

DOCENTINSTRUCTIE E-TIVITY

Economie

Inflatie



Achtergrond

Beste leerkracht,

Met behulp van deze handleiding kun je de E-tivity **Economie** uitvoeren in je eigen klas. Een E-tivity is een combinatie van een computer(animatie), de leerkracht en de klas. De klas wordt door een computer(animatie) genaamd Sterre meegenomen om de principes van het onderzoekend leren te ontdekken en toe te passen rondom een bepaald thema, in dit geval **inflatie**.

De leerkracht speelt in dit proces een **cruciale rol** en is verantwoordelijk voor het begeleiden van de opdrachten in de klas. Hierbij is het belangrijk om te differentiëren naar verschillende niveaus.

Het **doel** van de E-tivity is een gestructureerde kennismaking met de principes van het onderzoekend leren. Dit gebeurt aan de hand van de 6 stappen van de onderzoekscyclus (Zie voor een uitgebreide toelichting en achtergrond van de cyclus de [leidraad onderzoekend en ontwerpend leren](#)). In deze handleiding volgt per stap een tijdsindicatie alsmede de bijbehorende richtlijnen voor jou als leerkracht

Algemene opmerkingen



Wanneer dit teken in beeld komt pauzeer je het beeld. Er wordt dan een activiteit van de leerlingen verwacht die moet worden begeleid door jou als leerkracht. *Als je vindt dat je klas meer pauzes nodig heeft, gebruik de pauze-knop dan vaker.*



Creativiteit vanuit de leerlingen moet, vinden wij, altijd worden beloond. Met name in de fase waarin het onderzoeksontwerp en de bijbehorende –vraag wordt gekozen, mag er door leerlingen veel ruimte worden benut om iets origineels te bedenken. De leerlingen hoeven hierin de voorgestelde onderzoeksvraag en daaruit voortvloeiende stappen vanuit de E-tivity **absoluut niet** te volgen als zij zelf een alternatief hebben bedacht.



Onderzoek doen kost tijd. Probeer, wanneer het onderzoeksontwerp af is, een haalbare planning af te spreken met de kinderen ten aanzien van de uitvoering. Je kunt de E-tivity hier pauzeren en op een later moment doorgaan.

Tot slot willen we je meegeven dat onderzoekend leren een proces is waarbij de uitkomsten niet vaststaan. Niet voor de leerlingen en niet voor jou als docent. Het is bij dit proces essentieel om een onderzoekende, open en nieuwsgierige houding te hebben. Jij, als docent, kunt jouw leerlingen hierin voorgaan.

Heel veel plezier!

Wetenschapsknooppunt Erasmus Universiteit Rotterdam

Introductie

0 – 5 minuten



0:32

Stimuleer de klas om de betekenis van economie te achterhalen. Verwijs indien nodig naar Prinsjesdag, grote bedrijven, banken, geld uit je portemonnee.

Stap 1 – Verwonderen

Deze stap heeft als doel om de leerlingen nieuwsgierig te laten worden. De leerlingen *ervaren* het thema en dit roept vragen bij hen op. Met deze vragen gaan zij de volgende fase in.

5 – 25 minuten



2:10

Stimuleer de leerlingen om na te denken over wat een veiling is. Verwijs indien gewenst naar het spel "Koehandel".



2:49

De leerlingen gaan het veilingspel spelen. Hiervoor vormen zij groepjes van 4-5 personen. Er zijn twee rondes, in elke ronde krijgen de leerlingen een stapel met nieuwe bankbiljetten (zie 'Extra materialen') maar dat mogen de leerlingen van tevoren **niet weten**. In ronde 1 krijgen ze 5 x €10 en in ronde 2 krijgen ze 5 x €100. Probeer een passend product te vinden dat twee rondes kan worden geveild, denk aan snoepjes, fruit, pennen etc.

In elke ronde komt elk groepje één keer aan de beurt als veilingmeester. Zij zijn eigenaar van het product dat wordt geveild en ontvangen het geboden geld. De andere groepjes **bieden** op het product. Leg aan de leerlingen uit dat zij zoveel mogelijk producten moeten proberen te bemachtigen, het is voor de leerlingen dus niet slim om al hun geld in één keer uit te geven. De leerlingen zullen dit naar verwachting zelf snel in de gaten krijgen en als dit niet het geval is kun je hen daar op wijzen. Schrijf op het bord voor welk bedrag een product wordt geveild. Als elk groepje veilingmeester is geweest ga je door naar ronde 2. Alle groepjes krijgen opnieuw geld en elk groepje wordt opnieuw veilingmeester. Ook tijdens deze ronde schrijf je alle bedragen, waarvoor de producten zijn geveild, op het bord. Vanzelfsprekend is het leuk voor leerlingen als zij de producten, die ze hebben gewonnen tijdens de veiling, echt mogen houden.



3:01

Aan het einde vraag je of de leerlingen hebben gemerkt dat de prijs omhoog is gegaan gedurende de twee rondes. Vraag hen ook of zij hier een verklaring voor hebben.



Stap 2 – Verkennen

Het doel van deze stap is om de leerlingen gericht na te laten denken over het onderwerp. Wat weten zij er allemaal al over en hoe kan dit worden gecategoriseerd? Dit mondt uiteindelijk uit in een onderzoekbare onderzoeksvraag.

25 – 45 minuten



3:22

Vraag de leerlingen of ze op basis van het veilingsspel kunnen raden wat het woord inflatie betekent.



