



Digitale geletterdheid

Lessenserie klas 4



BVS
schooladvies

Colofon

Druk: februari 2025
Vormgeving: Second Opinion
Illustraties: Venus van Asperen, Olivier Wijnbergh,
omslag – Annechien Wijnbergh, Venus van Asperen
Eindredactie: Annechien Wijnbergh
Auteurs: Freek Zwanenberg, Annechien Wijnbergh
Redactie: Ineke van Gelder, Marieke van der Ree.

Copyright © 2025 BVS-schooladvies
Voor vrijeschoolbesturen die de coproductie van deze publicatie Digitale Geletterdheid mede mogelijk hebben gemaakt is van deze publicatie deze pdf beschikbaar gesteld. Deze versie is alleen bedoeld om online te raadplegen en mag niet worden geprint en aan partijen buiten deze vrijeschoolbesturen worden verstrekt. Het katern, in gedrukte vorm, kan worden besteld bij BVS-schooladvies.

Digitale geletterdheid

Lessenserie klas 4

Inhoud

Inleiding	6
Digitale geletterdheid als pedagogische opdracht.....	6
De ik-ontwikkeling van leerlingen	6
De digitale ik-ontwikkeling van leerlingen	7
Lessenserie klas 4	7
Doel lessenserie	7
Leeswijzer	7
Vormgeving.....	8
Overlap met andere domeinen.....	9
Lesbrief 4.1a computers, dragers van de digitale wereld.....	10
Lesbrief 4.1b computers, dragers van de digitale wereld.....	11
Bijlage 4.1 verhaal computers, dragers van de digitale wereld	12
Bijlage 4.1 werkvorm wisselkringen	13
Bijlage 4.1 opdracht bureaublad	14
Bijlage 4.1 feedback	15
Bijlage 4.1 tips voor de leerkracht	16
Lesbrief 4.2a het internet, web van computers.....	17
Lesbrief 4.2b het internet, web van computers.....	18
Bijlage 4.2 verhaal het internet, web van computers	19
Bijlage 4.2werkvorm verbinden met woorden	20
Bijlage 4.2 opdracht mail schrijven	21
Bijlage 4.2 feedback	23
Bijlage 4.2 tips voor de leerkracht	24
Lesbrief 4.3a media, middelen om te communiceren	26
Lesbrief 4.3b media, middelen om te communiceren	27
Bijlage 4.3 verhaal media, middelen om te communiceren.....	28
Bijlage 4.3 werkvorm propjes gooien.....	29
Bijlage 4.3 opdracht audio-opdracht	30
Bijlage 4.3 feedback audio opdracht.....	31
Bijlage 4.3 tips voor de leerkracht	32
Lesbrief 4.4a sociale media, communiceren via het internet.....	33
Lesbrief 4.4b sociale media, communiceren via het internet.....	34
Bijlage 4.4 verhaal sociale media, communiceren via het internet	35
Bijlage 4.4 werkvorm kastje van mezelf	36
Bijlage 4.4 opdracht een kunst of kunstjes (filmpje) maken	37
Bijlage 4.4 tips voor de leerkracht	38
Lesbrief 4.5a reclame, beïnvloeding in de digitale wereld.....	40
Lesbrief 4.5b reclame, beïnvloeding in de digitale wereld	41
Bijlage 4.5 verhaal reclame, beïnvloeding in de digitale wereld	42
Bijlage 4.5 werkvorm improvisatiespelletjes marktkooplui	43
Bijlage 4.5 opdracht een slogan bedenken.....	44
Bijlage 4.5 feedback	45
Bijlage 4.5 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën	46
Literatuur.....	47

Inleiding

Dit katern, onderdeel van onze publicatiereeks 'Digitale geletterdheid op de vrijeschool' (2024), bevat vijf lessen digitale geletterdheid voor klas vier.

Opzet van de publicatiereeks

Om de inhoud zo praktisch mogelijk te maken, is de publicatie Digitale geletterdheid op de vrijeschool (2024) opgebouwd uit zes katernen:

- Digitale geletterdheid op de vrijeschool: leerlijnen & bouwstenen
- Lessenserie klas 4, met vijf lessen digitale geletterdheid op basis van de leerlijn
- Lessenserie klas 5, met vijf lessen digitale geletterdheid op basis van de leerlijn
- Lessenserie klas 6, met vijf lessen digitale geletterdheid op basis van de leerlijn
- 'Wat je moet weten over de digitale wereld', verhalen voor klas 4, 5 en 6
- Handreikingen kleuterklas t/m klas 3 (verschijnt later in het schooljaar 2024–2025)

Digitale geletterdheid als pedagogische opdracht

De vrijeschoolleerling van de 21e eeuw groeit op en gaat leven in een sterk gedigitaliseerde samenleving. Tijdens de basisschoolperiode bevinden leerlingen zich thuis ook vaak al in een digitale leefwereld via computers, smartphones, games en sociale media. Dit leidt tot een vernieuwde pedagogische opdracht voor de vrijeschool: in de visie op opvoeding ook de digitale wereld integreren en een duidelijke plaats geven. Opvoeden in de 21e eeuw betekent ook *digitaal opvoeden*, leren omgaan met gereedschap betekent ook leren omgaan met *digitaal gereedschap* (Boettger et al, 2021). Op de vrije basisschool wordt daarom vanuit de eigen pedagogiek een basis gelegd voor een gezonde, bewuste en creatieve omgang met digitale technologie en –media. Het gaat (bij het ontwikkelen van visie op het aanbod) om een aanvulling op het bestaande curriculum (Schmidt, 2021). Sommige onderdelen van het bestaande curriculum komen in een ander licht te staan; dat wat vrijeschoolleerkrachten altijd al deden wordt misschien wel nog relevanter (BVS, 2024–1).

De kennismaking met de fysieke wereld blijft voorop staan binnen de vrijeschool. Daarom begint deze digitale basis cursus pas in klas 4. Veel van de elementen uit deze lessen kunnen al lang voor klas 4 met de klas geoefend worden, maar dan zonder digitale middelen: leren lezen, leren informatie vinden, sociale vaardigheden, leren tekenen, schilderen, breien, zingen, ect. Deze analoge ontwikkelingen van vaardigheden die later in het digitale domein van pas komen, noemen we in deze publicatie wel, maar we wijden er niet over uit. Leerkrachten kunnen uit deze lessen kiezen in hoeverre ze in de vierde klas eerst nog analoog werken om pas later over te gaan op digitale werkvormen.

De ik-ontwikkeling van leerlingen

Een vierde klasser kijkt met meer afstand naar zichzelf, zijn klasgenoten en de wereld. Het besef dat iedereen eigen is en daarbij ook eigenaardigheden heeft dringt in deze leeftijd in volle omvang door tot de kinderen. Ze worden dan ook kritisch en kunnen dat vaak nog niet helemaal doseren. Ook ontstaan de gesprekken waarin kinderen blijik geven van een diep vermogen tot invoelen. Eigen angsten en onzekerheden worden meer verwoord. Sommige kinderen worden weer bang in het donker, of voeren een tijdlang bezwerende handelingen uit 'om te voorkomen dat hen iets overkomt'.

Vierde klassers denken ook steeds meer na over de wereld. Ze zien waar onrecht is. Het is de leeftijd van de acties en actieclubs. Dierenleed wordt bestreden, geld wordt ingezameld om anderen elders in de wereld te ondersteunen.

In de lesstof zien we terug dat de vierde klasser niet alleen met meer afstand naar zichzelf kijkt, maar ook dat hij zichzelf in ruimte en tijd leert plaatsen. Bij aardrijkskunde leren de kinderen plattegronden tekenen. Ze leren de wereld als van bovenaf te zien. Bij rekenen worden de breuken geïntroduceerd en daarmee een heel nieuw getallenstelsel, waarbij het getal 1 opeens dezelfde waarde blijkt te hebben als bijvoorbeeld $2/2$ of $45/45$. In de taalperiode leren kinderen zichzelf in de tijd plaatsen. Ze leren dat je in je taal kan uitdrukken dat gebeurtenissen zich kunnen afspelen in verleden heden en toekomst. De vertelstof van het jaar, de Edda, voeren de goden een voortdurende rauwe strijd met reuzen, dwergen en andere natuurwezens (BVS, 2020–4).

Menskundig gezien kan je deze fenomenen beschrijven als een ik-ontwikkeling. De leerling leert zichzelf vanuit een nieuw psychologisch perspectief bekijken en leert bewust op zichzelf reflecteren. Met het vergroten van de blik op de wereld komt een vierdeklasser ook meer in aanraking met de digitale wereld waarin we leven.

Vanaf klas 4 zijn veel leerlingen al dagelijks aanwezig in de digitale wereld. Ze staan open om via verhalen, gesprekken en doe-opdrachten de digitale wereld basaal te leren kennen. Zo kan de vrijeschool bijdragen aan een gezonde en *bewuste digitale ik-ontwikkeling*.

De digitale ik-ontwikkeling van leerlingen

De ik-ontwikkeling van leerlingen vindt momenteel plaats binnen een digitale samenleving en in een digitale wereld. Het hoofddoel van de integratie van digitale geletterdheid is dan ook de ‘digitale ik-ontwikkeling’ van leerlingen: het in vrijheid en op mensgerichte/creatieve manier leren werken met digitale middelen, digitale zelfbeheersing ontwikkelen, en empathie in digitaal menselijk contact. Daarbij is het de kunst het midden te vinden tussen het vergroten van het ik, wanneer je bijvoorbeeld viraal gaat, en het aan de andere kant klein houden van het ik door te leren doorzien en omgaan met manipulatie en verslaving door algoritmes (BVS, 2024–1).

Lessenserie klas 4

Doel lessenserie

Deze lessenserie dient als een basiscursus digitale vaardigheden met als doel te kunnen floreren in de digitale wereld.

Leerlingen gaan samen op ontdekkingsreis in de digitale wereld, zodat ze hun weg daar leren vinden (informatievaardigheden), bewust gebruik leren maken van digitaal basisgereedschap (ICT basisvaardigheden), en media veilig, sociaal, kritisch, gezond en creatief leren gebruiken (mediawijsheid). Ook leren ze reflecteren op hoe de digitale wereld zich steeds verder ontwikkelt, met digitaal gereedschap dat steeds slimmer wordt.

Leeswijzer

Elke les bevat:

1. leren over de computer.
Denken: kennis over een bepaald element van de digitale wereld, in de vorm van een informatief verhaal. Uitbreiding van de woordenschat horend bij het onderwerp.
2. verhouding mens-computer.
Voelen: samen in gesprek gaan over de sociaal-ethische kwesties rondom ‘het ik in de digitale wereld’.
3. creëren met de computer.
Willen: samen vaardigheden ontwikkelen om te leren werken en creëren met digitaal gereedschap.

Dat is ambitieus. En daarom is elke les een dubbelles, kinderen zijn minimaal twee keer bezig met de inhoud van de les, voor zij tot een product zijn gekomen. In de opbouw van de lessen zijn kenmerken van het Edi model, alsook het procesgericht schrijfonderwijs terug te vinden.

Elke les is onderverdeeld in:

les a:

- informatief verhaal
- gesprek
- geleide instructie
- verwerkingsvorm in spel of kunstzinnige oefening
- inoefenen van woorden en begrippen
- introductie en start van de zelfstandige doe-opdracht

les b:

- feedback op de doe-opdracht
- herschrijven
- gesprek (verwerking)
- verwerkingsvorm in spel of kunstzinnige oefening
- afmaken van doe-opdracht
- redactiefase van de doe-opdracht

Iedere les duurt 75 minuten (periodeles). We hebben een zo volledig mogelijk aanbod verzorgd, zodat er ook iets te kiezen is voor de leerkracht. Die stemt de inhoud af op de eigen klas en is zich ervan bewust dat het tempo van verwerking en beheersing per klas en per kind heel verschillend kan zijn. De leerkracht blijft eigenaar van het ontwerp en kiest er in onze opzet liever voor enkele onderdelen echt goed afgemaakt te hebben en te zorgen dat de leerlingen ze beheersen, dan alles vluchtig te hebben aangeboden. Pas door dingen te doen, wordt kennis verwerkt. Juist in het digitale tijdperk is dit in onze ogen een belangrijk gegeven. De leerkracht is degene die de leerlingen voorleeft welke keuzes mensen daarin kunnen maken. De leerkracht doet ertoe. De lessen zijn vanuit dat oogpunt te beschouwen als een vindplaats voor leerkrachten en niet als een lineair te volgen methode.

