

Herhalende aanwijzingen



Ontdek de wereld van vandaag en morgen, en ontdek nieuwe technologieën terwijl je plezier hebt met maximaal vier woord aanwijzingen! De zoektocht vergroot de kennis van kinderen over digitalisering, introduceert associaties om het geheugen vast te houden en om toepassingen in het echte leven te bereiken.

Printbaar materiaal in bijlage: conceptkaarten x 30, punten x 74 (1 punt x 64, 5 punten x 10)

Extra materiaal nodig: schaar

Territorium 4 - De Fantastische Fabriek



Totale duur: 30 min.

Aantal spelers : 2 - 12+

Leerdoelen



Mezelf begrijpen en mondeling uitdrukken



Opzoeken



Lezen



Redeneren



Geïnformeerd zijn in de digitale wereld, digitale instrumenten inzetten

Gekoppelde SDG's



Spelmodaliteiten

8 - 12 jaar

Met een volwassene

Binnen

Thuis

In de klas

Alleen werken

Deze productie maakt deel uit van het materiaal dat is geproduceerd door het Unplugged-project, dat financiering heeft ontvangen van het ERASMUS+-programma van de Europese Unie in het kader van subsidieovereenkomst nr. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.

Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale Licentie (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), die onbeperkt gebruik, distributie en reproductie toestaat in elk medium, op voorwaarde dat je de juiste credit geeft aan de originele auteur(s) en de bron, een link geeft naar de Creative Commons licentie, en aangeeft of er wijzigingen zijn aangebracht en gelijk delen.



Mede gefinancierd door het programma Erasmus+ van de Europese Unie



Pedagogische belangstelling en gerichte onderwerpen

Vergroting van het bewustzijn op het gebied van digitalisering: In dit spel leren de kinderen meer over nieuwe technologieën en de digitale wereld. Het spel introduceert begrippen en definities uit de digitale sector op een speelse wijze. Door associaties te spelen, blijven de leerlingen vertrouwd met de digitale basiscomponenten en hun onderlinge verband.

Wees snel: Antwoord als eerste om te winnen. Het competitieve element in het spel bereidt kinderen voor op prestaties in een dynamische omgeving.

Ideeën associëren: Combineer aanwijzingen om het verborgen concept te vinden. Associatief en logisch denken wordt ontwikkeld in een reeks aanwijzingen die aan de kinderen worden onthuld.



Spelregels

Spelverhaal: Als eerste een begrip vinden met behulp van steeds preciezere aanwijzingen.

Rol van de leerkraacht en spelorganisatie: We noemen de kinderen, spelers, en de volwassene die de leiding heeft of het kind kiest, scheidsrechter.

Installatie: Schud het pak conceptkaarten en leg het in het midden van de spelers.

Leg de punten, 1 punt en 5 punten, in het midden van de spelers.

De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het bijhouden van de conceptkaarten en de punten.

1 punt



5 punten





Spelrondes

Speluitleg

De scheidsrechter trekt een conceptkaart van de bovenkant van de stapel, houdt deze geheim en vertelt de eerste aanwijzing, genummerd 1 bovenaan de kaart.

De spelers proberen het concept (woord) te raden dat op de kaart staat en dat associaties geeft met de eerste aanwijzing. Elke speler heeft recht op 1 antwoord op een aanwijzing. Ze mogen wel tegelijkertijd antwoorden.

Als het concept gevonden is, houdt de scheidsrechter de kaart geheim, beëindigt hij de raadbeurten en geeft de kaart aan de speler die het concept heeft geraden.

Als na de eerste aanwijzing geen goed antwoord wordt gegeven, wordt de tweede aanwijzing, genummerd 2 op de kaart, gegeven. Dezelfde stappen gelden totdat aanwijzing 4 aan bod komt.

Als geen enkele speler het concept vindt na de vierde aanwijzing, eindigt de beurt, geeft de scheidsrechter het antwoord en begint een nieuwe ronde.

Uitdagingen

De speler die het concept ontdekt, probeert een van de twee volgende uitdagingen te volbrengen:

- het concept correct spellen in een kwestie van
- de laatste twee concepten citeren (kan alleen als de derde ronde is gespeeld)

Als de speler niet slaagt in de uitdaging, zijn geen andere pogingen toegestaan.

