

Spelbeschrijving CONNECT

Inspiratie voor vakoverstijgend projectonderwijs

CONNECT is de start van een goed gesprek over vakoverstijgende projecten. Projectonderwijs is een manier om leerlingen te motiveren en te enthousiasmeren. Met projecten kun je aansluiten op hun belevingswereld en een beroep doen op vaardigheden die ze straks in de 'echte wereld' nodig hebben. Projectonderwijs is ook een manier om meer vakoverstijgend te werken: de mooiste projecten ontwikkel je samen.

Doel van het spel

Eindtermen van verschillende vakken kunnen elkaar overlappen en/of op elkaar aansluiten. Die raakvlakken bieden kansen om meer vakoverstijgend samen te werken. Met CONNECT krijg je inzicht in de eindtermen van andere vakken. Door met elkaar in gesprek te gaan ontdek je samen welke raakvlakken er zijn en maak je de samenhang zichtbaar. Zo doe je met elkaar inspiratie op om vakoverstijgende en zinvolle projecten te bedenken. Zijn de eindtermen helder? Als je ervoor zorgt dat zij de kapstok van het project vormen, dan kun je ook in examenklassen met vakoverstijgende projecten aan de slag.

Vorbereiding

CONNECT kan gespeeld worden met alle docenten, ongeacht het vak dat ze geven. Om CONNECT te spelen is een spelleider nodig die zelf meespeelt en zich van tevoren in het spel heeft verdiept.

Spelbenodigdheden

De spelleider downloadt CONNECT via www.leerling2020.nl/connect en print de spelkaarten uit. De spelkaarten hebben betrekking op de vakken die centraal worden geëxamineerd. Iedere vakdocent speelt met minimaal tien en maximaal twintig spelkaarten. Het hangt van het vak af of er meer of minder dan twintig spelkaarten zijn. Er is ook een set van acht blanco spelkaarten; hiermee heb je de mogelijkheid om een spelkaart aan te passen als de eindtermen in de syllabus zijn gewijzigd. Dit gebeurt bijvoorbeeld ieder jaar voor Grieks en Latijn.

Actiepunten spelleider

De spelleider:

- Stelt een groep van minimaal drie en maximaal vijf docenten samen die CONNECT gaan spelen;
- Zorgt ervoor dat de deelnemers aan het spel van tevoren nadenken over de eindtermen van hun vak (zie www.examenblad.nl/).

Spelverloop

Vorbereiding door docenten

De docent kiest bewust of blind minimaal tien en maximaal twintig kaarten van zijn vak.

Stap 1

Sorteer de spelkaarten van de deelnemende vakken en maak afzonderlijke stapels. Iedere speler pakt zeven kaarten van zijn eigen vak en legt deze open voor zich neer. De overige kaarten liggen omgekeerd op een stapel per vak.

Stap 2

Bepaal wie er begint (bijvoorbeeld de oudste of de jongste) en speel het spel met de klok mee.

Tip!

Maak eventueel afspraken over de bedenktijd bij het neerleggen van een nieuwe kaart of serie en bij het geven van een toelichting.



Stap 3

De eerste speler legt één kaart open op tafel. Hij leest de eindterm voor en licht zijn keuze voor deze kaart toe. Daarna vult hij zijn kaarten weer aan tot zeven. Dat mag ook met een kaart van een ander vak.

Stap 4

De volgende speler legt - indien mogelijk - een kaart aan of begint een nieuwe serie. Hij licht zijn handeling toe en de groep kan daarop reageren. Daarna vult hij zijn kaarten weer aan tot zeven.

Stap 5

Herhaal stap 3 en 4 totdat alle spelers een kaart hebben aangelegd of een nieuwe serie zijn begonnen.

Stap 6

Ga door met de volgende ronde. De spelers moeten vanaf de tweede ronde minimaal één kaart aanleggen. Lukt dat niet, kijk dan of het mogelijk is om met twee kaarten een nieuwe serie te beginnen. Vul steeds je kaarten aan tot zeven, totdat de stapels op zijn.

Einde van het spel

Het spel is klaar als er raakvlakken zijn ontdekt en vakdocenten voldoende input hebben om samen een project te ontwikkelen. Je kunt dan eveneens kijken of eindtermen van andere vakken (uit een andere groep) in het project passen. Het hangt van de samenstelling van de groep (en dus de vakken) af, of en hoeveel raakvlakken er zijn. Als alle kaarten op zijn, is het spel ook afgelopen.

Mogelijk kom je met elkaar tot de conclusie dat een andere groepssamenstelling tot meer overeenkomsten leidt. Dit blijkt al snel uit de gesprekken die de spelers met elkaar voeren.



Tip!

Denk 'out of the box' en schroom niet om ideeën met elkaar te delen. Met elkaar praten inspireert en leidt tot nieuwe inzichten.

Tip!

Vinden docenten weinig overeenkomsten bij elkaar? Stel dan andere groepen samen of praat met je eigen vaksectiegenoten over de eindtermen van de andere vakken. Hoe meer je met elkaar overlegt, hoe meer kans op een goed idee voor een vakoverstijgend project.

Voorbeelden van raakvlakken tussen eindtermen

- Moderne talen: Laat leerlingen een geschiedenisverslag in een moderne taal schrijven, een tekst in een moderne taal lezen of een presentatie in een moderne taal geven.
- Nederlands: Combineer de eindtermen van Nederlands met andere vakken en denk daarbij aan leesvaardigheid, schrijfvaardigheid en spreekvaardigheid.
- Wiskunde: Pas rekenvaardigheden toe bij vakken als economie, natuurkunde en scheikunde.
- Scheikunde: combineer eindtermen die te maken hebben met energie, milieu en duurzame productie in een project met dezelfde eindtermen voor biologie, aardrijkskunde, Nederlands en moderne vreemde talen.