



DOELSTELLINGEN 'OP ZOEK NAAR HET COUDENBERGPALEIS'



GEKOPPELD AAN DE EINDTERMEN
3^{DE} GRAAD BASISONDERWIJS

Voor het bepalen van de doelstellingen hebben we ons gebaseerd op de eindtermen basisonderwijs.

Deze animatie maakt gebruik van verschillende werkmiddelen. Ze sluit aan bij verschillende vakken van de 3^{de} graad basisonderwijs en kan een hulp zijn bij het bereiken van de eindtermen. Sommige eindtermen van bepaalde vakken komen uitgebreid aan bod, andere worden slechts aangeraakt. De leerlingen werken in groep, zodat in de verschillende groepjes soms andere vaardigheden aan bod komen.

Onderstaande lijst geeft aan welke eindtermen in de animatie aan bod komen. Daarbij streven we volgende doelen na.

- Zich voor een activiteit geëngageerd tonen. Interesse tonen.
- Initiatief tonen.
- Doorzetten, ook als er hindernissen optreden.
- Doelgericht van start gaan (bij vertrouwde en nieuwe activiteiten).
- Doorwerken tot aan een kwaliteitsvol resultaat.
- Op een andere manier naar erfgoed – en meer algemeen – naar cultuur en de wereld rondom zich kijken
- Tijdens een activiteit/opdracht het proces bijsturen in functie van het doel.
- Flexibel omgaan met onvoorziene omstandigheden en plotse koerswijzigingen. Samenwerken in groep. Elke leerling telt.
- De planning en de strategie analyseren en evt. bijsturen.

Nederlands		
Netoverschrijdend		
ET	Doelstelling	Omschrijving activiteit
1. Nederlands - luisteren		
1.5,	de leerlingen kunnen de informatie achterhalen en structureren in een uiteenzetting van de leerkracht (pedagogisch animator);	gedurende de hele animatie
1.6	ze kunnen een voor hen bestemde instructie voor een buitenschoolse situatie achterhalen en structureren	
2. Nederlands – spreken		
2.6	De leerlingen kunnen het gepaste taalregister hanteren als ze van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten	rollenspel



2.9	De leerlingen kunnen (<i>verwerkingsniveau = beoordelen</i>) het gepaste taalregister hanteren als ze op basis van vergelijking, hetzij met hun eigen mening, hetzij met andere bronnen: <ul style="list-style-type: none"> in een gesprek kritisch reageren op de vragen en opmerkingen van bekende volwassenen (→ gedurende de hele animatie) 	
3. Nederlands – lezen De leerlingen kunnen (<i>verwerkingsniveau = beschrijven</i>) de informatie achterhalen in		
3.1	voor hen bestemde instructies voor handelingen van gevarieerde aard (→)	gedurende de hele animatie
3.3	voor hen bestemde tekste.	lezen van hun verhaaltjes en aan de hand daarvan hun parcours uittekenen
3.4	De leerlingen kunnen (<i>verwerkingsniveau = structureren</i>) de informatie ordenen die voorkomt in: <ul style="list-style-type: none"> voor hen bestemde school- en studieteksten en instructies bij schoolopdrachten; 	lezen van hun verhaaltjes en aan de hand daarvan hun parcours uittekenen
4. Nederlands – schrijven		
4.8	De leerlingen ontwikkelen bij het realiseren van de eindtermen voor spreken, luisteren, lezen en schrijven de volgende attitudes: <ul style="list-style-type: none"> luister-, spreek-, lees- en schrijfbereidheid; plezier in luisteren, spreken, lezen en schrijven; bereidheid tot nadenken over het eigen luister-, spreek-, lees- en schrijfgedrag; bereidheid tot het naleven van luister-, spreek-, lees- en schrijfconventies; weerbaarheid 	gedurende de hele animatie
5 Nederlands – strategieën De leerlingen kunnen bij de eindtermen luisteren, lezen, spreken en schrijven de volgende strategieën inzetten:		
5.1	zich oriënteren op aspecten van de luister-, lees-, spreek- en schrijftaak: doel, teksttype en eigen kennis, en voor spreken en schrijven ook op de luisteraar of lezer	tijdens heel de animatie, heel bewust tijdens het rollenspel
5.2	hun manier van luisteren, lezen, spreken en schrijven afstemmen op het luister- lees-, spreek- of schrijfdoel, en voor spreken en schrijven ook op de luisteraar of lezer;	tijdens heel de animatie, heel bewust tijdens het rollenspel
5.3	tijdens het luisteren, lezen, spreken en schrijven hun aandacht behouden voor het bereiken van het doel;	tijdens heel de animatie, heel bewust tijdens het rollenspel

Wereldoriëntatie

Netoverschrijdend

ET	Doelstelling	Omschrijving activiteit
2 Wereldoriëntatie - Techniek		
Kerncomponenten van techniek.		
De leerlingen kunnen		