Punten tellen en het spel beëindigen

De eerste speler die het juiste antwoord geeft, krijgt tussen 1 en 5 punten volgens de volgende voorwaarden:

- concept gevonden bij aanwijzing 1: **4 punten**
- concept gevonden bij aanwijzing 2: **3 punten**
- concept gevonden bij aanwijzing 3: **2 punten**
- concept gevonden bij aanwijzing 4: **1 punt**

Als de uitdaging slaagt, krijgt de speler **1 punt extra**.

Elke speler kan op elk moment de scheidsrechter vragen zijn punten te wijzigen.

De eerste speler die 15 punten haalt, wint het spel.



Verder gaan



Onderwerp 1 - Bekendheid met digitalisering

Om verder te gaan met het leren van feiten en termen over de digitale wereld kunt u naar andere Unplugged zoektochten gaan, waaronder: **Memory**, enz.

Aarzel ook niet om een onderzoeksmaatstafel van de OESO te raadplegen over onderwijs in het digitale tijdperk voor een gezonde en gelukkige toekomst. children: <https://www.oecd.org/education/education-in-the-digital-age-1209166a-en.htm>



Onderwerp 2 - Concurrentievermogen en snelle reactie

Om verder te trainen in snel reageren en competitiviteit kun je andere Unplugged quests raadplegen, waaronder: **Brainstormen, Plastic Continent, Vormfactor, etc.**



Onderwerp 3 - Associatief denken

Om meer te lezen over de voordelen van het ontwikkelen van associatief denken en creativiteit bij leerlingen, zie <https://www.psychologytoday.com/us/blog/prime-your-gray-cells/201802/study-reveals-thought-processes-foster-creativity>.

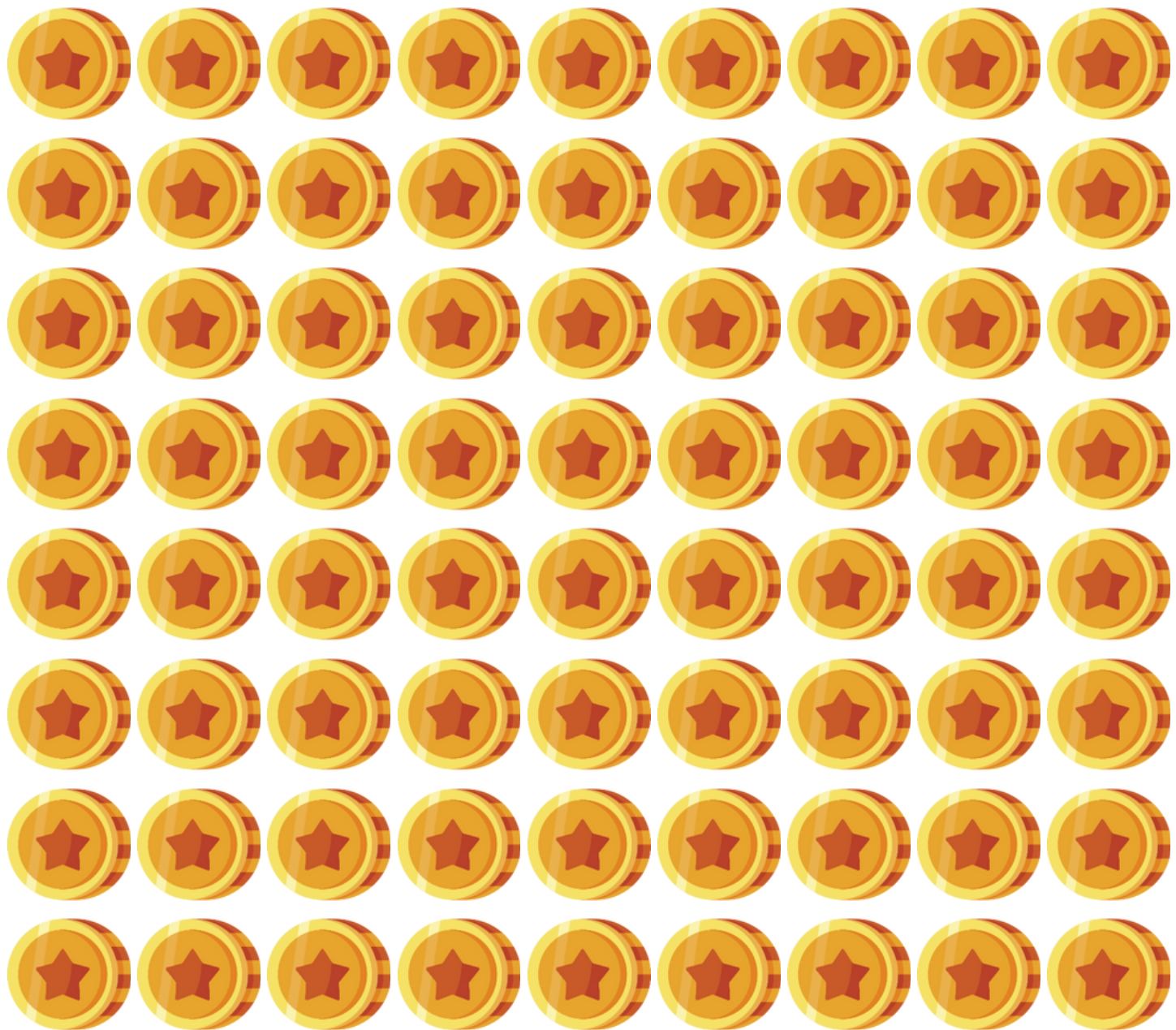
Om het associatief denken verder te ontwikkelen kunt u andere Unplugged-spellen raadplegen, waaronder: **Brainstormen, Fantasie daar!**



