te bestuderen ('Techniek: leren door doen' van Lou Slangen). Je gekozen thema moet betekenisvol zijn binnen de sociaal-culturele context van de kleuters. Er moet natuurlijk een duidelijker verbinding tussen het thema zijn en de leerinhouden van het vakgebied techniek. Voor meer leerinhouden kun je kijken bij de leerlijnen achter de kerndoelen 42, 44 en 45 (tule.slo.nl) of in het document '[mogelijke leerinhouden techniek speel-werkplaats](#)'.

Binnen je techniek speel-werkplaats geef je minimaal 5 zelf ontworpen constructieve activiteiten vorm, waarvan minimaal 2 activiteiten rondom 'onderzoekend en ontwerpend leren'. In alle activiteiten is aandacht voor minsten 1 aspect van de cyclus 'ontwerpen-maken-gebruiken'. De activiteiten zijn aantrekkelijk voor zowel jongens als voor meisjes. De activiteiten zijn gemakkelijk planbaar. Hierbij is een onderscheid gemaakt tussen de groepskring, kleine kring en tweetallen.

Je denkt na over het materiaalgebruik. De gebruikte materialen zijn functioneel en 'echt'. Kinderen kunnen in hun fantasie aan deze materialen verschillende betekenissen geven. Ook zijn de materialen veilig en duurzaam.

In een korte handleiding zijn de brede en specifieke bedoelingen per activiteit duidelijk geformuleerd. Ook zijn er minimaal 20 betekenisvolle didactische impulsen geformuleerd. Je maakt hierbij gebruik van alle 5 didactische impulsen.

Je werkt in studiegroepen. Alle studenten leveren een evenredige bijdrage aan de speel-werkplaats. Hiervoor houd je individueel, vanaf bijeenkomst 1, een logboek bij (te vinden op de portal). Dit logboek lever je in tijdens bijeenkomst 5. Alleen de totale techniek speel-werkplaats wordt beoordeeld. De docent bepaalt aan de hand van het logboek of een evenredige bijdrage is geleverd.

Afnametijd: De student krijgt tijdens de vijfde bijeenkomst 90 minuten de tijd om een techniek speel-werkplaats op te bouwen, te demonstreren en toe te lichten. Daarnaast bestaat de toets uit huiswerk.