

VOORBEELDLES METAFOOR

Download bij de Wijzer in Executieve Functies groep 1-4

Doel

De leerlingen maken kennis met de metafoor van de Wijzer in Executieve Functies (WIEF).

Materialen:

Handleiding van de WIEF Pictogrammen uitprinten eventueel lamineren
(zie www.zienindeklas.nl>downloads) Praatplaat (zie www.zienindeklas.nl>downloads)

Vorbereiding

De leerkracht leest uit de handleiding van de WIEF de hoofdstukken tot en met het hoofdstuk Executieve functies in de Wijzer in Executieve Functies en legt de materialen voor deze les klaar.

Lesopbouw (circa 20 tot 30 minuten)

Introductie

Verhaal aan de hand van de metafoor (Eventueel nog een verhaal; uitbreiding groep 3/4 of naar eigen inzicht voor kleuters) (Koppeling spelletjes).

Uitwerking van de les

Introductie

"Ik heb hier een plaat (laat de praatplaat zien). Wat zien jullie hier? Welke onderdelen van de boot kennen jullie?" Laat de leerlingen de verschillende onderdelen van de boot benoemen en aanwijzen (anker, kompas, landkaart, schroef, toerenteller, roer, kapiteinspet en kijker). Benoem zelf de onderdelen die niet genoemd zijn en bespreek met de leerlingen waarvoor de onderdelen op de boot zitten (hiervoor kunnen de pictogrammen ter illustratie gebruikt worden).

Laat eventueel de leerlingen onderdelen die ze kennen uitbeelden (met of zonder geluid) waarbij de overige leerlingen raden welk onderdeel dit is.

Vertel de leerlingen bij ieder onderdeel van de boot wat dit onderdeel voor functie heeft. Dus bijvoorbeeld het anker, daar mee kan een boot remmen en stil staan:

- **Anker (inhibitie):** dit is de rem van de boot. Deze gooi je uit en dan blijft de boot op z'n plek.
- **Kompas (plannen en organiseren):** hiermee kun je kijken welke kant je op gaat varen
- **Landkaart (werkgeheugen):** hier kun je zien waar je bent en de weg op kan schrijven hoe je gaat varen
- **Schroef (taakinitiatie):** de schroef gaat draaien om te gaan varen
- **Toerenteller (emotieregulatie):** zorgt ervoor dat je niet te hard of te zacht gaat
- **Roer (flexibiliteit):** is om te sturen zodat je niet ergens tegen aan botst
- **(Kapiteins)pet (metacognitie en zelfmonitoring):** de kapitein moet goed kijken hoe de reis gaat; gaat de reis goed of gaat de reis niet goed?
- **Kijker:** is voor de leerkracht om te kijken hoe de leerlingen het doen tijdens het spelen van de spelletjes of bij het werk op school.

Verhaal aan de hand van de metafoor

"Ik ga zo een verhaal vertellen maar ik heb vier kinderen nodig die me gaan helpen om te laten zien hoe dit verhaal gaat." De leerkracht benoemt een kind tot kapitein (deze krijgt de pictogrammen van het anker, het kompas, het roer en de pet) en drie kinderen tot matroos (zij krijgen de pictogrammen van de landkaart, de schroef, en de toerenteller) en één kind tot assistent.

De leerkracht vertelt het volgende verhaal en gebruikt hierbij de uitgeprinte pictogrammen: "Kijk ik zie daar in de verte een boot aankomen! Schip Ahoy! (maakt gebaar met de **kijker**, kijkt door hand en zwaait). De kapitein op de boot gooit het **anker** uit en de boot ligt stil. Kapitein pak het **kompas** en bekijk welke kant jullie op gaan varen. Matroos 1 kijkt op de **landkaart**. Jullie gaan rechtdoor varen. Matroos 2 start de motor zodat de **schroef** gaat draaien. Matroos 3 kijkt op de **toerenteller**, varen we rustig? Pas op! Daar is een eiland! Kapitein gooi je **roer** om! Gelukkig land in zicht. Kapitein met je **kapiteinspet**, hoe is de vaart gegaan?"

Bij elk dikgedrukt woord wordt het pictogram gezocht en aan de assistent gegeven. De assistent legt deze op volgorde op de grond. Dit verhaal kan middels de pictogrammen op de grond na verteld worden of desgewenst wordt het verhaal nog een keer met andere kinderen nagespeeld.

*Na dit verhaal volgt eventueel een nieuw verhaal. Zie extra differentiatie groep 3 en 4.

Koppeling spelletjes

"In de klas moet je soms bij een werkje ook, net als een boot, even je anker uitgooien of even op je kompas kijken hoe je iets handig kan gaan doen. Het is dus alsof we de onderdelen van de boot ook gebruiken in de klas. (Geef eventueel nog enkele voorbeelden; 'Als je aan het werk moet dan is het alsof je je schroef moet laten draaien om iets te gaan doen of als je moet luisteren dan is het alsof je je anker uitgooit zodat je even stil bent en naar mij/de leerkracht kan kijken'). Ik heb hier een doosje (laat doosje zien). Bij elk onderdeel van de boot zitten in dit doosje spelletjes zodat je kunt gaan oefenen hoe je goed je de schroef kan laten draaien of wanneer je moet sturen met je roer enz. Af en toe zullen we een spelletje uit dit doosje doen en dan kijken we bij welk onderdeel van de boot dit hoort."

Spelletjes

Zullen we nu een spelletje spelen? Kies een spelletje (of laat een leerling een spelletje kiezen) en speel deze met de groep, vergeet niet uit te leggen welke executieve functie/symbool en hulpzin erbij hoort.

**Vervolg voor groep 3 en 4 (of naar eigen inzicht bij de kleuters)*

De leerkracht vertelt het volgende verhaal en vier leerlingen beelden dit uit en één leerling is de assistent die de juiste pictogrammen aangeeft/aanwijst: "Ha ik zie vier kinderen bezig met een lastige puzzel (maakt gebaar met de kijker, kijkt door hand). Kind 1 stopt en zegt: 'Wat een lastige puzzel' (het is alsof hij zijn **anker** uitgooit). Kind 2 zegt: Misschien moeten we eerst even de hoekjes zoeken, daarna de rand maken en dan kijken wat er in het midden moet (het is alsof hij op zijn **kompas** kijkt). Kind 3 zegt: Dus we zoeken eerst de hoekjes en dan maken we de rand en dan kijken we hoe we het midden maken, ik onthoud het (het is alsof hij het even op z'n **landkaart** tekent). Kind 4 zegt: Aan de slag, laten we het zo doen ik vind het een goed plan (het is alsof hij de motor aanzet en **schroef** gaat draaien). Kind 1 wordt even boos op kind 2; zo moet het niet! Rustig zegt kind 3 (de **toerenteller** mag niet in het rood komen). We missen een stukje zegt kind 4, daarom leg ik eerst dit stukje neer (het is alsof hij even stuurt met het **roer** om weer goed verder te kunnen). De puzzel is gelukt zegt kind 1 (het is alsof hij de pet opzet en even terugkijkt), de volgende keer doen we het weer zo."

Elke keer als er verwezen wordt naar een onderdeel van de boot mag de assistent het juiste pictogram aanwijzen die nog op de grond liggen van het eerste verhaal.