

Wijsheid verjaart niet

Intergenerationeel samenwerkingsproject
VBS De 5-sprong Moerzeke/Kastel
WZC Sint-Jozef Moerzeke



Vorbereidingsfiche intergenerationele activiteit

Titel activiteit: Wiskunde – meetkunde – programmeren

Organisatie

Algemeenheden

Deze activiteit werd voorbereid door:	Studenten Erasmushogeschool Brussel – bachelor lager onderwijs in samenwerking met medewerkers woonzorgcentrum
Datum activiteit:	
Begin- en einduur activiteit:	10u20 – 11u30
Plaats activiteit:	Locatie in WZC
Doelgroep school + aantal:	6 ^{de} leerjaar (13 leerlingen)
Doelgroep bewoners WZC + aantal:	Bewoners WZC (minstens één bewoner per twee leerlingen)

Begeleiders van de activiteit

4 studenten lager onderwijs

4 begeleiders WZC

Opstelling - Locatie

In zaal in woonzorgcentrum.

Leerlingen en bewoners worden verdeeld in 6 groepen. We zorgen ervoor dat per 2 leerlingen minimum 1 bewoner aanwezig is. Bij de opstelling letten we op de positie van de leerlingen en bewoners. We plaatsen de bewoner tussen de leerlingen om de interactie te verhogen. We zorgen ervoor dat de tafels niet te groot zijn zodat de leerlingen en bewoners dicht bij elkaar kunnen zitten.

Het materiaal is verdeeld over de verschillende groepen en staat in een doos naast de tafel. (plattegrond – symbolen – blokjes – mannetje – blauw en geel vlak)

Op elke tafel hangt een symbool, dit symbool wordt later gebruikt om de leerlingen in groepen te verdelen.



Doelstellingen

Doelstellingen zorg

- Grove en fijne motoriek van de bewoners onderhouden.
- Cognitieve functies van de bewoners onderhouden en trainen.
- Sociale contact stimuleren en onderhouden.
- Samenwerking met de kinderen stimuleren.
- Doorbreken van isolement en vereenzaming.
- Dagelijkse sleur en verveling doorbreken.

Doelstellingen onderwijs

- De leerlingen kunnen het principe van het programmeren uitleggen aan de bewoners.
- De leerlingen kunnen 3 controleoefeningen (met drie verschillende moeilijkheden) in samenwerking met de bewoners correct oplossen.
- De leerlingen kunnen in samenwerking met de bewoners zelf een programmeeropgave verzinnen en uitwerken op de gegeven route.
- De leerlingen kunnen in samenwerking met de bewoners de opgegeven oefening van een andere groep oplossen door het in het echt toe te passen met concreet materiaal.

Doelstellingen intergenerationeel

- Leerlingen tonen respect en bezorgdheid voor de bewoners.
- Leerlingen en bewoners gaan op een ontspannen en liefdevolle manier met elkaar om.
- Leerlingen en bewoners kunnen samen bepaalde opdrachten tot een goed einde brengen. Leerlingen en bewoners gaan met elkaar in interactie.
- Leerlingen en bewoners beleven plezier aan de activiteit.
- Leerlingen kunnen zich aanpassen aan de noden van de bewoners.
- Leerlingen kunnen de bewoners begeleiden tijdens hun denkproces.

Opbouw activiteit

Inleiding/inkleding

Timing:

- De leerlingen hebben in de klas kennism gemaakt met het programma 'lightbot'. Het doel van het spel is de route van de robot uit te stippelen door hem instructies te geven. De instructies zijn vooruitstappen, draaien, licht doen branden, ...
- Met de bewoners zullen ze de opdrachten uit lightbot uitvoeren via een papieren versie. De opdrachten worden uitgevoerd op een rooster, de hindernissen worden gemaakt door legoblokjes. Pionnen doen dienst als robot. De opdrachten die gegeven kunnen worden aan de robot worden voorzien op kleine kaartjes.
- De leerlingen krijgen bij het binnenkomen in de zaal een symbool. Ze gaan op zoek naar het symbool op de tafel en ontdekken zo welke bewoners hun partners zullen zijn tijdens deze activiteit.



