

# eTwinning-project Historische interactieve bordspellen

## 1. Informatie:

Deze rubric hoort bij het stappenplan van het eTwinning-project gemaakt door eTwinning Vlaanderen. Je kan de evaluatie van dit voorbeeldproject uiteraard aanpassen volgens je eigen klas- en schoolregels, leerplan en projectdoelstellingen. Variëren en combineren kan zowel bij het project als bij de evaluatie ervan.

Tips, vragen en opmerkingen mag je altijd mailen naar [eTwinning@epos-vlaanderen.be](mailto:eTwinning@epos-vlaanderen.be).

## 2. Hoe gebruik je rubrics in de klas?

- Begin met een **duidelijke introductie van de rubrics aan de leerlingen**. Leg uit dat de rubrics dienen als beoordelingsinstrument om hun inspanningen en prestaties te meten tijdens het eTwinning-project.
- Geef duidelijk aan **wat je van de leerlingen verwacht**. Bespreek elk criterium in de rubrics in detail, zodat leerlingen begrijpen wat er van hen wordt verwacht. Leg uit wat elk beoordelingsniveau (slecht, gemiddeld, goed) betekent voor elk criterium. Een **voorbeeldopdracht (full marks model)** kan hier zeker bij helpen. Zo'n model kan je ook gebruiken bij de feedbackfase: je kan de leerlingen dan de verschillen laten zoeken tussen het modelvoorbeeld en hun eigen eindresultaat, of dat van medeleerlingen.
- Voordat het project begint, vraag leerlingen om het **zelfevaluatieformulier in te vullen op basis van hun verwachtingen en doelen** voor het project. Dit dient als een startpunt voor zelfreflectie.
- **Procesevaluatie is belangrijk!** Gedurende het project moedig je leerlingen aan om regelmatig hun eigen vooruitgang te beoordelen. Ze kunnen dit doen door het zelfevaluatieformulier aan te passen en hun eigen prestaties te beoordelen op basis van hun actuele werk.
- Moedig leerlingen aan om ook **peer-evaluatie** uit te voeren. Ze kunnen elkaars werk beoordelen op basis van de rubrics. Dit kan een waardevolle oefening zijn om inzicht te krijgen in elkaars sterke en zwakke punten en om samen te werken aan verbetering.
- **Zelfevaluatie na het project:** na afronding van het project, vraag leerlingen om opnieuw het zelfevaluatieformulier in te vullen op basis van hun werkelijke prestaties en ervaringen. Laat ze nadenken over hoe ze hebben bijgedragen aan het project en welke gebieden ze hebben verbeterd.
- **De leerkracht beoordeelt** de prestaties van de leerlingen aan de hand van de rubrics. Dit zorgt voor een objectieve en eerlijke beoordeling van het projectwerk.
- Na de beoordeling bespreek je de resultaten met de leerlingen. Dit is een kans om **feedback** te geven, sterke punten te benadrukken en aan te moedigen waar verbetering nodig is.
- Moedig leerlingen aan om na te denken over hun **persoonlijke groei** tijdens het project. Wat hebben ze geleerd? Wat kunnen ze toepassen in toekomstige projecten?
- Leg uit dat de rubrics niet alleen worden gebruikt voor beoordeling, maar ook als leermiddel. Ze kunnen leerlingen helpen hun vaardigheden en competenties te verbeteren en bewust te worden van hun sterke punten en gebieden voor verbetering.

Het gebruik van rubrics in een eTwinning-project helpt bij het bevorderen van zelfreflectie, peer-evaluatie en het stimuleren van een groeigerichte mindset bij leerlingen. Het zorgt voor transparantie in de beoordeling en biedt leerkrachten en leerlingen een gemeenschappelijke taal om de prestaties te bespreken en te verbeteren. Zo vermijd je frustraties en het is bovendien makkelijker om correcte punten te geven.

