MISSIE SIDRAGDUL

Leerkrachtenhandleiding

Sint-Ludgardis

Antwerpen

Beste leerkracht van het zesde leerjaar

Binnenkort verlaten jouw leerlingen de veilige haven van de basisschool. Het eerste middelbaar lonkt! Een spannende mijlpaal die allicht bij veel 12-jarigen vragen oproept. Naar welke school ga ik? Voor welke onderwijsvorm kies ik? Welke studierichting volg ik? Hoe ga ik naar school? Ga ik mijn vriendjes nog elke dag zien? Voor je leerlingen zal volgend schooljaar een onbekende nieuwe wereld opengaan. Ze staan aan het begin van een fantastisch hoofdstuk in hun leven, en dat kan best wat spanning met zich meebrengen.

Als secundaire school willen we ons best doen om die spanning om te buigen naar iets positiefs. Dat doen we door leerlingen van het zesde leerjaar kennis te laten maken met 'het middelbaar', met onze school en met ons studieaanbod. Zo proberen we de overstap tussen lager en secundair te vergemakkelijken. In normale omstandigheden zijn we van de partij op scholenbeurzen om vragen van ouders en leerlingen te beantwoorden, organiseren we lesjesavonden en zetten we in het voorjaar onze deur wagenwijd open. We verwelkomen toekomstige leerlingen en ouders van harte in de Maarschalk Gérardstraat zodat ze zich alvast even in het middelbaar kunnen wanen. In 2021 zal dit echter allemaal niet zo vanzelfsprekend zijn omwille van de coronamaatregelen.

Daar laten we ons echter niet door tegenhouden. We lieten onze creativiteit de vrije loop en bedachten een andere manier om leerlingen uit het zesde leerjaar te laten proeven van wat Sint-Ludgardis te bieden heeft. Aan de hand van een volledig uitgewerkt interactief spel stellen we onze school voor aan de zesdejaars. Het spel is kant-en-klaar en bevat naast het nodige materiaal en de nodige digitale middelen ook een handleiding voor de leerkracht. We schatten in dat je het spel met je leerlingen kan spelen in ongeveer een halfuur.

We hopen van harte dat je ermee aan de slag wil gaan in je klas en zijn erg benieuwd naar je ervaringen. Hou ons dus gerust op de hoogte via secundair@stludgardis.be!

Met vriendelijke groet

Sint-Ludgardis Antwerpen

MATERIAAL

IN HET PAKKET

- 1 infoboekje per leerling
- 3 puzzelstukken per klas
- 1 blacklightlampje per klas
- 1 afgedrukte ufo per klas
- 1 handleiding voor de leerkracht

ONLINE

- Begeleidende powerpoint, te downloaden door de QR-code te scannen of via https://stludgardisbe-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/lotte_meeuwissen_stludgardis_be/EdyMY-PD7cBLkHcQbSSrPYYBaXcX9SpiMlPgfnvdhoRo5w?e=pbMZqN. We stuurden de link ook naar je directie.

ZELF VOORZIEN

- Smartboard of computer met beamer om de ppt te projecteren
- Geluidsinstallatie/boxen (in de ppt worden geluidsbestanden gebruikt)

ENKELE TIPS

- Test op voorhand je geluid. De audiofragmenten zijn immers een cruciaal onderdeel van het spel.
- De geluidsfragmenten in de ppt starten normaal gezien vanzelf. Is dit niet het geval, dan kan je door middel van de pijltjestoetsen het fragment alsnog starten.
- Na elk geluidsfragment kan je handmatig naar de volgende dia gaan via de pijltjestoetsen.
- Het spel is volledig kant en klaar. Je moet als leerkracht ter voorbereiding enkel ufo op een kartonen doos of papiermand kleven. (ufo zit in het pakket).
- Het spel wordt uitgelegd aan de hand van dialogen tussen de hoofdpersonages en instructies op de ppt. In deze handleiding vind je wat achtergrondinformatie en -uitleg, voor moest er toch iets onduidelijk zijn.

SPELUITLEG

INLEIDING

Breaking news! Er is een ufo gesignaleerd boven Antwerpen. Journalisten van over het hele land staan voor een raadsel.

Toch zijn er twee twaalfjarigen die meer weten. Blijkbaar is de ufo een ruimteschip dat geland is op de speelplaats van Sint-Ludgardis Antwerpen. De aliens aan boord van het schip hebben alle leerlingen en leerkrachten ontvoerd. Ze zijn immers bezig aan een lange tocht langs planeten en sterrenstelsels om alle kennis uit het heelal te verzamelen.

Eerstejaars Adam en Nina zagen dit gebeuren, maar konden zich gelukkig op tijd verstoppen. Ze konden het opstijgende ruimteschip nog net filmen met hun gsm maar konden niet verhinderen dat hun klasgenootjes werden meegenomen.
Al snel vinden ze de boodschap die de aliens achterlieten. Als ze erin slagen om binnen 20 minuten drie opdrachten tot een goed einde te brengen, zullen de aliens vertellen wat Adam en Nina moeten doen om de leerlingen en leerkrachten terug te krijgen. Aan de hand van de opdrachten willen de aliens immers kennis verzamelen over de aardbewoners. Na elke goed vervulde opdracht delen de aliens een stukje van het antwoord in de vorm van een puzzelstuk, om hun goede wil te tonen.

