

Offshore Experience

EXTRA INSTRUCTIE VOOR DE BEGELEIDERS

Instructie voor de leerkracht / docent / begeleider

1. We verwachten een actieve en begeleidende rol van de leerkracht/docent en de extra begeleiding;
2. Voor een bezoek aan de Offshore Experience wordt de groep in drieën verdeeld; weet tevoren hoe je die drie groepen gaat indelen;
3. Groep 1 GROEN is de groep die met de leerkracht/docent meegaat: deze groep logt als 1^{ste} in;
4. Groep 2 BRUIN is de groep die met de extra begeleider meegaat: deze groep logt na het volgen van het programma in;
5. Groep 3 BLAUW blijft bij de museumdocent;
6. Als begeleider ontvang je antwoordkaarten, een mastercard en voor iedere leerling uit je groepje een gamekaart;
7. De leerlingen ontvangen beroepenkaarten waarop drie vragen staan: zij gaan eerst informatie verzamelen waarmee ze deze vragen kunnen beantwoorden. Deze informatie vinden zij via de schermen bij de scheepsmodellen (afbeelding scheepsmodel staat op de kaart);
8. De begeleiding krijgt de antwoordkaarten van deze beroepen mee: de antwoorden op de vragen staan achterop de kaart;
9. De leerlingen melden zich bij de begeleider met de antwoorden die zij hebben gevonden. Zij schrijven deze antwoorden niet op, maar geven ze mondeling;
10. Zijn de vragen min of meer goed beantwoord, dan krijgt iedere leerling een gamekaart uitgedeeld;
11. Een leerling kan maximaal 3 spellen spelen met deze kaart;
12. Antwoordkaarten en mastercard lever je na afloop weer in bij de museumdocent.

MARITIEMMUSEUM.NL

MARITIEM
MUSEUM