Wij zijn ons er van bewust dat in de tijd waarin we nu leven, dat wat beschreven is al is achterhaald op het moment van de uitgave. De tijd verandert razendsnel. We hopen leerkrachten en hun leerlingen enthousiast en nieuwsgierig te maken naar deze veranderingen.

Vormgeving

Iedere les heeft een korte versie; het overzicht van wat in de les aanbod komt. Een A-4tje voor de a-les en een voor de b-les. Hierin geven we middels kleurbalken bij ieder lesonderdeel aan welke bijlage meer uitleg of toelichting kan geven. Zo kan een leerkracht die aan een half woord genoeg heeft een overzicht vinden en verder de uitvoering zelf bedenken. En tegelijk kan een leerkracht die wat meer bij de hand genomen wil worden de betreffende bijlage erbij pakken en uitvoeren wat wij bedacht hebben. Iedere les heeft de volgende bijlagen:

- blauw: het korte verhaal. Wie het uitgebreide verhaal wil gebruiken kan het katern 'Wat je moet weten over de digitale wereld (BVS, 2024-2) erbij pakken.
- geel: een werkvorm (zo afwisselend mogelijk)
- rood: een opdracht (zo afwisselend mogelijk, audio, video, tekstverwerkend)
- groen: feedback geven op de opdracht: wat kan je doen om de opdrachten te evalueren en bespreken met de leerlingen?
- paars: pedagogisch doel en achtergronden voor de leerkracht, extra opdrachten ten behoeve van de differentiatie, beschrijvingen van samenhang met de periodestof van klas 4.

Overlap met andere domeinen

Het domein digitale geletterdheid kent veel overlap met enkele andere domeinen van de basisvaardigheden.

Taalonderwijs

Het domein heet niet voor niets digitale *geletterdheid*. In de lessen komen veel opdrachten aan bod waarin lezen en schrijven belangrijk zijn. De communicatieve functie van taal is uitgebreider geworden met de komst van het internet. In de doe-opdrachten zijn de doelen van de verschillende tekstgenres terug te vinden: amuseren (verhalend), informeren (informatief), instrueren (instructief), overtuigen (betogend).

Sociale vaardigheden

In de digitale wereld heb je ook sociale vaardigheden nodig; je gedraagt je tussen mensen, je gebruikt net zo goed empathische vermogens als in de werkelijkheid. In iedere les komt dit onderdeel wel aan bod, maar in de opbouw van de lessenseries is dit vanaf les 3 nadrukkelijker opgenomen.

Burgerschap

Ook bij de manier waarop mensen deelnemen aan de maatschappij, thuis zijn in de huidige wereld op de plek waar ze leven, is het digitaal perspectief een belangrijk onderdeel. Als alle vijftien lessen gegeven worden, komen alle tot nu toe geformuleerde domeinen van digitale geletterdheid aan bod. In basisversie, maar wel heel compleet qua thema's en onderwerpen (BVS, 2024-1, hoofdstuk 2).

Op deze wijze kunnen leerkrachten zelf kiezen wat ze willen lezen en bestaan de lessen niet uit ellenlange beschrijvingen.

Ons taalgebruik richt zich bij de formulering van de lesdoelen, de verhalen en de verwoording van de opdracht, vooral tot de leerlingen. De leerkracht krijgt daarmee inzicht in de woorden die wij zouden kiezen wanneer we zelf voor de klas zouden staan. Bij de bijlage tips voor de leerkracht richten we vanzelfsprekend het woord tot de leerkracht.

De lesdoelen die hier in de lessen genoemd staan zijn op lesniveau vertaalde doelen uit de leerlijnen, bijvoorbeeld 'De leerling kan de basisonderdelen van een computer benoemen', werd in les 1 'Ik kan de basisonderdelen van een computer benoemen'.

We hopen dat veel leerkrachten en leerlingen plezier zullen beleven aan ons werk,

Annechien Wijnbergh & Freek Zwanenberg

Lesbrief 4.1 a

computers, dragers van de digitale wereld

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: de basiswoorden, wat is een computer, hoe werkt het.

5' inleiding:

- leg uit: deze les gaat over computers en de rol die ze spelen in het leven van de mens
- geef een lesoverzicht, bijvoorbeeld *Wat gaan jullie allemaal doen? Jullie gaan luisteren naar een verhaal over computers, jullie gaan in wisselkringen hierover praten, en jullie gaan een eigen bureaublad met apps ontwerpen.*

Leerdoelen:

- ik kan de basisonderdelen van een computer benoemen
- ik kan verschillende soorten computers benoemen
- ik denk na over de rol van computers in het leven van mensen
- ik kan een bureaublad/of een logo voor een app ontwerpen

Woorden:

hardware, processor, software, programma's, apps

10' werkvorm wisselkringen:

- welke soorten computers ken je? Denk aan de verschillende vormen: laptop, computer, telefoon, tablet.
- wat kun je allemaal met een computer?
- verzin 10 dingen waarom een computer handig is (en roep 'Bingo' als je die gevonden hebt).

Zie bijlage 4.1 wisselkringen voor uitgebreide tips en uitleg werkvorm

30' kennis: wat is een computer?

- verhaal 'computers, drager van de digitale wereld' vertellen en korte geschiedenis van de computer bespreken of laten zien (verwijzing). Maak een keuze uit de inhoud, passend bij de klas.
- introduceer de woorden waarvan je wilt dat de leerlingen ze kennen en zorg dat ze zichtbaar zijn voor de leerlingen.
- naar keuze in tweetallen met laptops of tablets de basale navigatie bekijken en samen bureaubladen bekijken.
- naar keuze plenair laten zien hoe je een bureaublad maakt en indeelt via digibord.

Zie bijlage 4.1 verhaal voor inhoud, de keuze van de woorden

30' opdracht: wat gaan we doen? (maak keuze: bureaublad of tegeltje)

Maak een keuze: bureaublad of tegeltje.

- Opdracht:
 - Ontwerp (teken) jouw ideale bureaublad
 - zorg dat het helder is van indeling
 - laat zien welke apps jij belangrijk vindt, denk aan:
 - > apps om dingen te leren
 - > apps voor vermaak
 - > apps om met andere mensen te kletsen

Zie bijlage 4.1 opdracht bureaublad voor werkwijze en introductie van de opdracht

Lesbrief 4.1 b

computers, dragers van de digitale wereld

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: de basiswoorden, wat is een computer, hoe werkt het.

5' inleiding:

- we bekijken en bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd
- we maken ons werk af, of mooier en beter
- we oefenen de woorden die we willen leren
- we gaan weer in wisselkringen over het gebruik van de computer praten

25' feedback op de opdracht:

- modeling: voorbeeld
- in tweetallen met een maatje

zie bijlage 4.1 feedback op opdracht

15' wisselkringen:

- hoe is het leven van de mensen veranderd sinds de komst van computers?
- hoe is het bij jullie thuis? Waar zijn allemaal computers?
- beschrijf samen een dag zonder dat je één computer mag gebruiken
- bedenk hoe zou je zonder computer: spulletjes kunnen verkopen, een reis kunnen boeken, iemand een bericht kunnen sturen, de weg kunnen vinden
- zijn er ook nadelen aan het gebruik van computers?

Zie bijlage 4.1 wisselkringen voor uitgebreide tips en uitleg werkvorm

30' de opdracht afmaken

Zie bijlage 4.1 opdracht bureaublad voor werkwijze en introductie van de opdracht

Zie bijlage 4.1 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën

Bijlage 4.1

verhaal computers, dragers van de digitale wereld

De mens heeft duizenden jaren zonder computers geleefd. Mensen gingen wel steeds handiger dingen en apparaten verzinnen om het leven gemakkelijker te maken. Maar in het moderne leven spelen computers een grote rol. De eerste computers waren gemaakt om de mensen te helpen bij het maken van berekeningen; een soort rekenmachines dus.

Een computer bevat tastbare onderdelen, dat wordt de **hardware** genoemd. De hardware bestaat uit onder andere een beeldscherm, een processor (een soort digitaal brein), een moederbord, een werkgeheugen, een harde schijf voor opslag van gegevens, een toetsenbord, een muis om te navigeren.

Een computer bevat ook onderdelen die je niet kunt aanraken. Die onderdelen noemen we **software**. Software bestaat uit **programma's** en **apps**, waarmee je allerlei verschillende dingen kunt doen. Je kunt ze terugvinden op jouw bureaublad, daar zet je alle dingen die jij belangrijk vindt, zoals in een etalage. Je besturingssysteem (zoals Windows, macOS of Android) hoort ook bij software. Het besturingssysteem zorgt ervoor dat alle onderdelen van de computer goed samenwerken, en helpt je om programma's en apps te gebruiken.

De smartphone zou je een heel slimme minicomputer kunnen noemen. Een smartphone is net een 'digitaal Zwitsers zakmes', alleen dan met duizenden mogelijkheden. Van zaklamp tot zoekmachine, van camera tot het weerbericht, hij biedt digitaal gereedschap dat op allerlei manieren handig is. Maar een smartphone kan ook veel afleiding brengen, waardoor je je minder goed kunt focussen.

Net zoals met alle gereedschap moet je ook leren omgaan met je smartphone. Of met je pc, laptop of tablet. Je moet leren wat je er wel en niet mee kunt doen. Hoe bewuster je omgaat met je computer, hoe slimmer je ermee kunt worden.

Wij kunnen leren om computers zo te gebruiken dat we er slimmer en gelukkiger mee worden. Dat we er anderen mee kunnen helpen en dat we er de wereld mee kunnen verbeteren.



Dit hele verhaal zou ook verteld kunnen worden aan de hand van een concrete oude computer die uit elkaar gehaald wordt. Kinderen zien het binnenste ervan en leren enkele woorden.

Bijlage 4.1

werkvorm wisselkringen

4.1a

10' Wisselkringen (computer algemeen):

De leerlingen zitten in wisselkringen en krijgen vragen. Ze bespreken de antwoorden in tweetallen en schuiven door. Na iedere vraag is er een kort moment van reflectie door de leerkracht, die kan aanvullen en sturen.

- Welke soorten computers ken je? Wat is allemaal ook een computer? (verschillende vormen: laptop, computer, telefoon, tablet)
- Wat kun je allemaal met een computer?
- Verzin 10 dingen waarom een computer handig is (en roep 'Bingo' als je die gevonden hebt)

Tips voor de leerkracht:

- voer gesprekken van kleine setting naar klassikaal
- vraag kriskras
- daag uit
- speel advocaat van de duivel
- leg uit
- vraag terug
- oefen de woorden in
- geef gedoseerd input op basis van de antwoorden die de leerlingen geven (zie verhaal)

4.1b

15' wisselkringen ronde

Maak een keuze:

- hoe is het leven van de mensen veranderd sinds de komst van computers?
- hoe is het bij jullie thuis? Waar zijn allemaal computers?
- beschrijf samen een dag zonder dat je één computer mag gebruiken
- bedenk hoe zou je zonder computer: spulletjes kunnen verkopen, een reis kunnen boeken, iemand een bericht kunnen sturen, de weg kunnen vinden
- zijn er ook nadelen aan het gebruik van computers?

Bijlage 4.1

opdracht bureaublad

2' Opdracht een eigen bureaublad ontwerpen introduceren

Uitleg: of je nou een computer of een smartphone gebruikt, je hebt altijd een beginscherm. Je bureaublad. Net zoals op een ouderwets bureau allemaal handige kantoorpullen stonden, heb je op je digitale bureaublad je programma's of apps staan die je het meest gebruikt. Als je het bureaublad van iemand ziet, dan leer je die persoon een beetje kennen. Je bureaublad is niet zomaar iets. Je maakt het persoonlijk.

8' Koppen bij elkaar in tweetallen bespreken

Focus op keuzes die mensen maken en de voorkeuren die ze hebben:

- waarom hebben mensen een foto op hun bureaublad?
- wat zou jij op je eerste scherm willen zien?
- als jij verschillende onderdelen op je bureaublad wilt zetten: denk jij meer in tegeltjes of maak je liever lijstjes?

