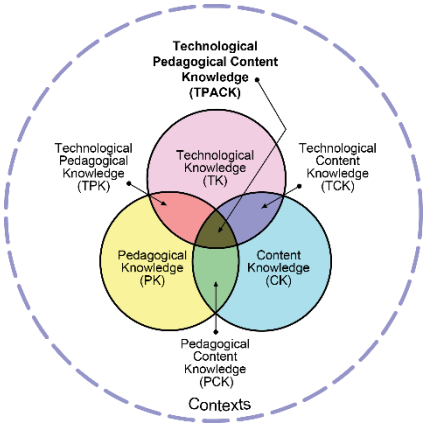
Beste speler,

Voor je ligt een versie van het TPACK-kaartspel. Over de achterliggende theorie is informatie te vinden op www.tpack.org en www.tpack.nl. Voortbouwend op dit idee hebben Michel van Ast (Kleppen dicht), Marc de Graaf (Hogeschool Rotterdam) en Theo van den Bogaart (Hogeschool Utrecht) nieuwe spelregels bedacht en kaartjes ontworpen die specifiek zijn voor wiskunde. Zij hebben ook een versie ontwikkeld die bruikbaar is voor alle vakken in het VO. Meer informatie hierover is te vinden op www.kleppendicht.nl.



Dit spel is speciaal voor T3 samengesteld uit bovengenoemde versies, aangevuld met de mogelijkheden van de technologie van Texas Instruments. Voor meer informatie kunt U terecht bij Ludovic Wallaart van Adviesbureau de Ontmoeting (www.ludovicwallaart.nl).

Doel van het spel:
Het doel van het TPACK-spel voor wiskunde is om spelenderwijs geïnspireerd te raken ICT op zinvolle manieren in te zetten in de (wiskunde) onderwijspraktijk. De verschillende spelers leren van elkaar zodat uiteindelijk iedereen wint.

Algemeen:
Het TPACK kaartspel is onderverdeeld in drie domeinen: technologische kennis (TK), pedagogische/didactische kennis (PK) en vakinhoudelijke kennis (CK). Het is de bedoeling om uit elk domein een kaart te nemen en bij de ontstane combinatie een lesactiviteit te verzinnen waarin alle drie de domeinen voor komen.

Methode 1:
Maak groepjes van minimaal twee en maximaal vier personen per groep.
De docent geeft ieder groepje een (gesloten) kaart uit elk domein. Vervolgens probeert de groep een lesactiviteit met de drie kaarten te verzinnen. Elk groepje presenteert kort hun resultaat en verantwoordt daarbij ook of ze hun resultaat daadwerkelijk zouden gaan gebruiken.
Als elk groepje hun resultaat gepresenteerd heeft, mag elk groepje één kaartje omruilen voor een open overgebleven kaartje uit hetzelfde domein. Voorwaarde is wel dat de nieuwe keuze een sterkere integratie van de drie domeinen geeft. De keuze wordt klassikaal toegelicht.

Methode 2:
De groepjes kiezen uit een gesloten stapel twee verschillende domeinkaarten. De groepsleden overleggen vervolgens wat een geschikt middel/onderwerp zou zijn voor het ontbrekende domein. Dit wordt plenair gedeeld. Als het middel/onderwerp tussen de overgebleven kaarten aanwezig is, mag het worden gepakt zodat de drie domeinen geïntegreerd zijn. Als de kaart niet beschikbaar is, worden de mogelijkheden voorgelezen aan de klas. Vervolgens wordt er gediscussieerd over een alternatief.

Methode competitief (3 tot 4 spelers):
In deze spelvorm speel je met drie of vier spelers die tegen elkaar spelen om tot één winnaar te komen. Het doel is zoveel mogelijk TPACK's te verzamelen. De speler met de meeste TPACK's is de winnaar.
Geef iedere speler twee gedekte kaartjes uit ieder domein. Elke speler begint dus met zes kaarten. Schud daarna alle kaarten en leg deze in een gedekte stapel in het midden van de tafel. De speler die het eerst jarig is begint.
Als een speler aan de beurt is mag hij/zij:

- Een TPACK combinatie neerleggen.
- Een ruil voostellen.
- Een kaart van de stapel pakken, tot een maximum van zes kaarten.

Als een beurt voorbij is, dan is de speler links de volgende actieve speler.

<u>Een TPACK neerleggen:</u>
De actieve speler legt een TPACK combinatie neer en legt uit waarom deze activiteit een zinvolle lesvorm is. Als alle spelers het met deze verantwoording eens zijn, dan heeft de actieve speler een succesvolle TPACK gelegd, vult zijn/haar hand aan tot zes kaarten en geeft de beurt door. Echter, de speler links van de actieve speler mag ook een "betere" TPACK voorstellen. Dit doet hij/zij door één domein te vervangen door een eigen kaart van hetzelfde domein, waarbij hij/zij zijn/haar nieuwe lesvorm toelicht. Als de meerderheid van de spelers het hier mee eens is, neemt de actieve speler de vervangen kaart terug op hand en neemt de nieuwe speler de TPACK over. De speler links van de nieuwe speler krijgt nu de kans een nog betere TPACK neer te leggen. Dit gaat zo door totdat alle spelers een kans hebben gehad.
De actieve speler vult zijn/haar hand aan tot zes kaarten. De speler die de TPACK heeft overgenomen vult zijn/haar niet aan.

<u>Een ruil voorstellen:</u>
De actieve speler besluit dat hij/zij geen goede TPACK kan leggen. Hij/zij kan dan een willekeurige kaart aanbieden en vragen om een kaart uit een specifiek domein. Dit hoeft niet hetzelfde domein te zijn als de aangeboden kaart. De spelers besluiten, met de klok mee, of zij in willen gaan op de ruil. Als er geruild wordt, mag de actieve speler met de nieuwe kaart een TPACK leggen (zie regels hierboven). Hij/zij mag ook zijn/haar beurt direct beëindigen.
Als niemand wil ruilen, pakt de actieve speler een kaart van de stapel. Als hij/zij zeven kaarten heeft moet hij/zij een kaart naar keuze onderop de stapel plaatsen. De beurt is voorbij en de speler links is nu aan de beurt.

<u>Een kaart van de stapel pakken:</u>
De actieve speler kan/wil geen TPACK leggen en kan/wil ook niet ruilen. In dat geval pakt hij/zij een kaart van de stapel. Indien hij/zij zeven kaarten heeft legt hij/zij een kaart onderop de stapel. De beurt is voorbij, de speler links is nu aan de beurt.

<u>Het spel is voorbij</u> als de stapel in het midden van de tafel weg is en alle spelers besluiten dat zij geen TPACK meer kunnen of willen leggen. De speler met de meeste TPACK's is de winnaar.