

Praktijkopdrachten en rol van de begeleiding - SP6.3

In de digitale leeromgeving van de CHE (Canvas) vindt de student alle praktijkopdrachten. Daar staat daar beschreven wat er van de werkplekbegeleider en/of schoolopleider wordt verwacht in de begeleiding van de student.

Van studenten wordt verwacht dat zij hierin zelf de regie nemen en jullie als begeleiders tijdig en proactief meenemen in de inhoud van de opdrachten. Dit betekent dat zij de opdrachten toelichten, verwachtingen afstemmen en actief om feedback vragen gedurende het leerproces.

In onderstaand overzicht zijn de praktijkopdrachten opgenomen die de student gedurende de werkplekperiode uitvoert. Deze vormen de leidraad voor het leren in de praktijk en het gesprek tussen student en begeleider(s).

Het ontwikkelgesprek en de eindbeoordeling vindt plaats middels de WPL-wijzer.

<i>Titel activiteit/ opdracht</i>	<i>Vakgebied(en)</i>	<i>Geschatte SBU (studiebelasting- uren)</i>	<i>Korte toelichting</i>
Domeinen en rollen in de basisschool.	• Wetenschap & Technologie • ICT • Cultuur	1 SBU	De student raadpleegt de schoolgids en leerkrachten met verschillende rollen in de basisschool, zoals ICC-er, W&T-coördinator en ICT-coördinator en krijgt hierdoor inzicht in de domeinen en rollen in de basisschool.
Gesprekken met de desbetreffende coördinatoren, contactpersonen of de directeur.	• Wetenschap & Technologie • ICT • Cultuur	1 SBU	De student ontwikkelt een visie op de verschillende domeinen en inventariseert de organisatie en middelen die daarbij ingezet worden.
Lessen vanuit de domeinprofilering	• Wetenschap & Technologie • <u>of</u> Cultuur	2 SBU per keer (loopt hele periode door)	De student geeft lessen binnen de gekozen profilering (Wetenschap & technologie of Cultuur). De student werkt hierbij vanuit de bij het domein behorende theorie, vakkennis en didactiek. Ook draagt de student hiermee bij aan relevante vraagstukken voor

			de samenleving & onderwijspraktijk.
Inventariseren kennisnetwerk voor gekozen domeinprofilering	• Wetenschap & Technologie • <u>of</u> Cultuur	0,5 SBU	De student brengt de schoolomgeving in kaart. Waar je als school iets kunt halen of brengen. Denk aan karakteristieken van de omgeving (Gebouwen, objecten in de openbare ruimte, landschappen, verhalen & gebeurtenissen, voorwerpen) en bedrijven, organisaties, verenigingen.
Testen (deel)product dat je aan het ontwikkelen bent voor de samenwerkingspartner.	• Wetenschap & Technologie • <u>of</u> Cultuur	1 SBU	De student vraagt feedback op basis van het (deel)product. Dit moet 1. passen binnen de domeinprofilering, 2. afgestemd zijn op de doelgroep 3. een vraagstuk zijn relevant voor de samenleving & onderwijspraktijk