5' Instructie voor zelfstandig werken

Opdracht:

- *ontwerp jouw ideale bureaublad:*
- *zorg dat het helder is van indeling*
- *laat zien welke apps jij belangrijk vindt, denk aan:*
 - apps om dingen te leren
 - apps voor vermaak
 - apps om met andere mensen te kletsen
- alleen relevant als het een digitale opdracht betreft: maak een folder aan waarin het werk van deze lessen bewaard kan worden

Deze opdracht kan je ook goed analoog laten doen, dan tekenen de leerlingen een scherm of een symbool voor een app die ze vaker zouden gebruiken. De keuze van de app of het symbool zegt iets over de gebruiker. Je kunt ook kiezen voor een vorm waarbij de leerlingen uit bestaande voorbeeldachtergronden kunnen kiezen. Het gaat erom dat ze leren dat ze hun persoonlijke keuzes kunnen maken in wat ze veel te zien krijgen op hun computer. Dat de eigenaar bij een openingsscherm of achter een beginscherm van zijn telefoon een keuze heeft gemaakt.

30' De leerlingen werken zelfstandig aan de opdracht

- Leerkracht:
 - geeft de tijd aan: werk een half uur aan de opdracht
 - loopt rond, ondersteunt of kijkt mee vanaf de eigen computer
- Leerlingen: ontwerpen een bureaublad

Afsluiting:

Hoe heb je gewerkt? Waar ben je tevreden over? Wat hebben we geleerd? Welke woorden ken je nu?

Bijlage 4.1 feedback

10' voorbeeld (modeling)

Kies het werk van een leerling, vraag toestemming, en geef als voorbeeld feedback op de opdracht die je letterlijk gaf. Gebruik daarbij deze 5 onderdelen:

1. is het bureaublad helder van indeling?
2. kan je zien wat jij belangrijk vindt?
 - apps om dingen te leren
 - apps voor vermaak
 - apps om met andere mensen te kletsen
3. vertel elkaar wat je er mooi en goed aan vindt
4. vraag of de maker tevreden is, of tips wil
5. zeg of je het daar mee eens bent en verzin tips

15' peer tutoring

Vertel de leerling dat ze nu in tweetallen gaan doen wat jij zojuist hebt voorgedaan. Ze gaan elkaars werk bespreken. Geef de 5 regels zoals hierboven op het (digi)bord aan: zo bespreken we elkaars werk. Direct na het bespreken oefenen de tweetallen de woorden.

Bijlage 4.1

tips voor de leerkracht

Het hele verhaal over de computer kan je ook vertellen aan de hand van een concrete oude computer die uit elkaar gehaald wordt. Kinderen zien het binnenste ervan en leren enkele woorden. Het is passender voor de leeftijd om met tastbare materialen te werken, de leerlingen zien de onderdelen voor zich en doen er (beperkt) ervaring mee op.

Pedagogische aanwijzingen

Tips leerkracht/onderwerpen om aandacht aan te besteden:

- de computer is heel handig, maar wij zijn er de baas over.
- geef dus duidelijke instructies over hoe je de baas blijft, wat je concreet moet doen.

De inhoud van deze twee lessen kan aansluiten op:

- mens- en dierkundeperiode, waar de centrale rol van de mens ten opzichte van het dierenrijk en het kunnen onderscheiden van instinct en het menselijk vermogen tot beheersing van het instinct ter sprake komen
- heden-verleden-toekomst thema uit taalperiode: vroeger en nu
- burgerschapsdoelen: thuisraken in de wereld
- geschiedenis/aardrijkskunde; hoe was het vroeger en nu op deze plek
- rekenen: zie uitleg over binaire getallen

Differentiatie

Extra ideeën (maatwerk voor individuele leerlingen):

- leren opslaan van werk in een folder
- een tekst over: een dag zonder computer
- laat leerlingen een verhaal over een supercomputer bedenken. Wat kan die supercomputer allemaal? Zijn er ook risico's verbonden aan een supercomputer?
- leerlingen kunnen ondersteuning krijgen aan de instructietafel, leren hoe je een folder aanmaakt enz.

Voorbeeld binaire stelsel:

In het binaire stelsel heb je alleen de cijfers 0 en 1 tot je beschikking. Een getal wordt voorgesteld door een rijtje van de cijfers 0 en 1. Als je van 0 tot 5 telt ziet dat er zo uit: 000, 001, 010, 011, 100, 101. Je kunt dat begrijpen als je de betekenis van de 1 op iedere positie (plek in het rijtje) kent. Het cijfer 1 op de achterste positie, betekent 1, op de een voor achterste positie 2, op de positie daarvoor betekent het 4, enz. Zo zien de berekeningen er dan uit: 000(0+0+0), 001(0+0+1), 010(0+2+0), 011(0+2+1) 100(4+0+0), 101 (4+0+1).

Lesbrief 4.2a

het internet, web van computers

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: verbondenheid tussen de mensen en de machines.

5' inleiding:

- leg uit: deze les gaat over het internet en de onzichtbare verbindingen tussen mensen. We leren de woorden die daarbij horen.
- geef een lesoverzicht: bijvoorbeeld We doen een spelletje, jullie luisteren naar een informatief verhaal, we leren woorden, we beginnen met het maken van een e-mail. Daar gaan we de tweede les mee door.

Leerdoelen:

- ik weet dat dat internet ontstaat doordat computers onderling zijn verbonden in een netwerk
- ik snap het principe van een netwerk, waarbij alles met elkaar verbonden is
- ik kan voorbeelden bedenken van hoe mensen in het echte leven verbonden kunnen zijn
- ik snap dat mensen in de digitale wereld met elkaar verbonden zijn door internet
- ik leer een mailtje sturen

Woorden

internet, wereldwijde web, draadloos internet, e-mail, zoekmachine

10' spelletje

Maak een keuze uit:

- introduceer de woorden waarvan je wilt dat de leerlingen ze kennen en zorg dat ze zichtbaar zijn voor de leerlingen (bord). Ze oefenen het lezen en uitspreken van de woorden.
- spelletje verbinden met woorden

Zie bijlage 4.2 verbinden met woorden voor uitgebreide tips en uitleg

20' kennis: wat is het wereld wijde web?

- verhaal 'het wereldwijde web' vertellen. Maak een keuze uit de inhoud.
- verwijst tijdens je verhaal naar de begrippen

Zie bijlage 4.2 verhaal voor inhoud

5'opdracht: we schrijven een mail

Geef de concrete opdracht (maak dit op maat):

- *jullie schrijven een mail aan...*
- *(of we schrijven met zijn allen een mail aan...)*
- *de mail gaat over...*
- *vergeet niet... (criteria opdracht: bv je naam, de plaats waar het is, de reden waarom je schrijft, de toon van de aanhef)*
- *je werkt er (bv) 30 minuten aan*
- *je werkt alleen/tweetallen*
- *je werkt op papier/ je tablet/ je laptop/met grijs potlood, enz.*

Zie bijlage 4.2 opdracht mail schrijven voor werkwijze en introductie van de opdracht

35' leerlingen werken zelfstandig aan de opdracht

(of wissel af tussen zelfstandig werken en klassikaal bedenken/bespreken bij digibord)

De inhoud van deze lessen kan op veel manieren aansluiten of ingebed worden in andere vakgebieden en domeinen. Maak vooraf een keuze of iedere leerling een e-mail gaat schrijven of dat er een gezamenlijke mail via het digibord wordt geschreven en als voorbeeld wordt verstuurd.

Lesbrief 4.2b

het internet, web van computers

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: verbondenheid tussen de mensen en de machines.

5' inleiding:

- we bekijken en bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd
- we maken het mooier en beter
- we oefenen de woorden die we wilden leren
- we hebben een gesprek over de voordelen van internet en over e-mailverkeer

25' feedback op de opdracht:

- modeling: voorbeeld
- in tweetallen met een maatje

zie bijlage 4.2 feedback op opdracht

15' kies herhaling van de werkvorm of gesprek

Zie bijlage 4.2 verbinden met woorden voor uitgebreide tips en uitleg

Gesprek:

- waar gebruiken jullie het internet allemaal voor?
- hoe zou je een berichtje naar je tante in Australië kunnen sturen zónder internet? En hoe lang zou het er dan over doen?
- is je digitale ik hetzelfde als je normale ik? Ofwel: ben je in de digitale wereld dezelfde persoon of gedraag je je toch anders?
- kun je ook te veel online zijn? Wat gebeurt er dan?
- hoe zet je het internet uit? (vliegtuigmodus, wifi signaal uitzetten)

30' opdracht: afmaken

Het e-mailbericht moet klaar zijn en verzonden zijn.

Zie bijlage 4.2 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën

In de bijlage hebben we suggesties beschreven over inbedding bij periodeonderwijs, uitbreiding woordenschat, schrijven van teksten, en kunstzinnige sociale vaardigheden.

Bijlage 4.2

verhaal het internet, web van computers

Het internet is een gigantisch digitaal netwerk dat ervoor zorgt dat we informatie kunnen uitwisselen en kunnen communiceren met mensen in de hele wereld. Het internet wordt mogelijk gemaakt door het verbinden van computers, met (onderzee)kabels, wifi-apparaten en servers. Servers zijn computers die, vaak in grote hoeveelheden aan elkaar verbonden, alle inhoud van het internet bevatten. Het internet maakt de digitale wereld mogelijk.

Het internet bestond al even, maar pas met de uitvinding van het *world wide web* (1993), het **wereldwijde web** dus, ontstond het internet dat wij kennen: miljoenen webpagina's die je met hun eigen adres (url) kunt bezoeken via een webbrowser (zoals Chrome of Edge). Het 'www.' dat we altijd voor een webadres zetten is dus een afkorting van world wide web! Via zoekmachines, zie verderop in de tekst, kun je webpagina's vinden en via hyperlinks (onderstreepte linkjes in de tekst) kun je zo 'overspringen' van de ene webpagina naar de andere.

Je kunt ook draadloos, dus zonder kabeltje, gebruik maken van internet. Zoals via je smartphone. Dat noem je **draadloos internet**. Dat kan op twee manieren:

1. via een wifinetwerk zoals in huis, dan maak je verbinding met een router (een klein wifi-apparaatje) een paar meter verderop
2. via een grote zendmast die een stuk verderop staat. Dat is 4G, of soms ook al 5G. Wifi betaal je via een internetabonnement, voor 4G of 5G heb je een databundel nodig. Die databundel zit bij je telefoonabonnement.

Sinds kort is er trouwens ook een derde optie: Internet via satellieten wordt ook steeds beter en goedkoper.

Via het internet kan je berichten versturen en ontvangen via **e-mails**. Letterlijk vertaald betekent e-mail 'elektronische post', je zou een e-mail ook een digitale brief kunnen noemen. Je hebt een eigen digitaal adres, je mailadres, en een eigen digitale brievenbus, je mailbox of inbox. Volwassenen gebruiken mail elke dag voor hun werk. Een goede mail schrijven is te vergelijken met het schrijven van een goede brief; dat moet je leren.

Een zoekmachine is een website die voor jou in miljoenen andere websites op zoek gaat naar antwoorden op jouw vragen. Op basis van ingewikkelde regels kiest de zoekmachine welke websites voor jou het beste antwoord hebben. De bekendste zoekmachine is Google, maar er zijn er nog veel meer. De meeste websites hebben zelfs een eigen zoekmachine.

Een groot deel van het internet bestaat uit socialemediaplatformen zoals Facebook, YouTube, Instagram en TikTok. Dit zijn apps, maar ze zijn zo ontzettend groot en je kunt er zoveel mee doen dat we ze ook 'platform' noemen. Op sociale mediaplatforms kunnen mensen foto's, video's en berichten delen met vrienden en familie over de hele wereld. Dat noemen we dus 'sociale media'.



Bijlage 4.2

werkvorm verbinden met woorden

10' spelletje verbinden met woorden

Doel: woorden leren kennen, de woorden gemakkelijk leren lezen en uitspreken.

NB vergeet niet ook aandacht te besteden aan de betekenis van de woorden, zie bijlage tips.

Op het bord de woorden waarvan je wilt dat de kinderen ze leren kennen. Lees de woorden met elkaar en oefen ze in:

- beweging inoefenen: 4 kwartsmaat
- klap op de knieën, klap voor je, linkerarm met gebogen elleboog beweegt duim over linker schouder, rechterarm met gebogen elleboog beweegt duim over rechter schouder. alleen bij de arm en duim bewegingen wordt gesproken (filmpje maken?)
- eerst klassikaal: klap- klap- links- rechts
- dan: klap- klap- zeg een woord (linkerschouder)- zeg het volgende woord (rechterschouder)

Als de leerlingen deze basis beheersen kan je er een spelletje mee doen:

- een leerling zegt een woord
- volgende leerling herhaalt het woord en voegt er een nieuw woord aan toe
- volgende leerling herhaalt het nieuwe woord en voegt er een eigen woord aan toe
- NB je kunt dit met woorden in een context doen, of willekeurig, woorden uit de periodestof, of woorden over eten, of met namen, enz.

