

Stappenplan puzzelopdrachten

MediaMissies 2 en 4

MEDIA

MASTERS

Stap 1: Bekijk de puzzelopdrachten van tevoren zodat je voorbereid bent op wat de leerlingen moeten doen en kunt ondersteunen als nodig.

Stap 2: Bepaal van tevoren hoe je de puzzelopdrachten wil gaan doen met je klas: met werkbladen, met devices of gezamenlijk op het digibord.

Ga je in groepjes aan de slag? Ga naar stap 3 t/m 6 en sla stap 7 over. Ga je gezamenlijk op het digibord aan de slag? Ga dan naar stap 7.

Stap 3: Verdeel de drie puzzelopdrachten onder de groepjes. Heb je bijvoorbeeld 6 groepjes in je klas, dan lossen er twee groepjes dezelfde puzzelopdracht op.

Stap 4: Ga je aan de slag met werkbladen in groepjes? Zorg dat je deze van tevoren hebt geprint en voor ieder groepje genoeg hebt. Ook al werken jullie met werkbladen, het kan handig zijn dat er devices in de buurt zijn waarmee leerlingen dingen kunnen opzoeken.

Stap 5: Ga je aan de slag met devices in groepjes? Zorg dat ieder groepje weet welke puzzelopdracht ze moeten oplossen, en dat ze per groepje, voldoende devices, kladpapier en pennen gereed hebben. Je kunt leerlingen verwijzen naar mediamasters.nl/leerlingen om de puzzelopdracht op hun device te openen.

Stap 6: Laat alle groepjes tegelijkertijd hun puzzelopdracht oplossen. Loop langs om eventueel te ondersteunen als dat nodig is.

Stap 7: Los je de puzzels gezamenlijk op het digibord op? Dan kun je de puzzelopdrachten vanuit de game-omgeving openen op het digibord. Jullie zullen wat langer bezig zijn met dit onderdeel omdat je de puzzels achter elkaar oplost in plaats van tegelijkertijd.

Stap 8: Zijn jullie klaar met het oplossen van de puzzelopdrachten en het kraken van de codes? Zet de letters uit puzzel 1 t/m 3 op volgorde achter elkaar om de oplossing te vinden. Daarvoor kunnen jullie eventueel het eindblad gebruiken als jullie met werkbladen werken. Gebruik anders kladpapier of het schoolbord om de letters in volgorde van puzzel 1 t/m 3 achter elkaar te zetten.

Stap 9: Werkten jullie in groepjes? Klik dan in de game-omgeving door tot je bij het invoeren van de oplossing van de puzzelopdrachten uitkomt. Vanaf hier spelen jullie op het digibord weer klassikaal verder.