



AAN DE SLAG

Hoe integreer je Cardgo in je les?



Beste leerkracht/begeleider

Wat leuk dat je met Cardgo aan de slag wil gaan! In sneltempo overlopen we met jou wat Cardgo is, hoe het werkt en welke tips & tricks jou op weg kunnen helpen. We wensen je veel succes en vooral veel speelplezier!

Heb je na het lezen nog vragen of loop je ergens vast? Twijfel niet om ons te contacteren.

Het Havenwereld-Team
info@havenwereld.be

Wat?

Cardgo is een kaartenset die jongeren op een speelse manier laat binnenkijken in het havengebied. Met één set kaarten, kan je kiezen uit verschillende spelen en opdrachten met elk hun eigen focus.

De kaartenset wordt ondersteund door een online tool voor leerlingen en een platform voor leerkrachten.



Wanneer?

Cardgo wordt gezien als verplicht voorbereidingspakket voor groepen die een excursie boeken bij Havenwereld. Deze groepen moeten minstens The Flow of Het Kaartspel spelen.

Daarnaast kunnen de verschillende opdrachten steeds ingezet worden wanneer een gerelateerd thema aan bod komt in de les.

Waarom?

Op een speelse manier ontdekken wat een haven is, wat daar gebeurt en wie daar werkt. Door zelf actief mee te werken en te spelen zien jongeren de impact van een haven op hun eigen leefwereld.

Waar?

Cardgo kan je gewoon in de klas spelen. Afhankelijk van het gekozen spel heb je andere materialen nodig en moet je meer of minder tijd voorzien.

Op de handleiding van elk spel vind je alle informatie.

Wie?

Alle jongeren uit de 3e graad secundair onderwijs uit elke onderwijsvorm en studierichting.

Het spel geeft een brede blik op de haven, maar biedt ook de mogelijkheid om verder te linken naar specifieke thema's als: chemie, wereldhandel, milieu, transport, ruimtelijk bewustzijn, technologie, ...

Mogelijkheden genoeg voor een vakoverschrijdende aanpak!

Aan welke doelen werk ik?

Binnen de context van de haven kunnen verschillende thema's aan bod komen. Veel verschillende vakken hebben eindtermen die bereikt kunnen worden met dit lespakket. Denk maar aan economie, PAV, logistiek, mechanica, (natuur)wetenschappen, ... Deze eindtermen allemaal oplijsten, zou ons te ver leiden. Veel hangt ook af van de klemtonen die je zelf als leerkracht legt.

We beperken ons daarom tot het oplijsten van enkele vakoverschrijdende eindtermen.

De leerlingen:

- kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren (gemeenschappelijke stam - **creativiteit** - 2)
- zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken (gemeenschappelijke stam - **kritisch denken** - 12)
- kunnen onderwerpen benaderen vanuit verschillende invalshoeken (gemeenschappelijke stam - **kritisch denken** - 13)
- dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen (gemeenschappelijke stam - **samenwerken** - 19)
- herkennen in **duurzaamheidsvraagstukken** de verwevenheid tussen economische, sociale en ecologische aspecten en herkennen de invloed van techniek en beleid (omgeving en duurzame ontwikkeling - 2)
- zoeken naar mogelijkheden om zelf duurzaam gebruik te maken van **ruimte, grondstoffen, goederen, energie en vervoermiddelen** (omgeving en duurzame ontwikkeling - 3)
- geven voorbeelden van factoren die de waardering van **goederen en diensten** beïnvloeden (omgeving en duurzame ontwikkeling - 6)
- lichten de rol toe van **ondernemingen, werkgevers- en werknemersorganisaties** in een nationale en internationale context (omgeving en duurzame ontwikkeling - 9)

Hoe bouw ik mijn les op?

We weten maar al te goed hoe druk jij het hebt en hoe groot het verschil is tussen klassen. Daarom maakten we verschillende kant-en-klare werkvormen. Als leerkracht ben jij expert, en bepaal je zelf hoeveel tijd je kan vrijmaken voor Cardgo. Jij weet het beste wat jouw groep nodig heeft en kan spelen of opdrachten makkelijk aanpassen aan de interesses en noden van jouw leerlingen.