Tips voor de leerkracht:

- Oefen de beweging in en zeg dan bij de armbewegingen links: herhaal, rechts, verzin.
- Herhaal dit spelletje op korte tussendoormomenten, ze moeten het echt even leren.
- Als ze goed zijn geworden in dit spelletje kan je verderop in de week ieder kind een eigen begrip geven, dan wordt links de eigen naam/begrip en rechts de naam/begrip van het volgende kind. Het spel gaat dan kriskras in plaats van op volgorde.

Bijlage 4.2 opdracht mail schrijven

Uitleg we sturen een mail naar (vul in)

Voor de leerkracht:

Kies een echte en relevante reden om iemand een mail te sturen: (naar jou sturen is niet relevant: je staat immers naast ze, dus praten is dan gemakkelijker). Bij e-mail ten opzichte van een brief is het tempo een belangrijke factor: hoe snel wil je dat iemand dit berichtje kan lezen? Denk aan naar wie (publiek) en het doel (genre van de tekst); besteed daar in gesprek aandacht aan. Kies of iedereen naar dezelfde persoon schrijft of naar een eigen persoon:

- bijvoorbeeld een zieke leerkracht (om beterschap te wensen en te informeren over de lessen)
- een parallelklas in een andere stad (om kennis te maken en jezelf voor te stellen)
- een leerling die langer thuis is (om te vertellen wat we deden in de les)
- de gemeente (met een vraag of opmerking over de verkeerssituatie)
- een publiek figuur (om te feliciteren met een behaalde overwinning)
- een kinderboekenschrijver (met een verzoek om langs te komen)
- een uitgeverij (met een opmerking over een vergissing in het methodemateriaal)

Geef de concrete opdracht (maak dit op maat):

- *jullie schrijven een mail aan...* (of we schrijven met zijn allen een mail aan...)
- *de mail gaat over...*
- *vergeet niet...* (criteria opdracht: bv je naam, de plaats waar het is, de reden waarom je schrijft, de toon van de aanhef)
- *je werkt er... (bijvoorbeeld 15) minuten aan*
- *je werkt alleen/tweetallen*
- *je werkt op papier/je tablet/met grijs potlood, enz.*

NB focus niet op spelling of opmaak, dat kan in de volgende les aan bod komen en op maat worden afgestemd; directe feedback van iemand die meekijkt is effectiever.

Differentiatiemogelijkheden

- Als de stap voor de hele klas te groot is:
 - kan je als voorbeeld met de hele klas een mail maken en die via het digibord versturen.
 - kan je in deze les alleen analoog werken en focus leggen op de inhoud van wat ze willen vertellen in de mail; de hele volgende les leer je dan aan hoe je een e-mail opstelt, de vorm en de vaardigheden voor het versturen daarvan.
- Als de opdracht voor individuele leerlingen te veel stress oplevert (of te moeilijk is):
 - werk in tweetallen
- Als de opdracht te weinig uitdaging oplevert (te makkelijk is):
 - geef extra criteria aan met betrekking tot de inhoud, de formuleringen, leg nadrukkelijker koppeling naar genre en uitwerking: welke woorden gebruik je om iemand te overtuigen? Hoe ben je informatief? Wanneer werk je puntsgewijs enz.

Voor de leerkracht:

Wees concreet in de opdracht die je de leerlingen geeft. Geef de tijd aan hoelang ze er aan mogen werken in plaats van hoeveel woorden ze moeten gebruiken. Focus zowel op proces als op product.

Gebruik eventueel dit denkschema/stappenplan om de opdracht duidelijk te maken:

Schrijf een mailtje

Kijkwijzer zichtbaar voor de kinderen ten aanzien van het product.

Aan: voer het mailadres in

Onderwerp: geef in de onderwerpregel in 2–6 woorden aan waar de mail over gaat, het hoeft geen volzin te zijn

uitnodiging toneelstuk, vraag uitwisseling, kennismaking, ik ben ... kwijt

Aanhef: groet in de passende toon: *geachte, hallo, hoi enz. en vergeet de naam niet*

Goedemorgen ..., Geachte ..., Beste ..., Hallo ...,

Onderwerp: zeg waarom je de mail stuurt, geef details

Bv. Kan je me alsjeblieft helpen? Ik ben ... kwijt.

Bv. Opeens dacht ik aan je. Ik weet dat jij ook zo van Griekenland houdt. Ons toneelstuk speelt daar. Daarom wil ik je uitnodigingen. Datum, plaats, tijd

Afsluiting: zeg iets aardigs, bedank, geef informatie

Dank voor het lezen.

Ik hoop dat je komt.

Fijn weekend.

Vergeet je naam niet

Naam + achternaam

evt. klas en school

De leerlingen werken zelfstandig aan de opdracht:

geef tijd aan: *werk een kwartier aan de opdracht*

- Leerkracht: loopt rond, ondersteunt of kijkt mee vanaf eigen computer
- Leerlingen: schrijven of werken aan de tablets

Afsluiting les:

Hoe heb je gewerkt? Waar ben je tevreden over? Wat heb je geleerd? Welke woorden ken je nu?

Bijlage 4.2 feedback

Voorbeeld (modeling):

geef een voorbeeld en geef feedback op de concrete opdracht die je gaf. Gebruik daarbij deze 5 onderdelen:

1. vertel elkaar wat je mooi en goed vindt
2. verwijst naar opdracht die je inhoudelijk op de klas hebt afgestemd
3. kan je zien (verwijst naar vorm van opdracht)
4. vraag of de maker tevreden is, of tips wil
5. zeg of je het daar mee eens bent en verzin tips

In tweetallen of drietallen elkaars werk bekijken en bespreken: peer tutoring

Geef de 5 regels zoals hierboven op het (digi)bord aan: zo bespreken we elkaars werk.

Zichtbaar op (digi)bord: de criteria van de opdracht.

Wanneer heb je de opdracht helemaal goed gedaan? Als er:

- tips in staan om te leren focussen
- als je mensen hebt geïnterviewd
- ...vul aan met wat jij met klas hebt besproken

Modeling (voorbeeld) 'we bekijken de tiplijsten.' Bij de eerste tiplijst geeft de leerkracht feedback volgens een vaste indeling. Gebruik daarbij deze 5 onderdelen:

1. geef positieve respons (wijs terug naar de criteria in de opdracht)
2. vraag aan de makers hoe het was om te doen
3. vraag aan de makers waar ze tevreden over zijn en laat de klas aanvullen
4. vraag aan de makers waar ze niet tevreden over zijn en zeg of jij het ermee eens bent
5. geef tips of laat hen zelf tips verwoorden voor een volgende keer

Voor de leerkracht:

oefen zo lang als nodig klassikaal met deze vorm. Laat jouw rol overnemen als de leerlingen het principe begrijpen. Peer respons: als leerlingen het principe goed begrijpen kan dit ook in kleinere groepen worden gedaan.

Bijlage 4.2 tips voor de leerkracht

Pedagogisch doel

Leren over verbondenheid tussen mensen, verbinding met de hele wereld, over netwerken en de verbindende werking van taal.

Extra ideeën

Bij welke periodestof/vaklessen kan dit onderdeel worden geïntegreerd?

- Regenboog (BVS-schooladvies, 2020-7 en 2022): (oefeningen of spellen waarbij je verbonden bent)
 - Spel doorgaande lijnen
 - Spel ik houd van
 - Oefening over de streep
- Leerlingen hun (groot)ouders of leerkrachten laten interviewen over de tijd vóór het internet. Hoe deden ze bepaalde dingen?
- Leerlingen een toneelstukje laten bedenken waarin ze iets moeten doen maar het internet doet het niet. Hoe lossen ze dit op?
- Een filmpje kijken over het ontstaan van het internet.
- Leerlingen een plan laten bedenken om via het internet contact op te nemen met een klas in Australië.

Pedagogische aanwijzingen

Tips leerkracht/onderwerpen om aandacht aan te besteden:

- de computer is heel handig, maar wij zijn er de baas over
- geef dus duidelijke instructies over hoe je de baas blijft, concreet wat je moet doen

Periode

De inhoud van deze twee lessen kan aansluiten op taallessen, taalperiode, schrijven van teksten, brieven.

Je kunt de inhoud van deze les bijvoorbeeld in een taalperiode laten aanvullen op de inhoud van het schrijven van een brief, de verschillende redenen waarom mensen brieven schrijven, de verschillende genres waarin je die brieven dan schrijft (om iemand te vermaken/een goed gevoel te geven (verhalend), om iemand te informeren (informatief), om iemand uit te leggen hoe je iets doet (instructief), of om iemand te activeren of te overtuigen om iets te gaan doen (betogend). Een mail is dan een specifieke vorm van een brief en kan ook in ieder genre als tekstvorm worden gebruikt. Zo kan het onderdeel over e-mailen in deze les worden ingebed, uitgebreid of herhaald in een taalperiode.

Vervolgens kan de inhoud met iedere zaakvakperiode gecombineerd worden door de stof/inhoud van de opdracht een beetje aan te passen. In een dierkundeperiode kan de schrijfpdracht van de week zijn: schrijf een mail aan een leerling van een andere school waarin je vertelt welk dier jouw lievelingsdier is en waarom, enz.

Door dit zo te doen en de komende jaren te herhalen, automatiseren leerlingen de vaardigheid 'het schrijven van een e-mail' steeds meer.

Uitbreiding met spelvorm woord-wijd-web

Doel: woordenschat vergroten

Uitleg: we maken een set kaartjes om de begrippen te oefenen. Dat is handig, daarmee kunnen we elkaar of anderen leren wat de woorden betekenen.

Met deze werkvorm kan je een hele les bezig zijn. Kies deze vorm dus alleen wanneer je de les opsplijst in meerdere lessen.

Doen: aan het werk (focus op betekenis en leesbaarheid)

- Deel de klas in twee groepen
- Laat de leerlingen de begrippen van deze les (en van de vorige les) op kaartjes schrijven: duidelijk leesbaar voor een klasgenoot, iedere groep heeft alle begrippen (maak een onderverdeling of laat het de leerlingen zelf uitzoeken)
- Als er tijd over is: iedere groep oefent met elkaar wat de woorden ook alweer betekenen. Hoe zou je dit woord uitleggen aan iemand die er nog niets van weet.

Uitwisselen en begrijpen: een ronde spelen

Iedere leerling heeft een kaartje. Iedereen loopt rond en zoekt de ander die hetzelfde begrip heeft: komen we er samen uit wat de betekenis is?

Denken: feedback

Lukte het? Welke begrippen waren moeilijk? Wat doe je als je er niet uit kwam? Leg het spel weg voor een volgende keer.

Uitbreiding werkvorm zoals in woord-wijd-web

Het spelletje 'woord-wijd-web' kan je ook met allerlei periodestofinhouden spelen. In dit geval gebruikten wij het om de leerlingen woorden en begrippen rondom digitale geletterdheid aan te leren. Zie voor meer ideeën woordenschatdidactiek zoals in *Met woorden in de weer, praktijkboek voor het basisonderwijs* (Van den Nulft en Verhallen, 2001).

Variaties met kaartjes:

- mix en ruil: een werkvorm waarin kinderen met kaartjes rondlopen, elkaar hun kaartje laten lezen en laten uitleggen en vervolgens van kaartje ruilen en weer rondlopen
- kunnen en kennen: twee mandjes: in de ene de woorden die iedereen al kent in de andere de woorden waarover we nog niet zeker zijn; wanneer zijn alle kaartjes 'weggespeeld'?
- categoriseren met grote jampotten: dit kan je in de loop van de lessen uitbreiden: in de ene pot alle woorden over e-mail, in de andere pot alle woorden over internet, in een derde pot alle woorden over cyberpesten, enz.

Lesbrief 4.3a

media, middelen om te communiceren

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: wat zijn oude en nieuwe media, van consumeren naar produceren, de rol van geluid.

