|  |
| --- |
| **Actieve wereld****Opdracht: Kennismaking**  [De boer op](http://maken.wikiwijs.nl/?id=15&arrangement=72672#!page-1754767) |

|  |
| --- |
| **Periode:** eerste periode  **Aantal weken: 2 keer 4 uur**  **Leerjaar: 2** |

|  |
| --- |
| **Inleiding** |
| In de actieve wereld combineren we alle vakken in de groene wereld met elkaar.  De nadruk komt te liggen op “actief, groen”.  Wat houdt dat in? In de groene wereld kan je kiezen voor de teelt van gewassen, voor ruimtelijke inrichting, voor de begeleiding van mensen in de groene wereld.  Sport en spel activiteiten, groen aanleg groen onderhoud teelt creativiteit, activiteiten zijn de spil van deze richting. |

|  |
| --- |
| **Doel/eindproduct van deze opdracht is:**  Een product/ activiteit ontwikkelen uitvoeren en hiermee ontdekken hoe de actieve wereld in klas 3 en 4 eruit komen te zien.  Afbeeldingsresultaat voor survival tekeningMaximaal 4 leerlingen bedenken activiteiten voor een andere groep leerlingen.  Die leerlingen worden begeleid door de activiteiten ontwikkelaars.  De rollen worden vervolgens omgedraaid.  De activiteiten bestaan uit:  Één product en een groene activiteit. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aan het eind van deze opdracht:** | **21 century skills** | **Competenties** |
| * Heb je het terrein en of ruimte klaar gemaakt voor een groene activiteit. * Heb je een veilig recreatief, creatief product ontwikkeld * Heb je gereflecteerd op je werk. * Heb je samen een creatief idee ontworpen en uitgevoerd. | Creatief denken  Probleemoplossend  vermogen  Communiceren  Samenwerken  Kritisch denken | Beslissen en activiteiten initiëren  Samenwerken en overleggen  Verantwoordelijkheid  ৺Formuleren en rapporteren  Materialen en middelen inzetten  Reflecteren  Planmatig en doelgericht werken  (plannen en organiseren)  Kwaliteit leveren  Omgaan met verandering en zich  aanpassen |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Opdracht** | | |
| **Omschrijving** | **Resultaat (product/dienstverlening)** | **Resultaateisen** |
| 1. *Voorbereiding:* 2. Je werkt in tweetallen 3. Bedenk een nieuw functioneel product, in een groen actieve wereld  * Je kunt gebruik maken van de aangeboden materialen op school. Ook kan dit op een buitenschoolse plek zijn.  1. Maak een planning zodat het product op tijd af is. Maak gebruik van het format welke je bij je docent op kan halen. Houd met de planning ook rekening met een stappenplan. 2. Maak een schets van het product dat jullie willen gaan maken. Ook kan je een model maken om he een en ander uit te proberen. | |  | | --- | |  | |  | |  | | * Schets van het te maken product/ model van het product. * Planning * Het moet stevig zijn * Bruikbaar en toepasbaar * Een goed gekeurde verbinding tussen twee verschillende materialen * Minimaal 2 materialen * Minimaal 3 materialen * Haalbare planning * Vraagprijs bepaling * Instructiekaart maken |
| 1. *Uitvoering* 2. Maak op basis van de schets en of model die je hebt gemaakt, het product. 3. Zorg voor een stevige verbinding tussen de materialen 4. Maak tijdens de uitvoering een stappenplan, zodat je achteraf anderen kan uitleggen wat je hebt gedaan (maak gebruik van format). | Nieuw product | * Bruikbaar een andere groep heeft jullie activiteit uitgeprobeerd * Toepasbaar * Stevig * Binnen de tijd af |
| 1. *Afronding* 2. Vraag 3 mensen op school, naar de waarde van jullie gemaakte product. En vraag om een onderbouwing. Vul het waardebepalingsformulier in. |  | Mensen uit de groep nemen deel aan jou activiteit en geven jullie een beoordeling |

|  |  |
| --- | --- |
| **Materiaal en hulpmiddelen** | |
| **Medium** | **Korte omschrijving/ toelichting** |
| Boek |  |
| Artikel |  |
| Document |  |
| Filmpje |  |
| Overig: |  |

kaartje coach loopbaanleren.pdf

|  |
| --- |
| **Reflectie** |
|  |