### **3. Zelfevaluatieformulier voor leerlingen bij aanvang van het eTwinning-project.**

Dit formulier helpt hen hun verwachtingen en doelen voor het project te definiëren en dient als een startpunt voor zelfreflectie. Je kan dit formulier uiteraard delen met je partners zodat ook de leerlingen van de partnerscholen hun verwachtingen kunnen meegeven. Hebben de leerlingen uit de partnerscholen andere verwachtingen? Dit kan een boeiend gesprek opleveren! Bovendien kan je hier met je partners verder mee aan de slag en je project aanpassen waar nodig.

Naam van de Leerling: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Naam van de Partner(s) School: \_\_\_\_\_

#### **Projectverwachtingen:**

- Wat verwacht je te leren van dit eTwinning-project?
- Wat hoop je te bereiken door deel te nemen aan dit project?
- Wat denk je dat de grootste uitdagingen zullen zijn tijdens dit project?
- Welke rol denk je te spelen in het team tijdens het project?

#### **Projectdoelen:**

- Wat zijn je persoonlijke doelen voor dit project? Denk aan vaardigheden, kennis of ervaringen die je wilt opdoen.
- Hoe wil je bijdragen aan het succes van het project en de samenwerking met partnerlanden?

#### **Reflectie op sterke punten en gebieden voor verbetering:**

- Wat zijn je sterke punten die je kunt inzetten voor dit project?
- Zijn er gebieden waarvan je denkt dat ze verbeterd kunnen worden om je bijdrage aan het project te versterken? Zo ja, welke?

#### **Aanvullende opmerkingen:**

- Is er nog iets anders dat je wilt delen of bespreken met betrekking tot je verwachtingen en doelen voor dit project?

#### 4. Procesevaluatie:

Criteria	Slecht (0-2)	Gemiddeld (3)	Goed (4-5)
<b>Samenwerking</b>	Weinig tot geen inzet in het team; weinig of geen communicatie met partnerscholen.	Beperkte samenwerking met partnerscholen; sporadische bijdragen aan teamdiscussies en besluitvorming.	Actieve en constructieve samenwerking met partnerscholen; regelmatige bijdragen aan teamdiscussies en besluitvorming.
<b>Planning en Organisatie</b>	Ongeorganiseerd werk; geen duidelijke planning.	Onvolledige planning en organisatie van taken en deadlines; beperkte taakverdeling binnen het team.	Effectieve planning en organisatie van taken en deadlines; duidelijke taakverdeling binnen het team.
<b>Onderzoek en Informatievaardigheden</b>	Beperkt onderzoek; gebrek aan gebruik van betrouwbare bronnen.	Matig onderzoek met enkele betrouwbare bronnen; inconsistente verwijzingen en bronvermelding.	Diepgaand onderzoek uitgevoerd met een breed scala aan betrouwbare bronnen; juiste verwijzingen en bronvermelding.
<b>Creativiteit</b>	Weinig tot geen creativiteit getoond bij het ontwerpen van het bordspel.	Beperkte creativiteit in het bedenken van spelconcepten en mechanismen.	Uitzonderlijke creativiteit in het bedenken van innovatieve spelconcepten en mechanismen.
<b>Reflectie en Zelfevaluatie</b>	Gebrek aan reflectie op eigen werk en bijdrage aan het project.	Beperkte zelfevaluatie en reflectie op persoonlijke groei en bijdrage aan het project.	Actieve zelfevaluatie en reflectie op persoonlijke groei en bijdrage aan het project.

