

HANDLEIDING TITEL SPEL PRIMAIR ONDERWIJS – DVJL!

Beste leerkracht,

Binnenkort bezoekt u met uw klas de voorstelling Dit vind jij leuk! van BonteHond. Deze handleiding is een aanvulling op de lesbrief, waarin beschreven staat hoe het Wat like jij? spel werkt en hoe de bijgevoegde PowerPoint te gebruiken.

LET OP! *De structuur van de schooldag zal door het Wat like jij? anders verlopen dan normaal. Het is dan ook van belang dat zowel de leerlingen als u zich volledig overgeven aan de ontregelingen van de dag. Op deze manier zal het meest zichtbaar worden wat de invloed is van algoritmes en je omgeving op de keuzes die je maakt en voor hetgeen dat jij leuk vindt.*

Wat like jij? spel uitleg

Het Wat like jij? spel heeft de impact van online algoritmes, analoog gemaakt. De leerlingen zullen gedurende de gehele dag op de PowerPoint keuzevragen voorgeschoteld krijgen, waarna ze klassikaal een keuze zullen maken. Het is van belang dat dit klassikaal gebeurt, want dan zal zichtbaar worden in hoeverre de leerlingen door elkaar beïnvloedt worden in het maken van hun keuzes. De keuzes die de leerlingen maken, zullen leiden tot acties die de schooldag van de leerlingen en u als docent zal beïnvloeden. Tijdens een actie gaan de leerlingen iets alledaags doen, denk aan buitenspelen of een taal- of rekentaak maken. Dit klinkt heel normaal, alleen de acties zullen op vreemde wijze en momenten op de dag plaatsvinden. Aan het einde van de dag, als het Wat like jij? spel klaar is, zult u met de leerlingen de dag nabespreken.

POWERPOINT

In de via de mail gestuurde PowerPoint staan de keuzevragen voor de leerlingen. Iedere slide werkt met zes keer klikken, waardoor de vragen en bijbehorende acties in het scherm komen.

KLIK 1 = De eerste keuzeoptie van de vraag springt in beeld.

KLIK 2 = De tweede keuzeoptie van de vraag springt in beeld.

KLIK 3 = De actie of opdracht gekoppeld aan de eerste keuze komt in beeld.

KLIK 4 = De actie of opdracht gekoppeld aan de tweede keuze komt in beeld.

KLIK 5 = De 'als de actie is afgerond, mogen jullie naar de volgende keuzevraag gaan!'

KLIK 6 = De volgende keuzevraag.

Zodra u bij de volgende keuzevraag bent gekomen, kunt u bovenstaande klikstappen herhalen.

DAGINDELING

Het spel deelt de dag op in vier delen:

1. Begin van de dag
2. Na de kleine pauze (10-uurtje)
3. Na de grote pauze
4. Einde van de dag

In de lesbrief staat welke vragen en acties per deel zijn. Aangezien wij niet uw precieze rooster kennen, laten we de tijdsindeling van deze acties en opdrachten bij u. Zolang ze maar voor het volgende deel zijn afgerond.