Adam en Nina zijn klaar voor de uitdaging, maar hebben wel wat extra hulp nodig. Zien de leerlingen van het zesde leerjaar het zitten om hen te helpen?

> Tip: als leerkracht kan je eventueel een timer laten lopen om het spannender te maken.

OPDRACHTEN

1. Haviksoog

De ogen van aliens werken op een andere manier dan die van mensen. Sommige dingen vallen immers buiten hun gezichtsveld. Om te testen hoe scherp het zicht van mensen is, onderwerpen de aliens Adam en Nina aan een test: kunnen zij de verschillen tussen de twee foto's ontdekken?

Speluitleg: De leerlingen gaan individueel aan de slag met de uitneembare pagina uit het informatieboekje van SLA. Daar vinden ze twee foto's met 11 verschillen. Zodra alle leerlingen de 11 verschillen gevonden hebben, krijgen ze het eerste puzzelstuk.

Tip: Je kan de geluiden zo vaak afspelen als je wil door op het icoontje te kliken in de ppt.

2. Ra, ra, ren je rot

Op aarde zijn er veel geluiden te horen die de aliens niet helemaal kunnen thuisbrengen. Ze zijn dan ook erg benieuwd naar de herkomst van alle dingen die ze rond zich horen. Lukt het Adam en Nina om te raden welk geluid bij welke foto hoort?

Speluitleg: Voor het spel begint, verdeelt de leerkracht het klaslokaal in vier delen: A, B, C en D. De leerlingen krijgen via de PowerPoint vier geluiden te horen. Bij elk geluid horen vier foto's, aangeduid met A, B, C en D. De leerlingen gaan in het lokaal staan bij de letter van hun keuze. Welke optie heeft de meeste stemmen? Klik die optie aan op de PowerPoint. Na vier geluiden verdienen de leerlingen een puzzelstuk.

3. Lost in translation

Hoewel de aliens beschikken over een supervertaler, zijn ze toch gefascineerd door de talen die gesproken worden op aarde. Ze hebben zelfs opgevangen dat er enkele talen zijn die nog steeds bestaan, ondanks het feit dat ze niet meer gesproken worden. Ook hoorden ze dat er aardbewoners zijn die meerdere talen spreken, zelfs zonder supervertaler. De aliens dagen Adam en Nina uit: kunnen zij Engelse, Franse en Latijnse woorden vinden in de woordzoeker?

Speluitleg: De leerkracht verdeelt de klas in drie groepen en wijst elke groep een taal toe (Engels, Frans of Latijn). (Variatie: laat de leerlingen een taal kiezen op basis van interesse). De leerlingen gaan individueel aan de slag met de woordzoeker van hun taal (te vinden op de uitneembare pagina uit het informatieboekje van SLA). Alle woorden uit de lijst zijn te vinden in het vierkant, behalve ééntje. De leerlingen moeten proberen dat woord te vinden door de andere woorden te zoeken in het vierkant. Zodra de drie woorden gevonden zijn, verdienen de leerlingen een puzzelstuk.

Tip: Leerlingen die erg snel zijn, kunnen alvast beginnen aan de woordzoekers van een van de andere talen.

THE ENDGAME

De leerlingen hebben nu drie puzzelstukken verzameld. Op het eerste zicht lijkt het te gaan om eenvoudig wit papier waar niets opstaat.

Zodra de leerlingen met de blacklight pen op het papier schijnen, verschijnt er een boodschap: *Maak van de aliens vliegers en stuur ze naar het ruimteschip*. Dit is de start van het eindspel.

> Tip: laat je leerlingen brainstormen. Wat zou dit kunnen zijn? Hoe zouden ze de boodschap zichtbaar kunnen maken? Welke manieren kennen zij om een onzichtbare boodschap op papier te krijgen? Reik hen na wat discussie het blacklightlampje aan. Zodra je hiermee op het papier schijnt, is er een boodschap leesbaar (eventueel is het nodig om de lichten te dimmen/ een donkere ruimte op te zoeken).

Speluitleg: In het informatieboekje vinden de leerlingen een uitscheurbare pagina met een alien erop. Het is de bedoeling dat ze van deze pagina zo snel mogelijk een vliegertje vouwen. Ze moeten proberen dit alienvliegertje naar het ruimteschip te gooien. Het ruimteschip 'maak' je als leerkracht zelf door de meegegeven afbeelding van het ruimteschip op een kartonnen doos/vuilbak te plakken. Zodra er één alien in het ruimteschip landt, vertrekt het schip met alle aliens erin en worden de leerlingen en leerkrachten van SLA weer vrijgelaten.

Adam en Nina bedanken de leerlingen van het zesde leerjaar voor hun hulp en vertellen dat ze hopen hen volgend jaar op SLA te mogen verwelkomen.

TOCH NIET HELEMAAL HET EINDE

Na wat de laatste dia uit de PowerPoint leek, volgt nog een echte slotdia. Blijkbaar zijn er enkele aliens ontsnapt. Zij waren na alle info die ze kregen van Adam en Nina immers zo onder de indruk van de aarde en van Sint-Ludgardis, dat ze wat langer wilden blijven. De leerlingen van het zesde leerjaar kunnen Adam en Nina een laatste keer helpen door thuis op zoek te gaan naar de aliens op school. Daarvoor moeten ze een video bekijken en tellen hoeveel aliens er in de video voorkomen. Ze kunnen dit aantal doorgeven via een Microsoft Form. Zo kunnen ze een SLA-verrassingspakket winnen.