## 5. Productevaluatie:

Criteria	Slecht (0-2)	Gemiddeld (3)	Goed (4-5)
<b>Educatieve Waarde</b>	Bordspel heeft weinig of geen educatieve waarde; biedt geen inzicht in de historische gebeurtenis.	Bepaalde educatieve waarde; biedt enig inzicht in de historische gebeurtenis.	Bordspel heeft een sterke educatieve waarde; geeft duidelijk historische feiten weer en bevordert begrip.
<b>Spelmechanismen</b>	Onlogische of verwarrende spelmechanismen; spel is niet leuk om te spelen.	Matige spelmechanismen; spel is enigszins vermakelijk.	Goed doordachte en boeiende spelmechanismen; spel is zowel educatief als vermakelijk.
<b>Visueel Ontwerp</b>	Slecht ontworpen spelbord en componenten; visuele presentatie is verwarrend of slordig.	Matig ontworpen spelbord en componenten; visuele presentatie kan worden verbeterd.	Visueel aantrekkelijk spelbord en componenten; ontwerp weerspiegelt de historische context.
<b>Duidelijkheid van Regels</b>	Onduidelijke of verwarrende spelregels; spelers begrijpen niet hoe ze moeten spelen.	Matig duidelijke spelregels; enkele onduidelijkheden voor spelers.	Duidelijke en begrijpelijke spelregels met duidelijke instructies voor spelers.
<b>Presentatie en Documentatie</b>	Gebrek aan documentatie en presentatie; spel wordt niet goed gepresenteerd.	Bepaalde documentatie over het spel; presentatie kan worden verbeterd.	Uitgebreide documentatie over het spel, inclusief spelregels, doelstellingen, historische context en mogelijkheid tot effectieve presentatie.

## 6. Zelfevaluatieformulier voor eTwinning-project: Historische Interactieve Bordspellen

Naam van de leerling: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Partner(s) School: \_\_\_\_\_

### A. Procesevaluatie:

#### Samenwerking (0-5):

Mijn bijdrage aan teamdiscussies en besluitvorming:

- Weinig tot geen inzet.
- Beperkte inzet.
- Actieve en constructieve inzet.

#### Planning en Organisatie (0-5):

Mijn bijdrage aan de planning en organisatie van taken en deadlines:

- Ongeorganiseerd.
- Matig georganiseerd.
- Effectief georganiseerd.

#### Onderzoek en Informatievaardigheden (0-5):

Mijn onderzoek en gebruik van betrouwbare bronnen:

- Beperkt onderzoek en gebruik van bronnen.
- Matig onderzoek en gebruik van bronnen.
- Diepgaand onderzoek en gebruik van betrouwbare bronnen.

#### Creativiteit (0-5):

Mijn bijdrage aan het bedenken van innovatieve spelconcepten en mechanismen:

- Weinig creatief.
- Matig creatief.
- Uitzonderlijk creatief.

#### Reflectie en Zelfevaluatie (0-5):

Mijn reflectie op mijn eigen werk en bijdrage aan het project:

- Gebrek aan reflectie.
- Beperkte reflectie.
- Actieve zelfevaluatie en reflectie.

**B. Productevaluatie:**

**Educatieve Waarde (0-5):**

De educatieve waarde van mijn bordspel:

- Weinig educatieve waarde.
- Matige educatieve waarde.
- Sterke educatieve waarde.

**Spelmechanismen (0-5):**

De effectiviteit van de spelmechanismen in mijn bordspel:

- Onlogische of verwarrende spelmechanismen.
- Matige spelmechanismen.
- Goed doordachte en boeiende spelmechanismen.

**Visueel Ontwerp (0-5):**

Het visuele ontwerp van mijn spelbord en componenten:

- Slecht ontworpen.
- Matig ontworpen.
- Visueel aantrekkelijk en contextueel passend.

**Duidelijkheid van Regels (0-5):**

De duidelijkheid van de spelregels in mijn bordspel:

- Onduidelijke of verwarrende regels.
- Matig duidelijke regels.
- Duidelijke en begrijpelijke regels.

**Presentatie en Documentatie (0-5):**

Mijn documentatie en presentatie van het spel:

- Gebrek aan documentatie en presentatie.

- Beperkte documentatie en presentatie.
- Uitgebreide documentatie en effectieve presentatie.

**C. Algemene Reflectie:**

Wat heb je geleerd van dit eTwinning-project?

Wat zou je de volgende keer anders doen in een vergelijkbaar project?

Welke aspecten van het project vond je het meest uitdagend en waarom?

Welke aspecten van het project vond je het meest lonend en waarom?