

Spelconsoles!

Hoofddoel

Inzien dat instrumenten evolueren en dat ze bij het eigen lichaam ontstaan zijn. (WO 6.5)

Bijkomende doelen

- Vaststellen en uiten dat energie nodig is voor het functioneren van niet-levende systemen. (WO 6.3/2)
- Inzien dat veel technieken tal van risico's insluiten. (WO 6.10/2)
- Ideeën kunnen bedenken voor een eenvoudige technische realisatie. (WO 6.12/1)



Materiaal

Gamepad, geheugenkaart, playstation en controller, PSP, nintendo DSi, en DS Lite, sturing wheel, touchscreen, Vtech spelcomputer toebehoren, XBOX 360, wii en toebehoren.

Ter voorbereiding

- Maak een keuze uit het materiaal en bied niet te veel materiaal in één keer aan.
- Zorg ervoor dat de kleuters vooraf reeds in de speelhoek hebben kunnen exploreren met het materiaal.
- Laat de kleuters, voor je aan de slag gaat, vrij vertellen wat ze er allemaal over weten.
- Als de kleuters zelf initiatieven nemen, ga je daar natuurlijk op in, maar je houdt in het oog dat het technisch aspect zoals geformuleerd in de doelstellingen ook zeker aan bod kan komen.
- Zorg eventueel voor pictogrammen die de opdrachten visualiseren.

Aan de slag

- Laat de kleuters tonen hoe je met hun spelconsole omgaat.
- Laat de kleuters aan elkaar vertellen hoe je hun spelconsole gebruikt.
- Laat de kleuters kiezen met welke spelconsole ze willen spelen.

- Ga op dezelfde manier te werk voor het toebehoren (controller, sturing wheel, gamepad, nunchuck).
- Waar worden het touchscreen en de geheugenkaart nog gebruikt?
- Geef de kleuters de kans om aan jou te vertellen hoe je veilig en verantwoord omgaat met dit duur speelgoed.

In de kring

Deze vragen gebruik je om één of meerdere spelconsoles te bespreken in de kring.

- Wat is het? Hoe heet het?
- Is ... gemaakt van stof/papier/hout/glas/steen/kunststof/metaal?
- Uit welke delen bestaat ... ?
- Hoe gebruik je het?
- Uit welke delen bestaat ... ?
- Waarvoor dient dat (onderdeel)?
- Wanneer gebruik je het?
- Waarvoor gebruik je het?
- Wat kies je best om ... ?
- Hoe zou je ... (probleem) ... best oplossen?
- Waarmee kan je best ... (probleem) ... oplossen?



Observeer de kleuters en zoek antwoord op vragen als:

- *Wie is bereid veilig te werken met ... ?*
- *Wie is bereid zorgzaam te werken met ... ?*
- *Wie toont een explorerende aanpak om meer te weten te komen over spelconsoles?*
- *Wie toont een experimentele aanpak om meer te weten te komen over spelconsoles?*

Geef de kleuters de opdracht om hun ideale computerspel te ontwerpen. Dit kan door middel van een tekening, een constructie, een spreekoefening. Laat ze rekening houden met de verschillende onderdelen in combinatie met hun wensen.

Laat de kleuters spelen met voor hen "nieuwe" spelconsoles.