Stap 1: Kies je activiteit(en)

Ga naar www.cardgo.be en klik door naar het leerkrachtplatform. Log in met de gegevens die je bij het kaartspel krijgt. Op dit platform vind je niet enkel de handleiding van de verschillende spelen, maar ook achtergrondinformatie en extra downloads. Bekijk het doel en de praktische gegevens (duur, aantal spelers, materiaal, ...) voor elke activiteit en kies de opdrachten of spelen die je wil gebruiken in jouw les.

Let op: gebruik je Cardgo als voorbereiding op een excursie van Havenwereld, dan moet je minstens The Flow of Het Kaartspel spelen vóór je op excursie komt.

Stap 2: Kies je volgorde

De opdrachten zijn zo ontwikkeld, dat ze allemaal op zichzelf kunnen staan of kunnen verder bouwen op elkaar. Je kiest dus zelf welke activiteiten je wil doen, en in welke volgorde. Om je op weg te helpen doen we alvast een suggestie:

↓

The Flow

Onderzoeksopdracht “The Flow” is een leuke eerste activiteit omdat deze dicht bij de leefwereld van de jongeren staat.

Elk team kiest een product dat ze willen volgen. In de online tool vinden leerlingen achtergrondinformatie en beeldmateriaal dat hen op weg helpt, waardoor de leerlingen niet persé veel voorkennis nodig hebben. Met de speelkaarten stellen ze hun flow schematisch voor.

↓

Het kaartspel

Het kaartspel zoomt verder in op wat er in de Haven van Antwerpen allemaal gebeurt. Vier teams van 2 (of 3) leerlingen strijden om de grootste haven. Om dit spel tot een goed einde te brengen moeten ze slim investeren in hun haven. Ze bouwen een eigen haven uit en proberen logische goederenstromen op gang te brengen. Deze economische game laat jongeren zelf de touwtjes in handen nemen en ze ontdekken de gevolgen van hun investeringen.

De beroepen- spelen

Met deze korte spelletjes ontdekken jouw leerlingen de enorme diversiteit aan jobmogelijkheden binnen de haven. Deze associatiespelletjes zijn een leuke afsluiter om bovenop wat ze al geleerd hebben, jongeren te laten nadenken over jobs en vaardigheden.

Stap 3: Maak aansluiting met je les

Een spel kan leerlingen prikkelen, laten nadenken, nieuwe stukjes leerstof aanreiken, ... Maar om echt tot diepere inzichten te komen, speel jij als leerkracht een belangrijke rol. Een spel inbedden in je les is daarom cruciaal.

- Activeer de voorkennis van leerlingen
- Voorzie na elke activiteit tijd om leerlingen te laten benoemen wat nieuw is / wat ze geleerd hebben
- Laat leerlingen expliciet de link leggen naar andere leerstof
- Stel duidelijke doelen op voor de leerlingen
- ...

Om je hiermee te helpen, vind je in het volgende hoofdstuk verschillende werkvormen en ideeën om je les verder aan te vullen

Extra werkvormen en ideeën

Opwarmers

De haven in werkwoorden

“Wat gebeurt er allemaal in een haven?” dat is de vraag die centraal staat in deze oefening. Laat iedereen (individueel of per twee) enkele werkwoorden opschrijven om te antwoorden op je vraag. Verzamel de antwoorden mondeling, laat de leerlingen ze noteren op post-its of gebruik een digitale tool zoals mentimeter. Overloop kort alle antwoorden met de hele klas. Belangrijk is dat dit een soort brainstorm is, bijgevolg zijn alle antwoorden goed!

Bedank de klas voor haar input en bewaar de antwoorden. Je kan nu aan de slag met één van de opdrachten.

Na de opdracht kan je terugkeren naar de brainstorm met de werkwoorden. Laat de leerlingen verder aanvullen met nieuwe werkwoorden.

Mogelijke nabesprekingsvragen:

- Welk werkwoord had je van tevoren nooit verwacht/kunnen bedenken?
- Welk werkwoord lijkt je het leukste om te doen?
- Welke soort mensen werken er in de haven? Welke opleiding/welk diploma hebben zij? Wist je dit op voorhand?
- Welke soort jobs zouden jullie kunnen doen in de haven?
- Welke werkwoorden zouden jullie kunnen/willen uitvoeren?