5' inleiding:

- leg uit: we gaan het deze les hebben over media en het ontstaan ervan.
- geef een lesoverzicht. Bijvoorbeeld: *We doen een spelletje om te oefenen niet ongerust te zijn over wat we niet weten; we gaan een of meer geluidsfragmenten opnemen die we later in een verhaal of hoorspel gaan gebruiken.*

Leerdoelen:

- ik kan verschillende vormen van oude media noemen
- ik kan verschillende vormen van nieuwe media noemen
- ik kan een geluidsfragment bedenken/herhalen/opnemen

Woorden:

- media, zender, ontvanger, audio, socialemediaplatformen

10' werkvorm propjes gooien

Kinderen/leerkracht schrijven de woorden die ze afgelopen lessen hebben geleerd op papiertjes, daarvan maken ze propjes die ze door de klas gooien. Er worden er maar een paar opgeraapt en opgevouwen. Houden we het uit om niet alles te willen weten?

Zie bijlage 4.3 propjes gooien voor uitgebreide tips en uitleg

15' kennis: wat zijn media?

- Verhaal 'media, middelen om te communiceren' vertellen. Maak een keuze uit de inhoud.
- Introduceer de woorden waarvan je wilt dat de leerlingen ze kennen en zorg dat ze zichtbaar zijn voor de leerlingen: bv. media, zender, ontvanger, audio, mediarevolutie, oude media, mediadrager, consumeren, nieuwe media, sociale media

Zie bijlage 4.3 verhaal voor inhoud

45' audio-opdracht

Opdracht (kies uit):

- we gaan geluidsfragmenten bedenken/opnemen (op de telefoon van de leerkracht) die we later terug kunnen laten horen
- we maken/bedenken geluidsfragmenten bij een bestaand of zelf verzonnen verhaal (analoog of digitaal)
- we gaan een hoorspel of muziekverhaal maken

Zie bijlage 4.3 audio-opdracht voor werkwijze en introductie van de opdracht

Wanneer je kiest voor een analoge benadering van deze les denk dan aan het maken van een live hoorspel, of muziekverhaal (een verhaal of toneelstuk waarin geluids- of muziekfragmenten een belangrijke rol spelen).

Lesbrief 4.3b media, middelen om te communiceren

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: wat zijn oude en nieuwe media, van consumeren naar produceren, de rol van geluid.

5' inleiding:

- we gaan beluisteren wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd
- we gaan de woorden oefenen die we wilden leren
- we gaan weer propjes schieten en hebben een gesprek

15' feedback op de opdracht en herhaling:

- we luisteren onze opnamen terug: is er nog iets dat we willen verbeteren?
- we bespreken de samenwerking tussen wat we horen en wat we voelen
- indien nodig: we leren om niet zomaar gekke stemmetjes te laten horen, maar hoe leuk het is om juist heel serieus een geluid te laten horen
- in tweetallen even oefenen
- iedereen neemt zich iets voor en we doen nog een opnameronde
- lukte het jou om je voornemen uit te voeren?

Zie bijlage 4.3 feedback audio opdracht

15' werkvorm propjes herhalen en uitbreiden

Zie bijlage 4.3 propjes gooien voor uitgebreide tips en uitleg werkvorm

15' gesprek of wisselkringen:

- welke vormen van media zien jullie dagelijks om je heen?
- welke vormen van media vinden jullie het leukst?
- maak je meer gebruik van oude of van nieuwe media?
- welke invloed hebben media op het leven van de mens?

25' opdracht:

kies uit wat nog aandacht nodig heeft om af te maken

Zie bijlage 4.3 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën

Bijlage 4.3

verhaal media, middelen om te communiceren

Mensen communiceren met elkaar via **media**, ze delen hun gedachten met elkaar. Toen jij jonger was, communiceerde je vooral met je eigen ouders en met de mensen die je kende. Nu je ouder wordt, wil je misschien meer mensen bereiken. Zo is het in de wereld ook gegaan: in oude tijden communiceerden de mensen vooral met bekenden, bijvoorbeeld door het maken van grottekeningen. Later 'werd de wereld steeds groter' en konden we bijvoorbeeld boeken publiceren en in andere talen vertalen. Dus als je meer (onbekende) mensen wilt bereiken, ga je media gebruiken: middelen om te communiceren.

Wat deden de mensen vroeger al en nu nog? Er werden boeken geschreven, er werd gecommuniceerd via tijdschriften, radio, televisie, kranten, billboards. Allemaal manieren om informatie over te brengen. Van **zender** naar **ontvanger**. Tot honderd jaar geleden bestonden media altijd uit tekst en getekende of geschilderde beelden.

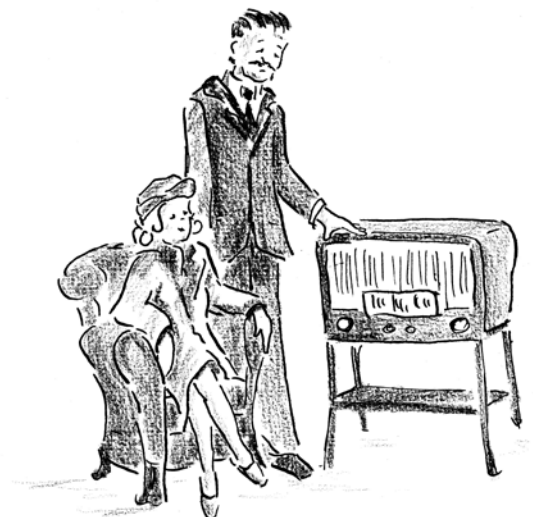
In 1920 was de eerste radio 'uitzending'! Wat een sensatie, via een apparaat in je huiskamer kunnen luisteren naar uitzendingen: nieuws, hoorspelen, muziek, drama, enz. Dat noem je **audio**. Je ziet het niet, maar je hoort het. Het is nu moeilijk voor te stellen, maar in het begin was radio voor mensen heel heftig. Het was een grote verandering, een revolutie.

De volgende mediarevolutie was de komst van de televisie: niet alleen maar luisteren, maar ook kijken naar bewegende beelden. Video dus. Video betekent letterlijk 'ik zie'. In de jaren vijftig kon je nog maar een paar uur per week tv kijken, en in zwart wit. Televisies verschenen in steeds meer huishoudens en veranderden gedurende de jaren van kleine, dikke, zwart-witapparaten tot grote platte kleuren-tv's aan de muur waar je 24 uur per dag programma's op kunt kijken.

Kranten, tijdschriften, radio, tv, alle media die al bestonden voor de komst van het internet noemen we nu oude media. Het internet wordt ook gezien als medium, de digitale wereld heeft het immers mogelijk gemaakt om alle 'oude vormen van media' op allemaal nieuwe manieren te delen. Omdat het zo'n nieuwe vorm van media is, met alle bijbehorende nieuwe media als podcasts, sociale media, online video's, websites, noemen we dit samen nieuwe media.

Het apparaat waarop je de media kunt ontvangen kan je mediadrager noemen. Alle soorten computers kun je ook mediadragers noemen. Immers: verhalen, informatie, reclames, video's, kun je allemaal tot je nemen via smartphones of laptops. Tot voor zeer kort waren de media alleen eenrichtingverkeer, je kon niet reageren. Krant, radio, televisie, het werd allemaal gemaakt door grote organisaties. Je kon geen reacties plaatsen, geen likes geven, hoogstens een brief naar de krant sturen of inbellen tijdens een radio-uitzending.

Dat veranderde allemaal drastisch ná het jaar 2000, met de eerste **socialemediaplatformen**. Dus na duizenden jaren eenrichtingsverkeer qua zender en ontvanger, brak het tijdperk aan waarin iedere burger niet alleen ontvanger, maar zelf ook zender kon zijn, zelf media kon maken en delen met de wereld.



Bijlage 4.3

werkvorm propjes gooien

Het is nog leuker of spannender om dit te doen met gasten in de klas, bijvoorbeeld ouders, of leerlingen van een andere klas.

Inleiding leerkracht:

Kinderen en volwassenen van tegenwoordig kunnen een soort weg, met allemaal afslagen en splitsingen, rotondes enz. door hun kamer hebben lopen, terwijl je eerst alleen een geitenpaadje had van jouw eigen gedachten. Nu zit er een drukke meerbaanssnelweg in je kamer. Dat is je telefoon. Daar gaat het nieuws razendsnel heen en weer door de appjes die je ontvangt of verzendt. Jullie ouders zullen dat zeker ook kennen. Soms is het heel moeilijk om niet overprikkeld te raken. Je denkt dat je alles moet weten en moet lezen. Dat is helemaal niet zo. Mensen kunnen kiezen. 'Lees ik het wel, of lees ik het niet?' Daar gaan we nu een oefening voor doen.

1. Schrijf de termen die we de afgelopen lessen hebben geleerd op papiertjes en verfrommel die tot propje. Je mag spieken en met elkaar overleggen. Het is leuk om na te denken of je woorden hebt geleerd waarvan je denkt dat de klasgenoten/gasten/ouders ze nog niet kennen.
2. Jullie mogen de propjes gedurende 3 minuten door de klas gooien, maar bij dit (laat horen) geluidssignaal bevriest iedereen.
3. Een leerling of gast krijgt de beurt en mag 1 propje oprapen. Weet je wat dat woord betekent? Klas, klopt dat? Wie zou het anders zeggen?
4. Na 10 propjes worden alle propjes bij elkaar gezocht en **niet gelezen**.
5. Is het moeilijk om niet te lezen? Waarom?
6. Waarom is het goed om niet alles gelezen te hebben?

Tips voor de leerkracht:

- Time zorgvuldig tussen drukte en rust
- Vraag terug, speel advocaat van de duivel vanaf punt 3
- Plaats de hele tijd cognitieve bommetjes onder de gedachtegangen

Bijlage 4.3

opdracht audio-opdracht

Geluiden opnemen

De meest eenvoudige vorm is dat de leerkracht opneemt wat de leerlingen bedacht en geoefend hebben. Iedereen mag maar een heel klein fragment laten horen. Of per groepje een geluid, of reeks geluiden laten horen. Luister het af en bedenk hoe je het de volgende keer anders zou willen proberen.

Een hoorspel maken

Een hoorspel is een zelfgemaakt luisterverhaal, waarbij groepjes leerlingen zowel stemmetjes van personages als extra verhaalgeluiden opnemen.

Instructies:

- jullie gaan een hoorspel opnemen van maximaal 10 minuten
- kies samen een verhaal, en verdeel de rollen van de personages
- bedenk welke verhaalgeluiden of muziek je erbij wil opnemen, en zoek daar eventueel spullen of muziekinstrumenten bij
- oefen het verhaal een keer en bespreek wat goed ging en wat beter kan
- neem een telefoon en kies de dictafoonapp om geluid op te kunnen nemen
- ga startklaar rondom de telefoon zitten en druk op 'record'
- neem het verhaal in een keer zo goed mogelijk op en druk op 'stop'
- beluister de opname en maak eventueel nog een of twee nieuwe opnames

Technische tips:

- zorg dat je in een zo stil mogelijke ruimte zit
- let goed op de afstand tot de telefoon, zodat stemmen en geluiden even hard binnen komen

Voor wie dit kan:

- gebruik een USB-microfoon voor glashelder geluid
- gebruik de app Garageband (op Macbooks en iPads) om de audio te bewerken: knippen/plakken, geluiden toevoegen, muziek toevoegen

Kwaliteitsdoelen:

- geluid: het geluid is helder, alle stemmen en geluidjes zijn goed te horen, de geluiden zijn functioneel
- verhaal: het verhaal wordt levendig en begrijpelijk verteld
- creativiteit: het verhaal wordt op een originele manier vertolkt

Afsluiting

beluister samen de opname(s) en bespreek tips en tops

Bijlage 4.3

feedback audio opdracht

Modeling (voorbeeld)

We beluisteren de geluiden of fragmenten. Bij de eerste opname geeft de leerkracht feedback volgens een vaste indeling. Gebruik daarbij deze 5 onderdelen:

1. geef positieve respons
2. vraag aan de makers hoe het was om te doen
3. vraag aan de makers waar ze tevreden over zijn en laat de klas aanvullen
4. vraag aan de makers waar ze niet tevreden over zijn en zeg of jij het ermee eens bent
5. geef tips of laat hen zelf tips verwoorden voor een volgende keer

Voor de leerkracht:

Oefen zo lang als nodig klassikaal met deze vorm. Laat jouw rol overnemen als de leerlingen het principe begrijpen.