2.1	van technische systemen uit hun omgeving zeggen uit welke materialen of grondstoffen ze gemaakt zijn	observaties in de site
2.4	illustreren dat sommige technische systemen moeten worden onderhouden	archeologische site
2.5	illustreren dat technische systemen evolueren en verbeteren	observaties in de site, bijv. evolutie van middeleeuwse latrines/beerputten tot huidig toilet
2.6	illustreren hoe technische systemen onder meer gebaseerd zijn op kennis over eigenschappen van materialen of over natuurlijke verschijnselen	observaties in de site
Techniek en samenleving.		
De leerlingen kunnen		
2.17	illustreren dat techniek en samenleving elkaar beïnvloeden;	evolutie van burcht tot paleis = ook evolutie van de macht
2.18	aan de hand van voorbeelden uit verschillende toepassingsgebieden van techniek illustreren dat technische systemen nuttig, gevaarlijk en/of schadelijk kunnen zijn voor henzelf, voor anderen of voor natuur en milieu.	tijdens de observaties in de site + brand van het paleis
3 Wereldoriëntatie - Mens		
Ik en mezelf		
De leerlingen		
3.1*	drukken in een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.	leerlingen werken tijdens heel de animatie in kleine groepjes samen
3.2	kunnen beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn.	gedurende de hele animatie
3.3*	tonen in concrete situaties voldoende zelfvertrouwen, gebaseerd op kennis van het eigen kunnen.	gedurende hele animatie + heel bewust tijdens het rollenspel
Ik en de ander		
De leerlingen		
ET 3.4	kunnen in concrete situaties verschillende manieren van omgaan met elkaar herkennen, erover praten en aangeven dat deze op elkaar inspelen.	tijdens het rollenspel
3.5*	tonen de bereidheid zich te oefenen in omgangswijzen met anderen waarin ze minder sterk zijn.	tijdens het rollenspel
3.6*	tonen in een eenvoudige conflictsituatie in de omgang met leeftijdgenoten de bereidheid om te zoeken naar een geweldloze oplossing	gedurende de hele animatie
Ik en de anderen: in groep		
De leerlingen		
ET 3.7*	hebben aandacht voor de onuitgesproken regels die de interacties binnen een groep typeren en zijn bereid er rekening mee te houden.	gedurende de hele animatie
5 Wereldoriëntatie - Tijd		
Dagelijkse tijd		
5.1	de leerlingen kunnen de tijd die ze nodig hebben voor een voor hen bekende bezigheid realistisch schatten.	observatieopdrachten in de site, lezen van de tekstjes, inoefenen rollenspel



Historische tijd		
De leerlingen		
5.7	kennen de grote periodes uit de geschiedenis en ze kunnen duidelijke historische elementen in hun omgeving en belangrijke historische figuren en gebeurtenissen waarmee ze kennis maken situeren in de juiste tijdsperiode aan de hand van een tijdband.	evolutie van het Coudenbergpaleis van de 12 ^{de} tot de 18 ^{de} E; figuren: Filips de Goede, Keizer Karel V, ...
5.8	kunnen aan de hand van een voorbeeld illustreren dat een actuele toestand, die voor kinderen herkenbaar is, en die door de geschiedenis beïnvloed werd, vroeger anders was en in de loop der tijden evolueert.	vb. paleis van de Coudenberg tot huidige Koningsplein
5.9	tonen belangstelling voor het verleden, heden en de toekomst, hier en elders.	tijdens heel de animatie
Algemene vaardigheden tijd		
De leerlingen		
5.10	beseffen dat er een onderscheid is tussen een mening over een historisch feit en het feit zelf.	bijv. bij onderzoek van de brand
6 Wereldoriëntatie – Ruimte		
Oriëntatie- en kaartvaardigheid		
De leerlingen		
6.1	kunnen aan elkaar een te volgen weg tussen twee plaatsen (in eigen gemeente of stad) beschrijven. Ze kunnen deze reisweg ook aanduiden op een plattegrond.	leerlingen zoeken hun weg in de site en helpen mekaar daarbij, ze leren de plattegrond lezen van het paleis van de Coudenberg, ze leren de verschillende ruimtes van de site herkennen, zowel aan de hand van de maquette als aan de hand van de plattegrond; ze moeten hun parcours tekenen op de plattegrond

Wiskunde		
Netoverschrijdend		
ET	Doelstelling	Omschrijving activiteit
1. Wiskunde - getallen		
Begripsvorming-wiskundetaal-feitenkennis		
De leerlingen		
1.6	kunnen volgende symbolen benoemen, noteren en hanteren: = < > + - x . : / ÷ % en () in bewerkingen.	bij oefeningen in de site
1.10	zijn in staat tot een onmiddellijk geven van correcte resultaten bij optellen en aftrekken tot 10, bij tafels van vermenigvuldiging tot en met de tafels van 10 en de bijhorende deeltafels.	bij oefeningen in de site
Procedures		
De leerlingen		