De producten van de haven

Snel interesse opwekken? Neem enkele (foto's van) heel uiteenlopende producten mee naar school en stal deze uit in de klas. Je kan de producten uit The Flow gebruiken of voor andere producten kiezen. Stel één van onderstaande vragen:

- “Wat hebben deze producten met elkaar gemeen en waarom?”
- “Welke van deze producten hebben iets te maken met de haven van Antwerpen en waarom?”

Natuurlijk is dit een beetje een strikvraag want eigenlijk kan je eender welk product linken aan de haven van Antwerpen. Bijna elk product is zelf in de haven gepasseerd, of heeft een bestandsdeel dat in de haven werd gemaakt of getransporteerd.

Extra opdrachten

Beroepenspelen meets The Flow

Heb je met jouw leerlingen de onderzoeksopdracht The Flow gedaan. Dan kan het interessant zijn om de beroepenskaarten te gebruiken om jullie Flows te verrijken.

Laat de leerlingen nadenken over welke mensen op welk moment in de flow een bepaalde rol spelen. Gebruik de symbolen op de beroepenskaarten om bepaalde jobs voor te stellen en geef ze een plaats in de flow.

Je kan deze oefening klassikaal uitvoeren op één van de flows of je kan elke groep apart laten nadenken over hun eigen flow.

Je kan deze opdracht voor of na één van de beroepenspelen inplannen, of ter vervanging van een beroepenspel.

Kwartet (3 tot 16 spelers)

Neem alle havenkaarten, dit zijn de kaarten met een blauwe achterkant. Haal de jokers uit het spel. Elke kaart zit vier keer in het spel. Sorteert de kaarten zodat je vier identieke sets hebt. Je hebt nu 4 kaartensets waarmee je kwartet kan spelen.

Verdeel je klas in groepjes van 3 of 4 spelers. Geef elke groep een kaarten-set. De kaarten worden geschud en onder de spelers verdeeld. Het kan zijn dat sommige spelers meer kaarten hebben dan andere spelers. Neem de kaarten in je hand en laat ze niet aan de anderen zien.

Een willekeurige speler begint. Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelers een kaart die je niet hebt. Je mag alleen kaarten

vragen van een set waar je al minstens één kaart van hebt. Als de speler die kaart heeft, dan moet hij deze aan jou afgeven en mag je doorgaan met kaarten vragen. Dit mag aan dezelfde of een andere speler. Heeft de speler de gevraagde kaart niet, dan is je beurt voorbij en is de speler aan wie je het laatst een kaart vroeg aan de beurt. Als je geen kaarten meer hebt, lig je uit het spel.

Als je een setje van vier kaarten hebt, roep je 'Kwartet!' en leg je de vier bij elkaar horende kaarten voor je neer op tafel. Met één kaartenset kan je vijf kwartetten maken: import/export, opslag, transport, actie en milieu.

Wie op het einde de meeste kwartetten heeft, wint.

The Flow: next level

Tijdens onderzoeksopdracht "The Flow" volgen jongeren een product. Ze doen dit aan de hand van de online tool. Hier wordt duidelijk gestructureerde inhoud aangeboden. Is jouw groep klaar voor een extra uitdaging, biedt hen dan een minder voorgestructureerde omgeving aan. Je kan de informatie uit de productfiches voor leerkrachten gebruiken of kan de jongeren zelf loslaten op het internet. Let op, het is vaak heel moeilijk om zelf het hele traject van een product te volgen omdat merken of bedrijven dit soms afschermen. Doe daarom steeds eerst de test of het haalbaar is. Probeer een inschatting te maken van de moeilijkheidsgraad die jouw leerlingen nodig hebben.

Afsluiters

Exit-ticket

Wil je meer inzicht krijgen in hoe je leerlingen de les hebben ervaren? Met een exit-ticket kom je te weten hoe je leerlingen de les verwerken, en kan je de volgende les inspelen op hun behoeften.

Gebruik een papieren of digitale bevraging en kies enkele van de onderstaande vragen of stellingen:

- Deze 3 dingen heb ik vandaag geleerd:
- Deze 3 dingen wist ik nog niet:
- Dit is me nog niet helemaal duidelijk:
- Dit wil ik graag doorvertellen aan mijn vrienden, broer, zus, ... :