Bijlage 4.3 tips voor de leerkracht

In deze lessen is veel te kiezen voor de leerkracht.

In deze les richt je de aandacht op dat wat je hoort in plaats van op dat wat je ziet. Je zou allerlei verbanden kunnen leggen met spelletjes waarin muziek of geluid een rol speelt.

- Je kunt filmfragmenten bekijken en focussen op de rol van geluid daarbij.
- Naar stille beelden kijken zonder het geluid.
- Naar muziek luisteren en elkaar vertellen welk verhaal je daarbij voor je ziet.
- Geluiden bedenken die corresponderen met verschillende emoties: hoe klinkt boos, als er geen taal is? Hoe klinkt verdrietig?
- Een verbinding maken met de muzieklessen waarbij de stemming van de muziek centraal staat.

Pedagogisch doel:

- mediawijs worden, terugkijken naar jezelf als jonger kind en begrijpen dat ook voor jou de wereld steeds groter wordt
- focussen op geluid: de oren openen en merken wat de invloed van muziek en geluiden op jouw gevoel is

Extra ideeën

(aanvullend voor hele klas, of maatwerk voor individuele leerlingen)

Vaardigheden/product:

- een radio-/podcastuitzending maken
- een hoorspel maken, inclusief dialogen, extra geluiden enz.
- een muziekstuk 'componeren/improviseren' met een grafisch script (gegeven of zelfgemaakt) waarin bij het aanwijzen van een teken een vooraf afgesproken geluid klinkt
- een televisiejournaal nadoen als toneelstukje
- een oude radio meenemen en die samen uitproberen

Pedagogische aanwijzingen:

Tips leerkracht/onderwerpen om aandacht aan te besteden:

- de computer is heel handig, maar wij zijn er de baas over.
- geef dus duidelijke instructies over hoe je de baas blijft, concreet wat je moet doen
- aandacht voor het bestrijden van fear of missing out – in propjesoefening geoefend: reageer niet op alle indrukken via de socials, durf te negeren, het is goed om niet alles te weten

Periode:

de inhoud van deze twee lessen kan aansluiten op:

- vertelstof (zie voorbeeld hieronder over Odin). Denk aan hoorspel/podcast maken over vertelstof
- zaakvakperiodes: altijd wanneer je een onderwerp uit de zaakvakperiodes koppelt aan de digitale vaardigheden, de media die hierin genoemd en besproken worden, ben je bezig met integratie van de inhoud van het zaakvak en de vaardigheden uit het vak digitale geletterdheid. Denk aan onderwerpen uit mens- en dierkunde, aardrijkskunde (historisch perspectief): mensen interviewen die in jouw straat wonen, hoorspel maken over een geschiedkundige gebeurtenis en laat de leerlingen daarbij (digitale) media gebruiken: kranten, nieuws, billboards, flyer, radiobericht, geluidsopname, enz.
- taalperiode: je kunt aandacht besteden aan de verschillende communicatiedoelen: betogen, informeren, instrueren, amuseren en die koppelen aan de schrijfgesprekken: verhalende teksten, betogende teksten, instructieve teksten, informatieve teksten

Variatie

In de digitale bijlagen bij deze publicatie vind je diverse linkjes over het maken van hoorspelen met kinderen, zoals van spelactief, Jeugdtheater Hofplein en de Hoorspelserie. Je kunt de qr-code scannen, die we hebben opgenomen in de literatuurlijst.

Lesbrief 4.4a

sociale media, communiceren via het internet

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: social media, voors en tegens, wie ben ik.

5' inleiding:

- leg uit: we gaan het deze les hebben over de sociale media, over hoe wijzelf kunnen communiceren via het internet. En over hoe belangrijk het is dat je daarover nadenkt: Wat wil je over jezelf vertellen of wat wil je laten zien?
- geef een lesoverzicht, bijvoorbeeld 'Jullie krijgen informatie, we doen een invuloefening met een tekenblad en daarna gaan jullie werken aan een korte presentatie over jezelf.'

Leerdoelen:

- ik begrijp hoe sociale media werken
- ik denk na over wat ik wil laten zien van mezelf en wat niet
- ik maak een (beeld/videopresentatie van max 2 minuten over iets dat ik goed kan
- ik kan een positieve reactie en een tip geven aan klasgenoot

Woorden:

socialemediaprofiel, online communiceren, like, emoji, digitale ik

10' werkvorm grafisch werkblad kastje van mezelf

Leerlingen beschrijven of tekenen in een kastje maximaal 3 vaardigheden die ze goed beheersen en zouden kunnen en willen laten zien aan hun klasgenoten. Bijvoorbeeld: een muziekstuk dat ze kunnen spelen, een goocheltruc, een sportieve vaardigheid, iets dat ze hebben gemaakt. In de lades op het werkblad schrijven ze steekwoorden hoe ze de vaardigheid zouden kunnen laten zien. Dit werk is de oriëntatie op de opdracht 'een korte presentatie over zichzelf geven'.

Zie bijlage 4.4 'kastje van mezelf' voor uitgebreide tips en uitleg

20' kennis: wat zijn sociale media?

- Verhaal
- Introduceer de woorden

Zie bijlage 4.4 verhaal voor inhoud

40'opdracht: presentatie

Opdracht: we maken een presentatie over onszelf. Denk goed na wat je wilt laten zien. Kijk daarvoor wat je over jezelf schreef in de 'kast-tekening'. Kies een onderdeel uit en maak daarvan een.... (vul in, filmpje, spreekbeurt, poster).

NB leerkracht: denk na of je de leerlingen

- een filmpje laat maken of een andere vorm van beeldpresentatie laat voorbereiden
- live laat vertellen of presenteren: een ronde waarin iedereen iets laat zien of horen aan elkaar.
- een combinatie laat maken: een ronde waarin iedereen een poster van zichzelf heeft gemaakt en presenteert.
- geef het doel en publiek vooraf goed aan
- geef de presentatievorm vooraf duidelijk aan, bijvoorbeeld door op het bord te schrijven of een opdracht op papier uit te delen
- geef heldere criteria met betrekking tot product en proces. Wat maken jullie en hoe doen jullie dat?

Zie bijlage 4.4 opdracht een kunst of kunstjesvideo maken

Lesbrief 4.4b

sociale media, communiceren via het internet

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: social media, voors en tegens, wie ben ik.

5' inleiding:

wijs terug naar de criteria die je gaf bij de opdracht:

- we bekijken en bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt/gedaan en geleerd
- we gaan het... (herhalen, verbeteren, bespreken, terugkijken)

Wijs terug naar de leerdoelen:

- ik begrijp hoe sociale media werken
- ik denk na over wat ik wil laten zien van mezelf en wat niet
- ik maak een (beeld/video)presentatie van max 2 minuten over iets dat ik goed kan
- ik kan een positieve reactie en een tip geven aan een klasgenoot

35' feedback op de opdracht of presentaties van de opdracht

Geef altijd concrete feedback, waarbij je verwijst naar de opdracht die je gaf. Oefen met elkaar in het geven van complimenten en tips. Samen kijken: het is belangrijk om de gemaakte filmpjes samen met de klas te kijken. Je kunt dan weer samen stilstaan bij de gebruikte techniek en bij de kunstzinnigheid ervan: zijn de filmpjes rechtop (torenstand) gemaakt of horizontaal (zeestand) enz. Dit is een moment om technische en procesmatige aspecten van de opdracht verder onder de knie te krijgen.

- Modeling: geef eerst een voorbeeld hoe je feedback geeft.
- Daarna in tweetallen met een maatje (zet deze regels op het (digi)bord)
 1. vertel elkaar wat je mooi en goed vindt
 2. vraag of de maker tevreden is, of tips wil
 3. zeg of je het daar mee eens bent en verzin tips
- Oefen in het geven van feedback: likes live laten doen?

35' doorgaan met presentaties van de opdracht, of nieuwe opdracht geven

Maak de opdracht af. Of kies een ander onderdeel uit de bijlage om een nieuw onderdeel te belichten en daar een opdracht bij te geven. Denk ook na of je de werkvorm met het grafische blad (kastje van mezelf) in deze les wilt laten terugkomen.

Zie bijlage 4.4 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën

Bijlage 4.4

verhaal sociale media, communiceren via het internet

Gebruikers van sociale media consumeren berichten en beelden van anderen, net zoals bij een krant of televisie. Maar ze kunnen ze zelf ook produceren. Op sociale media ben je niet alleen consument maar ook producent, en dat is iets heel nieuws in de geschiedenis van de mens.

Een socialemediaplatform zoals YouTube, Instagram of TikTok kan je zien als een marktplein, of een winkelcentrum. Iedereen heeft een eigen kraampje of etalage met daarin datgene wat hij of zij graag met de wereld deelt. Dat kraampje of die etalage noemen we een sociale media profiel.

Via je **socialemediaprofiel** laat je iets van jezelf zien. Vaak stellen mensen zich zo mooi of vrolijk mogelijk voor. Je kan een paar zinnnetjes tekst schrijven en misschien wat linkjes plaatsen naar andere platforms die je ook gebruikt. De gemiddelde leeftijd waarop je een socialemediaprofiel mag aanmaken is 13 jaar, maar dat wordt vaak omzeild. Toch is dat niet voor niets: je kunt via sociale media in nare situaties belanden als je mensen niet echt kent. Je zou ook niet zomaar in je eentje op reis gaan naar een vreemd land waarin je niemand echt kent.

Online met elkaar kletsen en informatie of beelden uitwisselen noemen we **online communiceren**. Online betekent dat je elkaar ontmoet zonder dat je elkaar ook echt kunt aanraken. Zo ontmoet je ook mensen die je niet in het echt kent. Je bent dan 'vrienden' op internet. Als je iets leuk vindt van iemand dan kan je een **like** plaatsen. Of met een **emoji** reageren, een klein plaatje dat mensen gebruiken in berichten om te laten zien hoe ze zich voelen, zoals een lachend gezichtje of een hartje.

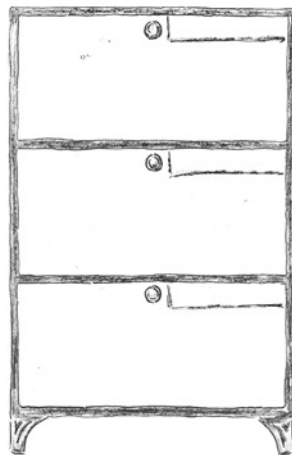
Lijkt jouw **digitale ik** nu op je echte ik? Dat hoeft niet, je kunt jouw digitale ik helemaal zelf verzinnen en beïnvloeden. Alsof je een onzichtbaarheidsmantel draagt, kan je je tussen mensen begeven terwijl ze niet doorhebben wie jij echt bent. Soms kiezen gebruikers een andere naam, een *nickname*, of een codenaam. Soms plaatsen ze een afbeelding van zichzelf die verzonnen of gemaakt is, een avatar. Zo ben je anoniem. In een spel kan anonimiteit grappig of avontuurlijk zijn. In de fysieke wereld wil je graag weten wie iemand is, zodat je weet wat je aan iemand hebt. In de digitale wereld lopen deze twee ikken vaak door elkaar.

Als je anoniem bent, kan je zeggen wat je wil. De mensen weten toch niet wie je bent. In een land waarin je niet alles mag zeggen is dat een veiligheid, niemand weet dat jij het was. Maar anonimiteit heeft ook een nadeel: het voelt vaak heel naar en bedreigend om een onaardig bericht te ontvangen, en nog meer als dat bericht anoniem is.



Bijlage 4.4 werkvorm kastje van mezelf

Dit is een grafisch werkblad waarin de leerlingen in de lades iets – een kunst of kunstje – kunnen schrijven wat ze goed kunnen of wat ze willen laten zien. Uiteindelijk maken ze een presentatie van iets dat ze kiezen uit een van de lades. In een lade kun je steekwoorden schrijven, en plannetjes over hoe je je kunst of kunstje zou kunnen presenteren, wat je daarbij nodig hebt, enz. De leerlingen kunnen hun kast zelf tekenen of die als werkblad krijgen. In het vakje bovenaan de lade schrijven ze de naam van hun kunst of kunstje.



Werkvorm grafische tekening bekijken en bespreken

Dit onderdeel hoeft niet per se in deze les, maar kan ook op een tussenmoment. Doel is het leren werken met grafische werkbladen om je gedachten te ordenen en om stofvinding gemakkelijker te maken.

