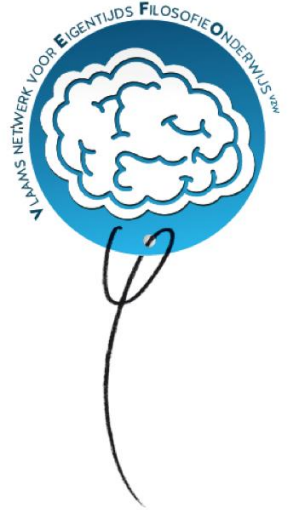


Filosoferen over getallen

Auteur: Lies Bens

Doelgroep: eerste graad secundair onderwijs

Duur: 50 min.



LESDOELSTELLINGEN

De leerlingen kunnen...

- Hun mening kort en bondig verkondigen.
- Kritisch denken.
- Respect tonen voor elkaars mening.
- De evidentie van getallen en wiskunde in vraag stellen.
- Zelf een gedachtegang ontwikkelen.
- Relevante vragen opstellen na een moment van perplexiteit.

LESOPBOUW

MEMORYSPEL

Om de belangstelling van de leerlingen te wekken, beginnen we de les met een memory spel. Afhankelijk van de grootte van de klas, kan de leraar de leerlingen onderverdelen in verschillende groepjes van telkens 4-5 leerlingen. Elke groep leerlingen zal dan een memory spel krijgen. Door eerst een spel te spelen, heeft de leraar meteen de aandacht van de leerlingen, waardoor het gemakkelijker zal zijn om de groepjes relevante vragen te laten opstellen. Nadat het spel is gespeeld krijgt iedereen de opdracht om 1 vraag op te schrijven die het spel bij hen heeft opgeroepen. Nadien zullen ze hun vraag voorleggen aan de andere groepsleden en samen met de groep de beste vraag eruit kiezen. Verder zullen ze per groep ook een verantwoording van maximum 3 regels moeten maken waarom ze die vraag hebben gekozen.

KEUZE VAN DE VRAAG & FILOSOFISCH GESPREK

Als alle groepjes deze opdrachten hebben afgerond, wordt er een groepsgesprek gehouden. Alle groepjes moeten hun vragen voorstellen en hun verantwoording geven. Nadien zal er een gemeenschappelijke vraag worden uitgekozen en hierover zal dan gefilosofeerd worden.

AFSLUITING

De leerlingen moeten in 2 zinnen opschrijven wat ze van deze les vonden en wat ze eruit geleerd hebben.

LESMATERIAAL

Spelregels memory spel:

- 1) Er moeten paren gevormd worden met dezelfde cijfers
- 2) Als men een fout maakt is de beurt voorbij, zolang men een paar heeft mag men verder spelen
- 3) De kaarten moeten volledig worden omgedraaid, zodanig dat iedereen de kaart kan zien
- 4) De kaarten moeten steeds in dezelfde volgorde liggen en mogen niet verplaatst worden.

De kaarten

Cijfer/ alfabet	Arabisch	Romeins	Chinees	Babylonisch					
Nul	0		零	1	11	21	31	41	51
Een	1	I	壹	2	12	22	32	42	52
Twee	2	II	貳	3	13	23	33	43	53
Drie	3	III	參	4	14	24	34	44	54
Vier	4	IV	肆	5	15	25	35	45	55
Vijf	5	V	伍	6	16	26	36	46	56
Zes	6	VI	陸	7	17	27	37	47	57
Zeven	7	VII	柒	8	18	28	38	48	58
Acht	8	VIII	捌	9	19	29	39	49	59
Negen	9	IX	玖	10	20	30	40	50	
Tien	10	X	拾						

BRONNEN EN ACHTERGRONDINFORMATIE

Decorte, J., Mortier, F., Poppelmonde, W., Van Bendegem, J.P., Vanheeswijck, G. (1998). *Voor eigentijds filosofieonderwijs*. Geraadpleegd op 6 mei 2014 via <http://www.filosoferen.eu/pdf/003.pdf>.

De Swaef, G., Van Rossem, K (2008). *Wat had je gedacht? Leidraad voor filosoferen met jongeren*. Mechelen: Plantyn.

Janssens, D. (2010). *Het filosofencafe, Inspiratiegids om te filosoferen*. Antwerpen: Garant.

McCall, C. C. (2010). *Anders denken, Filosoferen vanaf de basisschool*. Antwerpen: Garant.

Onderwijs Vlaanderen. 2014. *Secundair onderwijs - Vakoverschrijdende eindtermen en ontwikkelingsdoelen - Eindtermen*. Geraadpleegd op 5 mei 2014 via <http://www.ond.vlaanderen.be/curriculum/secundair-onderwijs/vakoverschrijdend/index.htm>.

Afbeeldingen:

Wikipedia®. (2014). *Babylonische cijfers*. Geraadpleegd op 16 mei 2014 via http://nl.wikipedia.org/wiki/Babylonische_cijfers

Wikipedia®. (2013). *Chinese cijfers*. Geraadpleegd op 16 mei 2014 via http://nl.wikipedia.org/wiki/Chinese_cijfers.