1.15	zijn in staat getallen af te ronden. De graad van nauwkeurigheid wordt bepaald door het doel van het afronden en door de context.	bij oefeningen in de site
1.16	Kunnen de uitkomst van een berekening bij benadering bepalen.	bij oefeningen in de site
1.17	kunnen schatprocedures vinden bij niet exact bepaalde of niet exact te bepalen gegevens.	bij oefeningen in de site
1.24	kennen de cijferalgoritmen. Zij kunnen cijferend vier hoofdbewerkingen uitvoeren met natuurlijke en met kommagetallen: <ul style="list-style-type: none"> • optellen met max. 5 getallen: de som < 10 000 000 • aftrekken: aftrektal < 10 000 000 en max. 8 cijfers • vermenigvuldigen: vermenigvuldiger bestaat uit max. 3 cijfers; het product = max. 8 cijfers (2 cijfers na de komma); • delen: deler bestaat uit max. 3 cijfers; quotiënt max. 2 cijfers na de komma 	bij oefeningen in de site
2 Wiskunde - Meten		
Begripsvorming-wiskundetaal-feitenkennis		
2.1	de leerlingen kennen de belangrijkste grootheden en maateenheden met betrekking tot lengte, oppervlakte, inhoud, gewicht (massa), tijd, snelheid, temperatuur en hoekgrootte en ze kunnen daarbij de relatie leggen tussen de grootte en de maateenheid.	bij oefeningen in de site
Procedures		
De leerlingen kunnen		
2.7	met de gebruikelijke maateenheden betekenisvolle herleidingen uitvoeren.	bij oefeningen in de site
2.8	schatten met behulp van referentiepunten.	bij oefeningen in de site
2.9	op een concrete wijze aangeven hoe ze de oppervlakte en de omtrek van een willekeurige, vlakke figuur en van een veelhoek kunnen bepalen.	bij oefeningen in de site
3 Wiskunde - Meetkunde		
Begripsvorming-wiskundetaal-feitenkennis		
De leerlingen kunnen		
3.1	begrippen en notaties waarmee de ruimte meetkundig wordt bepaald aan de hand van concrete voorbeelden verklaren.	bij oefeningen in de site
Procedures		
De leerlingen		
3.7	zijn in staat: <ul style="list-style-type: none"> • zich ruimtelijk te oriënteren op basis van plattegronden, kaarten, foto's en gegevens over afstand en richting • zich in de ruimte mentaal te verplaatsen en te verwoorden wat ze dan zien. 	<ul style="list-style-type: none"> • namiddagdeelte van de animatie • tijdens de hele animatie
4 Wiskunde - Strategieën en probleemoplossende vaardigheden		



4.2	de leerlingen zijn in staat om de geleerde begrippen, inzichten, procedures, met betrekking tot getallen, meten en meetkunde, zoals in de respectievelijke eindtermen vermeld, efficiënt te hanteren in betekenisvolle toepassingsituaties, zowel binnen als buiten de klas	bij de oefeningen in de site
-----	---	------------------------------

Muzische vorming

Netoverschrijdend

ET	Doelstelling	Omschrijving activiteit
1 Muzische vorming - Beeld		
De leerlingen kunnen		
1.1*	door middel van kunst- en beeldbeschouwing een persoonlijk waardeoordeel ontwikkelen over beelden en beeldende kunst van vroeger, van nu en van verschillende culturen.	via de oude schilderijen en gravures van het paleis
1.3	beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan.	via de oude schilderijen en gravures van het paleis + maquette van het paleis van de Coudenberg
3 Muzische vorming - Drama		
De leerlingen kunnen		
3.2	spelvormen waarnemen en inzien dat de juiste verhouding tussen woord en beweging de expressie kan vergroten.	tijdens het rollenspel
3.6	een aan de speelsituatie aangepaste en aangename spreektechniek ontwikkelen (articulatie, adembeheersing, tempo, toonhoogte) en verschillende verbale en non-verbale spelvormen improviseren.	tijdens het rollenspel
3.7*	genieten van, praten over en kritisch staan tegenover het eigen spel en dat van anderen, de keuze van spelvormen, onderwerpen, de beleving.	tijdens het rollenspel
6 Muzische vorming - Attitudes		
De leerlingen kunnen		
6.1*	blijvend nieuwe dingen uit hun omgeving ontdekken.	doel van onze animaties
6.4*	vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.	tijdens het rollenspel
6.5*	respect betonen voor uitingen van leeftijdgenoten, behorend tot eigen en andere culturen.	tijdens het rollenspel