- Bekijk hoe iedereen de tekeningen heeft ingevuld
- Hielp het invullen van deze tekening bij het bedenken van het kunst of kunstje dat je wil laten zien?
- Geef elkaar tips en tops

Bijlage 4.4

opdracht een kunst of kunstjes (filmpje) maken

Leg uit:

- *jullie gaan in groepjes een filmpje maken over een kunst of kunstje*
- *jullie hebben daarvoor 30 minuten de tijd*
- *een goed filmpje voldoet aan deze voorwaarden:*
 - *het is kort en krachtig, max 2 minuten per leerling*
 - *de kunst en kunstjes moeten goed in beeld zijn*
 - *als er gesproken wordt, moet dat goed hoorbaar zijn*

Instructies leerkracht:

- bepaal wie filmt (leerling of leerkracht?)
- bedenk of je de opname maakt met publiek (live) of dat je het per afzonderlijk groepje doet en pas bij de presentatie het resultaat aan de klasgenoten laat zien
- bedenk hoe jij het resultaat kunt laten zien zodat de leerlingen elkaar feedback kunnen geven

Filmen:

bedenk, als je leerlingen met mobiele telefoons laat filmen, welke telefoon je laat gebruiken. Je eigen? Schakel je nog meer (volwassen) telefoonbezitters in? De gemakkelijkste manier van filmen is met de telefoon. De filmkwaliteit is tegenwoordig heel goed.

- Rolverdeling: bedenk wat je wilt doen, wie zijn kunstje doet, wie filmt, en hoe. Is er een regisseur?
- Onderwerp: laat leerlingen zelf bedenken wat ze willen filmen: een dansje, een muziekinstrument spelen, een toneelstukje, een radslag etc. Het moet iets zijn waar ze zelf plezier in hebben.
- Plan: laat ze een plannetje maken voordat ze gaan filmen. Wat willen jullie gaan filmen, en hoe?

Technische tips als leerlingen filmen:

- houd de camera (telefoon) zo stabiel mogelijk, niet snel inzoomen of uitzoomen
- zorg dat je in een zo stil mogelijke ruimte zit
- zorg dat je niet gestoord kunt worden

Kwaliteitsdoelen leerlingen:

- geluid: het geluid klinkt gelijkmatig en zonder ruis
- video: alles is goed zichtbaar, met goede lichtinval
- video: kort maar krachtig, boeiend om naar te kijken

Bijlage 4.4

tips voor de leerkracht

De kern van deze les is dat je aandacht besteedt aan de voors en tegens van de social media, waarbij je de focus legt op het ontwikkelen van een positief zelfbeeld. De leerlingen gaan op zichzelf reflecteren: wie ben ik? Dit sluit aan bij de kern van de psychologische ontwikkelingsfase waarin de vierdeklassers zich bevinden. In de huidige tijd impliceert reflecteren op jezelf ook reflecteren op jouw digitale zelf. Wat heeft de persoon die ik (aan het worden) ben te maken met de persoon die ik op internet zou kunnen en willen laten zien? Dit is een proces dat in klas 4 begint, maar dat nog heel veel jaren actueel zal blijven.

Zorg als leerkracht ervoor, dat de uiteindelijke inhoud van deze les aansluit bij de ontwikkelingsfase van jouw klas. Bij de invulling kan je veel verschillende kanten op gaan. Maak een keuze die past bij je klas. Dit geldt voor zowel de inhoud als de opdracht en de criteria die je bij het maken van de opdracht hanteert. Waar leg je het zwaartepunt van je les? Hoe ver ga je met de digitale invulling? Laat je filmpjes maken? Of maak je een tableau vivant als eindproduct? Houden kinderen een korte pitch voor elkaar, of voor ouders, of voor een andere klas? Focus je op kunst en kunstjes? Of leer je de leerlingen juist hoe je in de huid van een ander kunt kruipen? Hoe gemakkelijk het is om een profiel maken van wie je juist niet bent en praat je daar vervolgens met elkaar over waarom mensen dat soms doen?

Pedagogisch doel

Sociaal zijn met media, verbondenheid, digitale omgangsvormen, leren inleven in een ander, leren reflecteren op eigen gedrag, leren dat je voor een ander het verschil kunt maken door wat je doet of laat.

De inhoud van deze lessen kan worden uitgebreid met de volgende sub-onderwerpen:

- **anoniem zijn**
schrijfopdrachten om te leren je in te leven:
 - een verhaal over hoe iemand een onzichtbaarheidsmantel gebruikte
 - een ervaringstekst over een moment dat je ergens was waar niemand je naam kende
 - een verhaal/ervaringstekst over een online ruzie die uit de hand liep en hoe die in het werkelijke leven werd opgelost
 - een gedicht over onzichtbaar zijn
- **heden- verleden- toekomst**
geef een overzicht van de ontwikkeling van de social media en voorspel met elkaar de toekomst. In steekwoorden het overzicht:
 - 2004 Hyves eigen pagina maken
 - 2006 YouTube: zelf video's plaatsen!
 - 2008 Facebook in Nederland, pagina waar anderen op konden reageren
 - 2009 Whatsapp tekstberichten via telefoon
 - 2010 de geboorte van de like
 - 2010 Instagram (populair vanaf 2018)
 - 2011 Snapchat (foto's en filmpjes en chatten met vrienden, beelden verdwijnen)
 - 2014 Twitter: alle tieners nog op Twitter.
 - vanaf 2017 TikTok (korte filmpjes)
 - 2023 Twitter: de naam veranderd in X
 - Je zou de games van tegenwoordig ook prima sociale media kunnen noemen, omdat er zoveel online communicatie is tussen gamers.

→ *Opdracht: Verzin een socialmediaplatform van de toekomst*

- **opgeslagen data en het verdienmodel**

opdracht: stel dat je alles wat je vandaag op school deed zou opslaan, wat zou je dan allemaal opgeslagen hebben over waar je bent, wat je deed, of wat je vond van iets. Maak een schema daarvan. Of: geef ieder kind een doosje en losse briefjes; op ieder briefje schrijf je (klein) iets wat je hebt gedaan. Vouw het dubbel en stop het in het doosje. Hoeveel briefjes passen erin? Stel dat dit over jouw hele leven ging: hoeveel doosjes zou je nodig hebben?

- online communicatie met emoji's
 - laat een rebus verzinnen (met picto's of emoji's)
 - vertaal een spreekwoord in emoji's
 - schrijf een verhaal in emoji's en schrijf daarna in woorden het verhaal bij je emoji's
- geef iedereen een groot blad met de verschillende emoji's of laat ze zelf tekenen of ontwerpen

Differentiatie bij de video-opdracht voor vaardige leerlingen en klassen

- Weten jullie al welke ideeën/effecten jullie bij het bewerken van de video willen gaan toevoegen? Zoals slow motion of juist versnellen, filmpje achteruit terugspelen enz. Houd daar rekening mee tijdens het filmen.
- Bewerken/editen: sommige leerlingen zullen al kunnen editen, waarschijnlijk met hun telefoon. Maak daar gebruik van! Daarnaast is het handig om een of meerdere laptops met (gratis) editingsoftware (iMovie, CapCut) in te zetten. Dit vergt iets meer vaardigheden van de leerkracht, maar alsnog kun je de leerlingen grotendeels zelf laten experimenteren. Je leert het door het te doen!
- Belangrijk: filmpjes kunnen het beste lekker kort zijn. Dat scheelt veel editingwerk én mensen kijken tegenwoordig niet graag lange filmpjes.

Lesbrief 4.5a

reclame, beïnvloeding in de digitale wereld

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht
Kern: elkaar beïnvloeden, reclame, verleiding en misleiding.

5' inleiding:

- leg uit: deze les gaat over reclame en de rol van de digitale media daarbij.
- geef een lesoverzicht, bijvoorbeeld 'Jullie gaan een reclameslogan bedenken en uitwerken in de vorm van een geschreven slogan'. Of 'een op de computer geschreven en mooi vormgegeven slogan, video, toneelstukje of radiojingle'

Leerdoelen:

- ik ken verschillende vormen van reclame
- ik weet dat reclames bedoeld zijn om te verleiden
- ik kan nadenken over de mate waarin ik zelf online beïnvloed word
- ik kan zelf een reclame bedenken en maken (noem welke vorm)

Woorden:

jingle, slogan, reclamespotje, beïnvloeden, influencers

15' werkvorm improvisatiespelletje de marktkooplui:

- ieder groepje krijgt een 'artikel' en bedenkt waarvoor dit is.
- vervolgens oefenen ze met elkaar dit artikel aan te prijzen: doel is het te verkopen aan klasgenoten.
- zet een tafel neer als marktkraam; degene die aan de beurt is probeert de klas zo goed mogelijk te overtuigen het artikel te kopen.
- feedback: wie zou dit nu wel willen kopen?

NB geef zelf een paar voorbeelden, maar niet met de artikelen die je aan de leerlingen geeft. De helft van de klas komt in deze les aan de beurt, andere helft in de b-les.

Zie bijlage 4.5 improvisatiespelletje marktkooplui voor uitgebreide tips en uitleg

20' kennis: wat is reclame en hoe werkt beïnvloeding?

- Verhaal reclame en beïnvloeding in de digitale wereld vertellen
- Introduceer de woorden en bedenk hoe je ze introduceert

Zie bijlage 4.5 verhaal voor inhoud

35'opdracht: wat gaan we doen?

- Opdracht: bedenk waar je reclame voor gaat maken
- Schrijf een goede slogan
- Geef de slogan vorm (geef aan welke vorm)

Zie bijlage 4.5 opdracht een slogan bedenken voor werkwijze en introductie van de opdracht

Lesbrief 4.5b

reclame, beïnvloeding in de digitale wereld

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht
Kern: elkaar beïnvloeden, reclame, verleiding en misleiding.

5' inleiding:

- we bekijken en bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd
- we maken de slogans zo mogelijk sterker
- we denken na over reclame en hebben er een gesprekje over
- we spelen weer marktkooplui

25' feedback op de opdracht:

- verwijst naar de opdracht en de criteria
- oefen zo lang als nodig klassikaal met deze vorm
- laat jouw rol overnemen als de leerlingen het principe begrijpen
- peer respons; als leerlingen het principe goed begrijpen kan dat ook in kleinere groepen worden gedaan

Zie bijlage 4.5 feedback op opdracht

25' werkvorm de marktkooplui herhalen en uitbreiden

Voordat de volgende groepjes aan de beurt komen: herhaal iets van de inhoud van het verhaal. Besteed aandacht aan de woorden die je ook in de opdracht hebt laten terugkomen, bv. jingle, slogan/slagzin, reclamespotje, verleiding, beïnvloeden.

20' opdracht

Maak de opdracht af. Of kies een ander onderdeel uit de bijlage 'tips' om een nieuw onderdeel te belichten en daar een opdracht bij te geven.

Zie bijlage 4.5 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën en uitbreidingen

Bijlage 4.5

verhaal reclame, beïnvloeding in de digitale wereld

'Lekkere peren, 5 euro voor 2 kilootjes!' Marktkooplui die luidkeels hun waren aanprijzen is in de menselijke geschiedenis de oudste vorm van reclame. Het woord 'reclame' komt dan ook van het Latijnse 'reclamare' wat 'hard schreeuwen' betekent!

Met elk nieuw medium ontstonden ook weer nieuwe vormen van reclame maken. Met de komst van kranten en pamfletten konden mensen hun producten of diensten ook aanprijzen met behulp van tekst en beeld. Een reclameboodschap in een krant noemen we ook wel een advertentie. Toen de radio kwam, ontstond de **jingle**: een pakkend muziekje met een pakkende tekst, een **slogan** – 'Echt Hema!' De komst van de televisie bracht **reclamespotjes**, niet meer alleen pakkende muziek en een slogan, maar aangevuld met bewegende beelden. Hoe beter een televisieprogramma wordt bekeken, hoe meer bedrijven betalen voor hun reclamespotjes voor, na of tijdens dit programma.

Op sociale media zie je ook voortdurend reclames voorbij komen. Sterker nog: socialemediabedrijven kunnen bestaan door hun reclame-inkomsten, het is hun belangrijkste manier om aan geld te komen.