Printbaar materiaal



Punten en munten



Printbaar materiaal - Haarten



MANGA	SMARTPHONE	TABLET
1. Tekenen 2. Boek 3. Strip 4. Japans	1. Touchscreen 2. Toepassingen 3. Pocket 4. Telefoon	1. Assistent 2. Multimedia 3. Scherm 4. Computer
MOBIELE APP	INTERNET	HACKEN
1. Software 2. Download 3. Winkel 4. Smartphone	1. Wereldwijd 2. Site 3. Netwerk 4. Web	1. Virus 2. Aanval 3. Anoniem 4. Computer
PERSISTENTE WERELD	SOCIAAL NETWERK	INFLUENCER
1. Metavers 2. Virtueel 3. Server 4. Univers	1. Berichten 2. Vrienden 3. Verhalen 4. Liken	1. Mensen 2. Opinie 3. Community 4. YouTuber
STREAMING	VIDEO OP AANVRAAG	VIDEOGAME
1. Spelen 2. Inhoud 3. Video 4. Live	1. Speler 2. Abonnement 3. Catalogus 4. Uitgesteld	1. Interactief 2. Virtueel 3. Speelse 4. Controller
VIRTUELE REALITEIT	TOEGEVOEGDE REALITEIT	ELEKTRISCHE SCOOTER
1. Onderdompeling 2. Simulatie 3. 3D 4. Bril	1. Scherm 2. Overlay 3. Inlay 4. Realtime	1. Voertuig 2. Motor 3. Tweewieler 4. Board



<ul style="list-style-type: none"> 1. Vliegend 2. Transport 3. Voortstuwing 4. Rugzak <p>JETPACK</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Voertuig 2. Op afstand 3. Autonomoos 4. QuadCopter <p>DRONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Aansluiting 2. Accessoire 3. Kort bereik 4. Draadloos <p>BLUETOOTH</p>
<ul style="list-style-type: none"> 1. Aansluiting 2. Computers 3. Netwerk 4. Draadloos <p>WIFI</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Internet 2. Netwerk 3. Kabel 4. Licht <p>OPTISCHE VEZEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Netwerk 2. Mobiel 3. Smartphone 4. Snel <p>5G</p>
<ul style="list-style-type: none"> 1. Afbeelding 2. Vierkant 3. 2D 4. Informatie <p>QR CODE</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Smartphone 2. Accessoire 3. Tijd 4. Pols <p>VERBONDEN HORLOGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. FabLab 2. Plastic 3. Gesmolten 4. Object <p>3D PRINTER</p>
<ul style="list-style-type: none"> 1. Smartphone 2. Accessoire 3. Handsfree 4. Muziek <p>AANGESLOTEN HEADSET</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Bewegingen 2. Afmetingen 3. Theater 4. Bioscoop <p>4D FILMS</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Versterking 2. Focalisatie 3. Saber 4. Licht <p>LASER</p>
<ul style="list-style-type: none"> 1. Object 2. AI 3. Automatisering 4. Pratend <p>VIRTUELE ASSISTENT</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mijnbouw 2. Virtueel 3. Betaling 4. Geld <p>CRYPTOVALUTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Cryptocurrency 2. Token 3. Non-falsifiable 4. Artwork <p>NFT</p>