

Communiceren zonder praten

Samenvatting

Leeftijd

10 - 12 jaar

12 - 14 jaar

Vaardigheden

abstraheren

Totale tijdsduur

60minuten

Leerlingen leren abstraheren door middel van concepten en iconen. Ze kunnen dit in groepjes of klassikaal samen spelen, ook al heb je maar een half uurtje de tijd!

Context

Abstraheren, de kernboodschap echt vatten is essentieel bij studeren, bij het schrijven van een algoritme, bij het maken van een schema, bij het begrijpen van een probleemstelling, bij goed communiceren als je samenwerkt... Als we aan communicatie denken, denken we in de eerste plaats aan praten, maar als je niet mag praten, krijg je het dan nog wel gezegd?

Deze activiteit is gebaseerd op het spel Concept.

Doelstellingen

Vaardigheden computationeel denken

- Abstraheren

VVKSO

Gemeenschappelijk leerplan ICT (A en B-stroom)

Leerplandoel 9: de leerlingen analyseren een probleem, genereren een algoritme om het op te lossen, implementeren dit en passen het aan tot het foutloos werkt, unplugged (niet-digitaal) en digitaal (grafische programmeertaal).

Methodologie

Part	Beschrijving	Timing
------	--------------	--------

1	<p>Uitleg</p> <p>De bedoeling van het spel is een woord/begrip door middel van het plaatsen van pionnen (zo veel als je wil) op het spelbord te beschrijven. Hoe beter je een begrip kan herleiden tot de essentie, hoe beter je kan abstraheren en overtollige informatie achterwege kan laten. Het spelbord bestaat uit een hele lijst van concepten die gevisualiseerd worden door iconen.</p> <p>Het is belangrijk om het speldoel aan de leerlingen duidelijk te maken aan de hand van enkele voorbeelden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melk: 1 pion op drinken, 1 pion op wit • Toren van Pisa: 1 pion op monument, 1 pion op scheef en dan eventueel de vlag van Italië door 1 pion op groen, 1 pion op wit en 1 pion op rood • Sneeuwitje en de 7 dwergen: 1 pion op fictie, (eventueel 1 pion op boek), 1 pion op vrouw en 7 pionnen op man 	15
2	<p>Spelen!</p> <p>Spelverloop</p> <ul style="list-style-type: none"> • Een groepje leerlingen neemt een kaartje van de stapel • Het groepje probeert het woord/begrip op het kaartje zo goed mogelijk voor te stellen door het plaatsen van pionnen op het spelbord. • De andere groepjes proberen het woord/begrip op het kaartje te raden <p>Puntenverdeling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bij een goed antwoord krijgt het gewonnen groepje twee punten én het groepje die het begrip goed kunnen uitleggen één punt. • Indien niemand het goed raadt, krijgt niemand punten! 	45

Organisatie

Materiaal

- Per groepje het spelbord op A4 (recto verso)
- Een keer het spelbord op A3 (enkelzijdig)
- Woordkaartjes
- Spelelementen (kralen, gommen, echte pionnen.... mag alles zijn, zolang het binnen de vakjes van het spelbord past)

Groepering

Verdeel de klasgroep in kleinere groepjes van 2-3 leerlingen om samen klassikaal het spel te spelen. Eens de leerlingen het spel echt begrijpen, kunnen ze eventueel individueel in aparte groepjes spelen.

Begeleiding

Tips

- Hou ergens een scorebord bij, competitie doet het altijd goed!
-

- Zet een tijdslimiet op het raden zodat er niet te lang gegokt wordt.
 - Het antwoorden kan soms chaotisch verlopen, laat daarom de groepjes pas antwoorden als ze overlegd hebben én eventueel dmv een hulpmiddel (fluitje blazen, vinger opsteken, fietslichtje aansteken, bel rinkelen...)
-