

PROJECTWERK ZESDE LEERJAAR

Wat moet je precies doen?

Allereerst kies je een project waarrond je wil werken.

Je mag zelf kiezen waarover je jouw project gaat doen.

Er wordt wel gevraagd om zoveel mogelijk variatie in je onderwerpen te houden zodat de verschillende domeinen van wereldoriëntatie aan bod komen. Denk aan: geschiedenis, natuur, aardrijkskunde,...

Iemand die een eerste project over 'honden' deed, kan nadien niet weer een project over een dier maken.

Als de thema's bepaald zijn, begin je aan de uitwerking van het onderwerp. Je kan gebruik maken van volgend stappenplan:

1. Onderwerp afbakenen (woordspin) - dit hebben we samen in de klas gemaakt
2. Informatie verzamelen (bibliotheek, internet, brochures,...)
3. Informatie doornemen (selecteer wat belangrijk is)
4. Vormgeving (hoe gaat je bundel eruit zien?)
5. Documentatiemateriaal (foto's, filmpjes,... die je wil tonen)
6. Knutselwerk (wees origineel, gebruik het materiaal uit de knutselkast)
7. Projectvoorstelling aan de school (voor je ouders en andere klassen)
8. Spreekbeurt voor de klas

Wanneer?

Er worden dit schooljaar drie projecten gemaakt.

De eerste projectenperiode loopt van september tot december. De tweede periode loopt van januari tot maart en de derde van april tot juni.

Nog enkele tips:

- Bij elk werkstuk moet ook een gevarieerde bronvermelding staan. Dit kunnen titels van boeken zijn, links naar verschillende websites, informatie naar aanleiding van een interview, brochures,...

- Er liggen verscheidene voorbeelden van vorige projecten in de klas. Als je wil, kan je altijd een kijkje nemen om inspiratie op te doen.

- Bij je spreekbeurt maak je best ook een powerpoint. Als je niet weet hoe dat moet, kan je altijd uitleg vragen aan meester.

- Er is tijdens de les regelmatig tijd om aan je project te werken. Maak hier dan ook gebruik van! Wat je in de klas doet, hoef je thuis niet meer te doen.

- Af en toe vraagt de meester een kladversie van je project op, maar je mag zelf ook regelmatig je project afgeven om te laten controleren. Uit fouten kan je leren en je project wordt er alleen maar beter van.

SUCCES!!!