

ROTERENDE HOEKEN

Doel

In kleine groepen onderzoeken de leerlingen verschillende aspecten van een onderwerp.

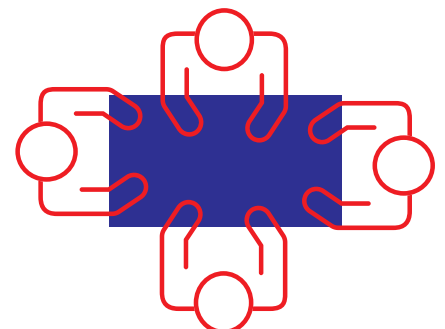
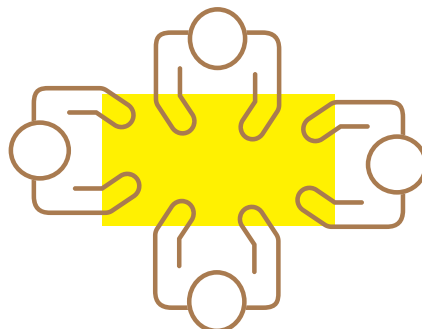
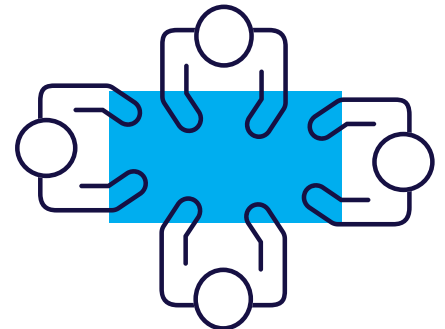
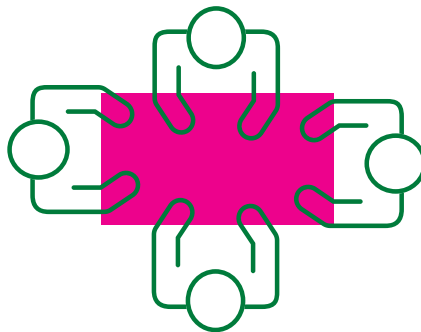
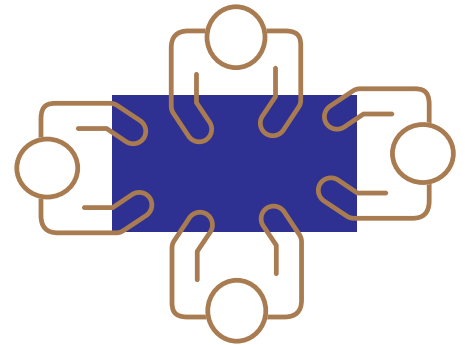
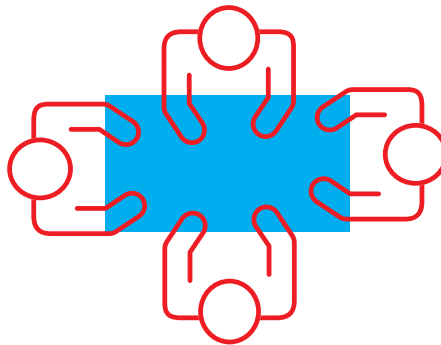
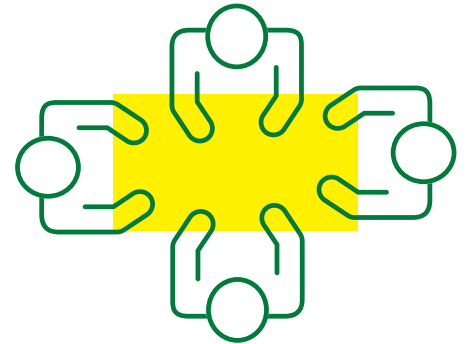
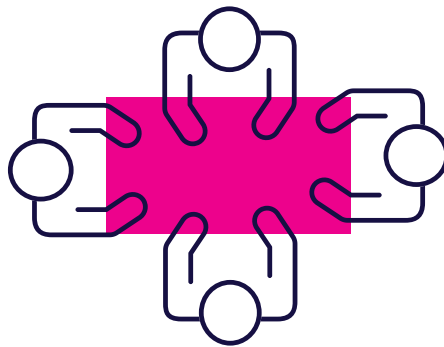
Werk methode

Stap 1: De docent zorgt voor verschillende opdrachten voor groepen studenten. Elke opdracht vindt plaats in een andere 'hoek' van de klas. In die 'hoek' is ook het nodige materiaal aanwezig.

Stap 2: De leerlingen worden in groepen verdeeld. Elke groep gaat naar een andere hoek om verschillende taken uit te voeren.

Stap 3: De docent geeft met een vooraf afgesproken signaal aan wanneer de groepen van hoek mogen wisselen. De volgorde waarin elke groep de taken moet voltooien, moet vooraf duidelijk zijn.

Je kan rollen toewijzen. Spreek regels af voor het hanteren van de materialen in elke hoek. Afhankelijk van je doelstellingen kun je alle leerlingen een bundel met de opdrachten/antwoordbladen geven, of je kunt elke groep slechts één exemplaar geven. Dit laatste bevordert wel de samenwerking.



Voorbeeld:

De rol van auto's, wapens, meisjes, geluid ... in de games

Het gebruik van kleuren, statische en dynamische delen in de games, de rol van competitie, snelheid, ...

Voorbeeld van onderwerpen:

Observatie van technieken die worden gebruikt in