De begeleiders leggen samen met de leerlingen kort uit wat ze hebben gedaan in de klas.

De begeleiders leggen het doel uit van de verschillende opdrachten. De leerlingen hebben op voorhand in de klas papieren versie van het programmeerspel 'lightbot' al gespeeld zodat ze de bewoners gericht kunnen begeleiden tijdens



de activiteit.

Kern van de activiteit

Timing:



1. De leerlingen leggen het programmeren uit aan de bewoners aan de hand van enkele voorbeelden. Ze maken daarvoor gebruik van het materiaal uit de doos.



2. Zodra iedereen het principe heeft begrepen krijgen de leerlingen en de bewoners 3 opdrachten met een verschillende moeilijkheidsgraad (weinig hindernissen, veel hindernissen, ...). Ze werken eerst de makkelijke oefening uit en gaan zo verder.



3. De leerlingen en de bewoners bedenken samen een opgave en tekenen dit uit. Ze geven de opgave een nummer. Daarna schrijven de leerlingen en bewoners de oplossing op een ander apart papiertje en steken het in een envelop met daarop het nummer van de opgave.



4. De opgaven worden doorgegeven naar een andere tafel.

5. De leerlingen en bewoners lossen de nieuwe opgave op en controleren hun antwoord met de oplossing in de envelop.



7. Elke groep ruimt het materiaal op.

Afronding van de activiteit

Timing:

De leerlingen en bewoners komen samen in een kring zitten. In de kring is nu het '3D-speelveld' waar leerlingen samen met de bewoners zelf de robot zullen spelen en de route zullen uitvoeren.

We gaan als volgt te werk:

1. Enkele leerlingen en bewoners beslissen waar de hindernissen (kegels, stokken, ...) zullen komen.
2. Een leerlingen samen met een bewoner komen naar de startplaats en zijn voor dit spel de robot. Ze krijgen een zaklamp mee.



3. De leerlingen en bewoners uit het publiek geven achtereenvolgens de bewegingsopdracht: "één plaats vooruit", "draai rechts". Zodra de tegel bereikt is die opgelicht moet worden krijgen de leerling en bewoner de opdracht "licht aan" waarna ze hun zaklamp doen branden.
4. Dit spel kan meerdere keren na elkaar gespeeld worden.

Rolverdeling / takenverdeling

Studenten lopen rond en begeleiden waar nodig.

Materialen worden voorzien door de studenten.

Tafels en stoelen worden klaargezet door de studenten.

Begeleiders WZC bevragen de bewoners.

Studenten en begeleiders WZC begeleiden de bewoners naar de zaal.



Materialen

6 rasters

Legoblokken

Kussens of materiaal vanuit de kine-ruimte.

Mannetjes lego (6)

Symbolen (10 exemplaren van elk)

Enveloppe

Extra papier

Zaklamp (hoofd)

Blauw vakje

Microfoon en geluidsversterker

Ter info:

Lightbot kan je online spelen via volgende link: <http://armorgames.com/play/6061/light-bot-20>

Lightbot bestaat ook als app voor de tablet (zowel voor ipad als voor androidtablets)

Aandachtspunten

De leerlingen moeten alles goed verwoorden aan de bewoners.

Ze geven de bewoners de kans om zelf na te denken en patronen samen te stellen.

De leerlingen houden rekening met de veiligheid van de bewoners.

De leerlingen gaan op een respectvolle manier om met de bewoners.

De leerlingen gebruiken het materiaal op een respectvolle manier.

Er voor zorgen dat de bewoners voldoende bewegingsruimte hebben om zich te kunnen verplaatsen met hun rolstoel.

De afbeeldingen groot genoeg maken zodat elke bewoner goed kan zien wat er op de foto staat.

Naamkaartjes voorzien zodat de activiteit vlot kan verlopen.

Er moet voldoende interactie zijn tussen de bewoners en de leerlingen.