Waarom betalen bedrijven eigenlijk zoveel geld om reclames te kunnen tonen? Omdat dan zoveel mogelijk mensen die reclame zien, en hopelijk daarna in de winkel dat product te kopen. Je staat in de supermarkt, je hebt zin in chocolade, en zonder het waarschijnlijk zelf door te hebben pak je toch de chocolade van dat ene merk dat je al vaker – via de reclame – voorbij hebt zien komen. Je bent beïnvloed door de reclame, en de chocolademaker is blij. Je ziet al: reclame maken gaat over verleiding. Meestal wil een reclame jou **beïnvloeden**, jou aansporen om iets te kopen. Of, in het geval van verkiezingen, willen politieke reclamespotjes jou bewegen om voor die partij te stemmen.

Met de komst van **influencers** is er nog een nieuwe vorm van reclame bijgekomen. Influencers – letterlijk vertaald: mensen met invloed – zijn mensen die je graag wilt volgen. Je vindt ze leuk, of mooi of interessant en je kunt veel van hen leren. Ze maken bijvoorbeeld filmpjes over welke spulletjes zij kopen. Of ze laten zien hoe je iets maakt, of vertellen over grappige voorvallen in hun leven. Het is belangrijk om te weten dat ze daar geld mee verdienen! Jij kiest de influencers uit die je leuk vindt. Maar je weet nooit zeker of de producten die zij aanprijzen echt goede producten zijn, of dat ze dat alleen maar zeggen omdat dat hun baan is, omdat ze er rijk van worden. Zij zijn betaalde reclamemakers.



De afgelopen jaren zijn er nog meer slimme digitale reclametrucjes uitgevonden. In een webshop staat bijvoorbeeld bij een product dat jij graag wilt: 'Deze aanbieding is nog maar twee uur geldig'; of je ziet de boodschap: 'Nog maar 1 op voorraad'. De aanbieding is waarschijnlijk nog de hele dag geldig, en dat er nog maar een product is klopt waarschijnlijk ook niet. Maar je krijgt er een haastig en hebberig gevoel van, een bepaalde druk om toch maar snel op de betaalknop te drukken. Heel slim van de reclamemakers...

Bijlage 4.5

werkvorm improvisatiespelletjes marktkooplui

Zorg voor een hoeveelheid liefst onbekende voorwerpen. Misschien zijn het onderdelen uit een gesloopte computer, misschien juist oude gereedschappen, enz.

Als je geen artikelen paraat hebt:

- doe alsof (beeld uit dat) je een artikel aan een groepje geeft: is het groot, zwaar, hoekig, rond, wiebelig, ruikt het ergens naar? enz. Leer de leerlingen dat wat jij laat zien onmiskenbaar waar is, ze mogen het dus niet ontkennen.
- neem hiervoor lege dozen en of doosjes, de leerlingen bedenken dan zelf wat er in de doos zit.

Vertel dat de groepjes de opdracht krijgen een voorwerp in de marktkraam aan te prijzen.

NB Geef zelf een paar voorbeelden, maar niet met de voorwerpen die je later ook aan de leerlingen geeft.

Vorbereiding 5'

- ieder groepje of tweetal krijgt een voorwerp en bedenkt waarvoor het is. Als ze hebben bedacht waar je het voorwerp voor kunt gebruiken, kunnen ze zich in de resterende tijd voorbereiden op hoe ze het voorwerp gaan verkopen.
- vervolgens oefenen ze met elkaar het aanprijzen van dit voorwerp; doel is om het te verkopen aan klasgenoten.

Uitspelen max 10'

- zet een tafel neer als marktkraam; degene die aan de beurt is probeert de klas zo goed mogelijk te overtuigen het voorwerp te kopen.
- feedback: wie zou dit nu wel willen kopen?

Improvisatieregels:

1. bij twijfel: doen (wees niet bang)
2. wat de ander zegt is waar (ontken nooit wat een ander heeft gezegd)
3. laat de ander stralen (jullie staan samen in de kraam)

Bijlage 4.5

opdracht een slogan bedenken

a-les

Introductie

Je hebt veel verschillende manieren waarop mensen met elkaar in gesprek gaan. Communicatie wil zeggen dat je luistert en dat je spreekt met elkaar. Reclame is iets anders: reclame is aandacht vragen! Je doet dat zo goed mogelijk, je wil dat de boodschap in het hoofd van de mensen blijft hangen. Je wil jouw publiek overtuigen (om iets te kopen), je wil dat ze iets gaan doen! Dat kan met een slagzin, een slogan. Die gaan jullie nu eerst bedenken.

Stap 1 Denk eerst na over waar we reclame voor willen maken

Denk aan:

- iets dat je wil verkopen op de herfst- of voorjaarsmarkt op school,
- een toekomstvoorspeller (aansluitend bij heden- verleden- toekomst)
- een oeroude steen (idem, komend uit het verre verleden)
- een kraal die staat voor het symbool van een diersoort (dierkunde)
- een streekproduct (periode aardrijkskunde)
- een product uit een bepaalde provincie (periode aardrijkskunde)

Stap 2 Bespreek en oefen in

Tips voor het schrijven van een goede slogan:

- blijf dichtbij het product
 - appelmoes: lekker en gezond
 - een veer voor de vogels (om de vogelbescherming te steunen)
 - echte Amsterdamse uitjesjam
- houd het kort en bondig (je wilt dat de slagzin blijft hangen)
 - de steen die alles weet
- maak een slogan in rijm, of begin de woorden met dezelfde beginletter (dan onthouden mensen het beter)
 - retteketet naar Beter Bed
- formuleer positief, nooit negatief
 - zeg ja tegen vla (in plaats van 'neem nooit meer yoghurt')
- overdrijf!
 - zo mooi zag u ze nog nooit
 - elke dag weer feest
- gebruik humor, die wekt sympathie
 - kiezels kan je niet eten, onze aardbeien wel
 - zaaier of een armoedzaaier? (bij toekomstvoorspeller die voorspelt wat jij later zal worden)

Geef tijd om aan de slogan te werken, wissel uit, inspireer elkaar, laat samenwerken in tweetallen of in groepjes

Stap 3 Geef handen en voeten aan de opdracht

- Geef concrete criteria wat betreft product en proces
- Geef publiek en doel aan
- Bedenk in welke vorm jullie gaan presenteren (schriftelijk, (tekstvorm) of mondeling)

b-les

geef tijd om de feedback te verwerken in de tijd die in de b-les bij 'opdracht afmaken' staat. Kinderen kunnen slogans waar tips voor gegeven zijn nog aanpassen.

Sommige leerlingen zullen de opdracht overnieuw willen doen, dat kan makkelijk in de tijd.

Bijlage 4.5 feedback

Zichtbaar op (digi)bord: de 6 criteria bij het schrijven van een goede slogan.

Tips voor het schrijven van een goede slogan:

- blijf dichtbij het product
 - appelmoes: lekker en gezond
 - een veer voor de vogels (om de vogelbescherming te steunen)
 - echte Amsterdamse uitjesjam
- houd het kort en bondig (je wilt dat de slagzin blijft hangen)
 - de steen die alles weet
- maak een slogan in rijm, of begin de woorden met dezelfde beginletter (dan onthouden mensen het beter)
 - retteketet naar Beter Bed
- formuleer positief, nooit negatief
 - zeg ja tegen vla (in plaats van ‘neem nooit meer yoghurt’)
- overdrijf!
 - zo mooi zag u ze nog nooit
 - elke dag weer feest
- gebruik humor, die wekt sympathie
 - kiezels kan je niet eten, onze aardbeien wel
 - zaaier of een armoedzaaier? (bij toekomstvoorspeller die voorspelt wat jij later zal worden)

Modeling: voorbeeld we bekijken de slogans. Bij de eerste slogan geeft de leerkracht feedback volgens een vaste indeling. Gebruik daarbij deze 5 onderdelen:

1. geef positieve respons (wijs terug naar de 6 criteria in de opdracht: welke criteria zie je echt terug in de slogan? Je kunt ze alle 6 aflopen of een keuze maken)
2. vraag aan de makers hoe het was om de opdracht te doen
3. vraag aan de makers waar ze tevreden over zijn en laat de klas aanvullen
4. vraag aan de makers waar ze niet tevreden over zijn en zeg of jij het ermee eens bent
5. geef tips of laat hen zelf tips verwoorden voor een volgende keer

Voor de leerkracht:

Oefen zo lang als nodig klassikaal met deze vorm. Laat jouw rol overnemen als de leerlingen het principe begrijpen. Peer respons: als leerlingen het principe goed begrijpen kan dit ook in kleinere groepen worden gedaan.

Bijlage 4.5

tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën

Relatie met periodeonderwijs

Aardrijkskunde/dierkunde

Denk aan:

- maak reclame voor de provincie
- maak een slagzin voor iedere provincie
- bedenk een product bij iedere provincie en maak daar reclame voor
- Idem bij dierskunde voor bepaalde soorten dieren een slagzin maken (dichterbij de bij, enz.)

Taal

- Speel met heden-verleden-toekomst: hoe zou er in de oudheid in jouw streek reclame gemaakt zijn? Waarover? Wat was waardevol voor de mensen toen?
- Zoek reclameboodschappen, verander een woord
- Knip uit tijdschriften losse woorden, maak van die woorden een titel en schrijf onder de verzonden titel een artikeltje om een product aan te prijzen
- Mondeling: speel het spelletje marktkooplui in allerlei verschillende varianten (zie tips werkvorm)
- Laat woorden en begrippen uitleggen of als stripje tekenen, maak netwerken van begrippen die bij elkaar horen

Laat verwoorden/uitzoeken waar de idolen/influencers van de leerlingen vandaan komen.

- Geef op een kaart van Nederland met vlaggetjes aan waar de influencers vandaan komen
- Kunnen we uitvinden welke streken het meest invloed hebben op trends?

Pedagogisch doel

Laten ervaren dat de wereld groter wordt, de samenhang tussen jouw eigen perspectief en de wereld duidelijker leren zien. Kritisch worden met media, autonomie ervaren, verleidingen weerstaan.

Extra woorden

misleiding, algoritme, logo, influencers, sluikreclame

Extra doelen

ik begrijp waarom influencers hun reclames moeten melden

Literatuur

Interessante artikelen en websites om je er verder in te verdiepen, en educatieve video's die de lesstof verlevendigen en van beeld en geluid voorzien, vind je in de digitale bijlagen bij deze publicatie.



Boettger, C., Feles, T., Dillman, E., Hübner, E., Neumann, R., (2021), *Media educatie in vrijescholen*. Bund der Freien Waldorfschulen

BVS–schooladvies (2024–1), *Digitale geletterdheid op de vrijeschool – leerlijnen en bouwstenen*. BVS–schooladvies

BVS–schooladvies (2020–1), *Leerlijnen klas 1 – alle domeinen*. BVS–schooladvies

BVS–schooladvies (2020–2), *Leerlijnen klas 2 – alle domeinen*. BVS–schooladvies

BVS–schooladvies (2020–3), *Leerlijnen klas 3 – alle domeinen*. BVS–schooladvies

BVS–schooladvies (2020–4), *Leerlijnen klas 4 – alle domeinen*. BVS–schooladvies

BVS–schooladvies (2020–5), *Leerlijnen klas 5 – alle domeinen*. BVS–schooladvies

BVS–schooladvies (2020–6), *Leerlijnen klas 6 – alle domeinen*. BVS–schooladvies

BVS–schooladvies (2022), *Regenboog achtergronden voor studenten en andere geïnteresseerden*. BVS–schooladvies

BVS–schooladvies (2020–7), *Regenboogspel voor kinderen*, Utrecht: BVS–schooladvies

BVS–schooladvies (2024–2), *Wat je moet weten van de digitale wereld*. BVS–schooladvies

Hoorspelen uit vervlogen tijden (2017), *Hoorspelserie: de testbemanning*. [YouTube]. Geraadpleegd op 30 januari 2025

Jeugdtheater Hofplein (2020), *Maak een hoorspel*. [Youtube]. Geraadpleegd op 30 januari 2025

Nulft, van den D. en Verhallen, M. (2001), *Met woorden in de weer, praktijkboek voor het basisonderwijs*. Coutinho

Schmidt, R. (2021), *Digital media and computer studies for Steiner Waldorf schools*. European Council for Steiner Waldorf Education A.I.S.B.L. Gedownload op 12 september 2024

Spelactief (z.d.), www.speleactief.nl. Geraadpleegd op 30 januari 2025



Vondellaan 50
3521 GH Utrecht
T: (030) 281 96 56
E: admin@bvs-schooladvies.nl
I: www.bvs-schooladvies.nl