3:31

Luister samen met de klas naar wat de wetenschapper te vertellen heeft over inflatie



7:48

Leg de leerlingen uit dat ze tijdens deze les een onderzoekje mogen doen dat iets te maken heeft met economie, inflatie of geld.



- o Leg hen ook uit dat er voorafgaand aan een onderzoek altijd een **onderzoeksvraag** moet worden bedacht.
- o Herinner hen ook aan de beginactiviteit.
- o Een hulpmiddel bij het maken van een onderzoeksvraag, kan zijn het maken van een **mindmap**.
- o Stimuleer de leerlingen om in groepjes verschillende vragen te verzinnen die te maken hebben met economie, inflatie of geld.



9:00

Leg hier uit waarom dit geen goede vraag is → We hebben niet de middelen om walvissen naar discomuziek te laten luisteren.



9:22

Haal één vraag samen met de leerlingen door de vragenmachine. Daag de groepjes met cognitief sterkere leerlingen uit om dit zelfstandig te doen.



9:45

- o De E-tivity gaat verder met de onderzoeksvraag: *Voor welke producten willen mensen meer geld betalen als ze meer geld hebben?* Leg aan de leerlingen uit dat het ook goed is wanneer zij een andere vraag hebben bedacht. De vraag van Sterre is slechts een voorbeeld.



10:10

Vraag de leerlingen samen te vatten wat er tot nu toe is besproken tijdens de E-tivity.



Stap 3 – Onderzoek opzetten

Deze stap heeft als doel dat de leerlingen zich goed voorbereiden op het onderzoek. De onderzoeksvraag wordt eventueel aangescherpt en de leerlingen bedenken een methode waarmee zij de onderzoeksvraag kunnen beantwoorden.

45 - 60 minuten

Leg de leerlingen voorafgaand aan deze stap uit dat Sterre de verschillende stappen uitlegt aan de hand van haar eigen onderzoeksvraag, maar dat de leerlingen dezelfde stappen voor hun eigen onderzoek moeten doen.



10:44

Vertel dat ze zelf een methode mogen verzinnen. De E-tivity geeft diverse mogelijkheden, licht deze eventueel toe.



11:02

Laat de leerlingen nadenken over welke mensen zij willen betrekken, bevragen in hun onderzoek. Dit kunnen medeleerlingen, leerkrachten, ouders of familieleden zijn.



11:21

Laat de leerlingen alvast nadenken over het verzamelen en verwerken van hun resultaten. Zorg ervoor dat elk groepslid een rol heeft en weet wat hij/zij moet doen tijdens de uitvoering van het onderzoek.



Sterre laat zien wat zij bedacht heeft. Maak de leerlingen erop attent dat zij dit voorbeeld absoluut niet hoeven te volgen! Stimuleer de leerlingen om een eigen onderzoek te bedenken, wellicht geholpen door het voorbeeld van Sterre.

Na deze stap moet elk groepje een concreet plan hebben voor het uitvoeren van hun onderzoek. Herinner hen nog een keer aan hun onderzoeksvraag en check of iedereen weet wat er moet gebeuren tijdens de uitvoering.

Stap 4 – Onderzoek uitvoeren

In deze stap leren de leerlingen hun onderzoek uit te voeren. Zij verzamelen en verwerken de gegevens systematisch en nauwkeurig.

Tijd zelf in te vullen



12:17

De leerlingen gaan het plan dat zij in stap 3 hebben bedacht, uitvoeren. Zorg dat de leerlingen de betrokken participanten hebben ingelicht

- o Herinner de leerlingen eraan om hun resultaten zorgvuldig te verzamelen.
- o Als alle resultaten verzameld zijn kunnen ze worden verwerkt in overzichtelijke grafieken, tabellen of andere modellen. Hier hebben de leerlingen, afhankelijk van hun capaciteiten, eventueel hulp bij nodig.





Vraag de leerlingen hoe het onderzoeksproces is gegaan. Liep het volgens plan?

Stap 5 – Concluderen

In deze stap wordt een beroep gedaan op het doorzien van oorzaak-gevolg-relaties. Wat betekenen de resultaten? Zijn er verbanden? De leerlingen leren hun gegevens kritisch te bekijken en goed te gebruiken.

60 – 75 minuten



Stimuleer de leerlingen om tijdens het bekijken van hun resultaten gevolgen te zien en verbanden te leggen.



Laat hen ook kritisch nadenken over hun eigen onderzoek:

- o Wat hadden ze beter kunnen doen?
- o Wat zorgt ervoor dat de resultaten misschien niet overal en bij iedereen geldig zijn?

Zorg voor een duidelijk antwoord op de onderzoeksvraag.



Stap 6 – Presenteren

75 – 120 minuten

13:26

Tijdens deze stap geven de leerlingen overzichtelijk weer hoe het proces is verlopen. Zij nemen het publiek mee in het proces, de resultaten en de conclusies.

Vertel de leerlingen na de introductie van Sterre dat zij verschillende manieren van presenteren mogen gebruiken. Voorbeelden waaraan ze kunnen denken zijn: PowerPoint, Prezi, schilderij, toneelstuk, poster, etc. De leerlingen gaan aan de slag met het maken van de presentatie.

- o Optioneel: de presentatie delen met de groep participanten in het onderzoek.



Extra materiaal (1)

€10	€100
€10	€100
€10	€100
€10	€100
€10	€100

Extra materiaal (2)

<https://www.youtube.com/watch?v=8aFkpFIKhFc>

<https://www.youtube.com/watch?v=R6Xo17Gfe7k>

Spel Koehandel:

