



Handleiding Digidoedag

Vooraf:

- Ontleen minstens een week op voorhand zo veel mogelijk Digiboxen via www.gentleentuit.be. Je kan volgende boxen ontlennen: videokriebel, fotokriebel, oorkriebel, Beebot-kriebel, Wii-kriebel, boekenkriebel en iPadkriebel
- Voor de Surf-kriebel en Digibordkriebel is er geen fysieke box. Je hebt er wel computers voor nodig. Zijn die er niet op school? Dan kan je ze ontlennen via www.gentleentuit.be, en samen met de Digiboxen ophalen en terugbrengen.
- Bekijk wat er in de boxen zit, leer de materialen kennen, test de aansluitingen en de apparaten
- Verzamel het materiaal dat de school moet voorzien.

Doelstellingen:

- Ouders en kleuters van de 2^{de}/3^{de} kleuterklas ontdekken samen op school de digitale wereld.
- Ze maken samen kennis met 'digitalisering' in de ruime zin van het woord: digitale prentenboeken, digitale fotografie, surfen, werken met een digitale camera, enz.
- Ouders zien wat hun kleuter leert.
- Ouders zien hun kind aan het werk op school.
- De band tussen school en ouders enerzijds en ouder en kind anderzijds wordt sterker.
- Ouders participeren zo veel mogelijk aan de workshops (interactief!).
- Ouders ontdekken de educatieve mogelijkheden van digitale middelen.
- Kleuters krijgen de kans om kennis te maken en te experimenteren met digitale middelen.
- Kleuters oefenen spelenderwijs diverse ontwikkelingsdoelen.
- Ouders zien in dat digitale middelen hun kind kunnen versterken.
- Ouders en kleuters ontwikkelen basisvaardigheden om te werken met digitale leermiddelen.
- Ouders worden zelfzekerder in het gebruik van digitale middelen.
- Leerkrachten leren de ouders op een andere manier kennen en appreciëren.
- Leerkrachten zien een ouder-kind interactie binnen een pedagogisch kader.





Handleiding Digidoedag

Dagindeling:

- In principe wordt gerekend op minimum een **halve schooldag**, gevuld met verschillende workshops.
Uiteraard kan de school ook kiezen om een hele dag of week rond dit thema te werken, samen met ouders, grootouders,...
- De klas wordt hierbij in kleine groepjes verdeeld van **max. 5 leerlingen, samen met hun ouders**.
- Je kunt op twee manieren te werk gaan:
 - * Je voorziet **per groepje 1 begeleider** (vanuit de school of een ouder). Deze begeleider vergezelt dan gedurende die halve dag hetzelfde groepje en ontdekt samen met hen de verschillende opdrachten.
 - * Je voorziet bij **iedere opdracht (box) 1 begeleider**. Deze ontvangt dan de groepjes en begeleidt hen bij de opdracht.
- Elk kind (of elk groepje) krijgt een **stempelkaart** met daarop een overzicht van de workshops, en dus ook het te volgen circuit tijdens de digidoedag.
- Elke workshop duurt **max. 15 min**. Dan wordt er doorgeschoven naar een volgende workshop. Voorzie een **tijdsbewaker** voor een vlotte doorloop.
- Maak een keuze uit het aantal workshops, naargelang de mogelijke tijdsinvestering en de eigen voorzieningen.

Inhoud van dit document:

- Alle fiches (ook te vinden in de boxen zelf)

Zelf te voorzien op school:

1. **Wii-kriebel:** TV
2. **Boekenkriebel:** PC of laptop
3. **Digibordkriebel:** PC of laptop, digitaal schoolbord, internet
4. **Fotokriebel:** PC of laptop, statief (optioneel)
5. **Geluidskriebel:** PC of laptop
6. **Surfkriebel:** 5 PC's of laptops met internetaansluiting
7. **Videokriebel:** TV of PC
8. **i-Padkriebel:** internet





Wii-kriebel

Materiaal: (in paars is aanwezig in de box)

Wii-console, 2 controllers, sportspel, dansspel, tv

Vooraf doen:

- Sluit de Wii aan op de tv, samen met de 2 controllers. OF:
- Sluit de WII aan op de beamer.

- Er zijn verschillende spelletjes ingesloten. Probeer er enkele en kies de meest geschikte uit voor jouw groep.

Opdracht:

Mogelijkheid 1: sport

Intro: (5 minuten)

Demonstreer hoe ze met de controllers het spel moeten spelen met 2.

Kern: (10 minuten)

Laat elk koppel twee minuten spelen.

Naverwerking: (5 minuten)

Praat over de ervaringen van de spelers.

Mogelijkheid 2: dans

Laat de kinderen en hun ouders samen dansen op enkele vooraf gekozen liedjes. Daarna kunnen ze zelf liedjes uitkiezen. De controllers kunnen gebruikt worden, maar dat hoeft niet.

TIP:

- Plaats de Wii-console voor minimum een week in je klas. Maak er een onderdeel van je hoekenwerking van.
- Vraag aan de kinderen om eventueel spelletjes van thuis mee te brengen (let op het niveau, dat staat vermeld op de spelletjesdozen).



Boeken-kriebel

Materiaal: (in paars is aanwezig in de box)

Pc of laptop, **memorystick met prentenboek(en)**, 5 koptelefoons met splitter, 1 set geluidsboxen

Vooraf doen:

Sluit de boxen aan op de pc. Steek de memorystick in de pc. Open het boek, druk op F5 en controleer of alles werkt. Regel het geluid indien nodig.

Opdracht:

Intro: (5 minuten)

Bekijk en bespreek de boxen, de hoofdtelefoons (waarvoor dient dit? Hoe werkt het? Hoe dragen we koptelefoons?)

Bekijk de kaft van het boek en bespreek de titel (waarover zal het boek gaan?...)

Vertel de kinderen dat jullie samen naar het verhaal gaan luisteren.

Kern: (10 minuten)

Dubbelklik op het boek. Het boek zal openen in Powerpoint. Druk de F5-toets in (bovenaan het toetsenbord). Het verhaal wordt gestart. Op het einde van het boek zijn er nog enkele klik-spelletjes.

Naverwerking: (5 minuten)

Laat de kinderen vertellen wat ze gehoord hebben.

TIPS:

- Kopieer het digitaal boek op je klaspc.
- Sluit de koptelefoons met splitter aan, zodat de kinderen het verhaal kunnen herbeluisteren, zonder de anderen te storen.
- Maak je eigen prentenboeken in Powerpoint of Moviemaker. Je kan vormingen volgen op de Pedagogische Begeleidingsdienst te Gent (www.pbdgent.be/).
- Interessante links (maar meestal erg Hollands gesproken)
<http://www.kleutergroep.nl/Boeken/online%20boeken%20index.htm>
<http://www.vandenhecke.yurls.net>



Digibord-kriebel

Materiaal: (in paars is aanwezig in de box)

Memorystick met software Tuxpaint, beknopte handleiding Tuxpaint , een pc of laptop, een digitaal schoolbord, internet

Vooraf doen:

Installeer het programma **Tuxpaint** en de **stempels** (die staan op de memorystick) op de pc. Sluit de pc aan op het digitaal bord. Je kan het programma ook downloaden op <http://www.tuxpaint.org/download/> . Experimenteer eerst zelf met het programma. In bijlage vind je een beknopte handleiding met de belangrijkste knoppen en waarvoor ze dienen.

Opdracht:

Intro: (5 minuten)

Start het programma op het digitaal bord. Benoem het programma en de belangrijkste knoppen waarmee jij wil werken.

Kern: (10 minuten)

Geef aan de kinderen en volwassenen om beurt korte opdrachten (vb. teken een rode bol, trek een gele lijn, stempel 5 blauwe sterren, ...). Je kan dit doen volgens een bepaald thema (tellen, kleuren, vormen, ...)

Naverwerking: (5 minuten)

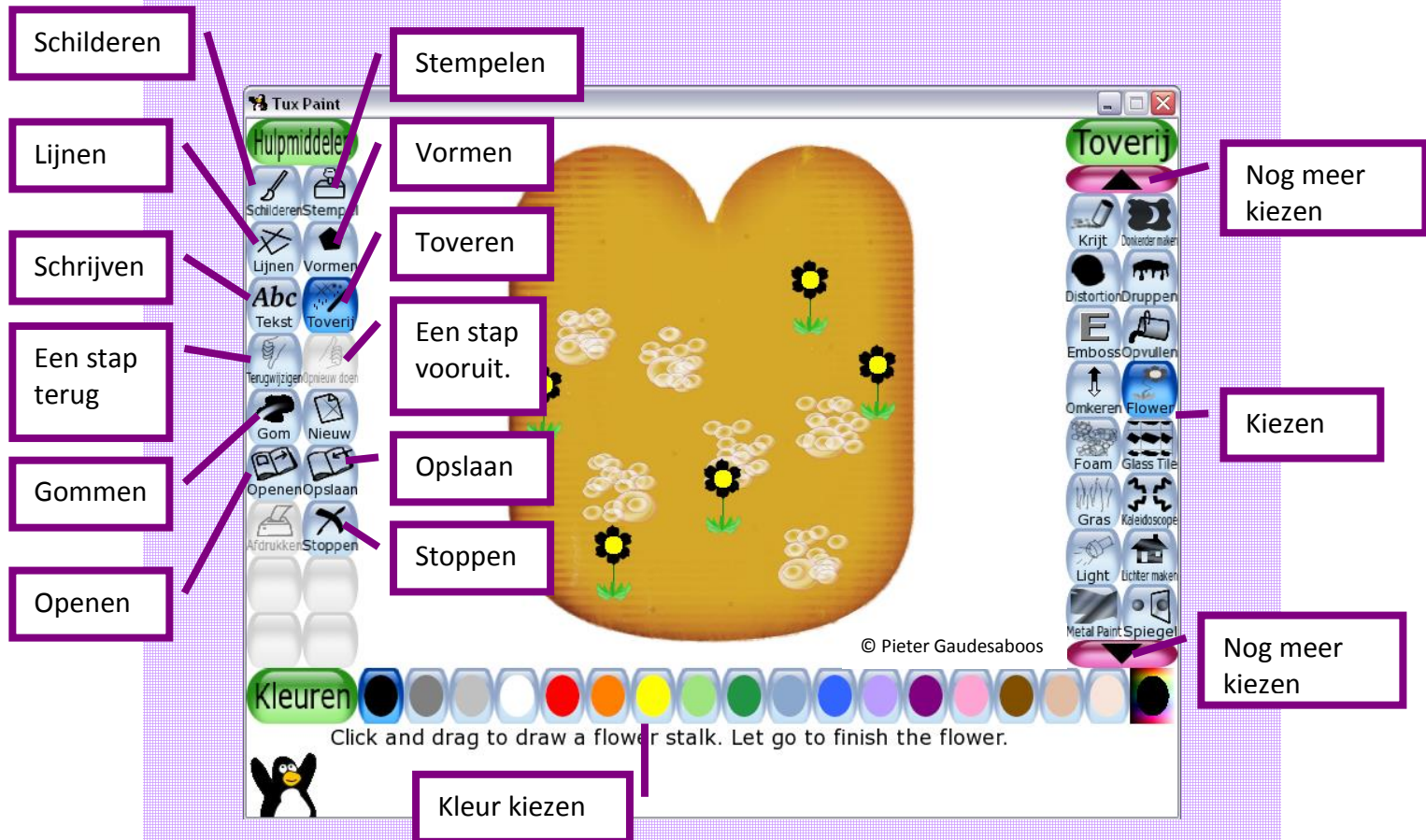
Bewaar het gezamenlijke kunstwerk of print het uit. Bekijk alle werken en laat de kinderen verwoorden wat ze zien, wat ze ervan vinden.

TIPS:

- Laat de kinderen en volwassenen elkaar opdrachten geven.
- Vertrek van een starttekening (zwart-wit of kleur) en laat die inkleuren en/of verder aanvullen.
- Surf naar <http://www.kleurenplaten.nl> en kies daar een kleurplaat of leeroefening. Geef de kinderen om beurten een opdracht.
- Je kan ook gebruik maken van het (eenvoudigere) gratis programma **Paint**. Start – programma's – bureau-accessoires – Paint. In de pennenzak (links) vind je allerlei tekenmateriaal. Laat ze om beurten iets op het witte blad tekenen of schilderen.

TUX-Paint – knoppen

Als je links een knop indrukt, verschijnen rechts soms meerdere mogelijkheden. Hieronder zie je de tover-mogelijkheden. Probeer maar eens!



download Tuxpaint en stempels op: <http://www.tuxpaint.org/download/windows/>

download extra stempels op: <http://www.tuxpaint.org/stamps/>



Fotokriebel

- Materiaal:** digitaal fotoestel met tasje en handleiding, geheugenkaart, batterij en lader, USB-kabel
- Vooraf:** Batterij opladen, eventueel geheugenkaart wissen, testen, aansluiten op pc of laptop om te controleren of alles werkt.

Reporter van de dag

Deze opdracht kan gecombineerd worden met de oorkriebel.

Intro:

Geef een korte intro over wat een reporter doet.

Laat de kleuters kijken door uitgesneden rechthoekjes (of rechthoek vouwen van eigen vingers). Zo nemen we denkbeeldige foto's.

Kern:

Kies een kleuter die reporter van de dag is.

Zorg dat de kleuter weet hoe de camera werkt en veilig gehanteerd wordt.

De kleuter neemt foto's van momenten die de kleuter leuk vind.

Naverwerking:

Sluit het fotoestel via de USB-kabel aan op de computer of laptop.

Kopieer de foto's op de computer.

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.01 De kleuters kunnen beelden en geluiden via verschillende media ervaren.

DB-MV-MED-02.01 De kleuters kunnen enkele audiovisuele media functioneel bedienen

DB-MV-MED-03.05 De kleuters kunnen een gegeven uit hun werkelijkheid voorstellen met beelden en/of geluid.

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.1.6 De kleuters kunnen toestellen, materialen en software op een zorgzame manier hanteren

GO!-MV-MEDIA 7.2.3 De kleuters kunnen aangeven welke media gebruikt worden om een non-verbale boodschap te zenden.

GO!-MV-MEDIA 7.3.6 De kleuters kunnen waarnemingen, ideeën en fantasieën creatief vormgeven door gebruik te maken van (audiovisuele) media.



Fotokriebel

Materiaal: digitaal fotoestel met tasje en handleiding, geheugenkaart, batterij en lader, USB-kabel, computer, Windows Movie Maker

Vooraf: Batterij opladen, eventueel geheugenkaart wissen, testen, aansluiten op pc of laptop om te controleren of

Stopmotion filmpje

Intro:

Bedenkt samen met de kleuters een eenvoudig verhaal en de personages. Indien nodig maak je de personages, achtergrond en eventuele attributen. Kies een plaats waar niet te veel beweging is en de belichting stabiel.

Kern:

Zet het fotoestel op een stabiele basis (eventueel statief).
Verzet de figuren steeds kleine stapjes.
Neem van elke stap een foto. Zorg dat er geen armen op de foto staan.
Per seconde film zijn er ongeveer 12 foto's nodig.

Naverwerking:

Wis de eventueel mislukte foto's en plaats de goede foto's op de laptop/computer.
Plaats de foto's in Windows Movie Maker (gratis te downloaden, handleiding zie bijlage)

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.01 De kleuters kunnen beelden en geluiden via verschillende media ervaren.

DB-MV-MED-01.03 De kleuters kunnen ervaren dat beelden en geluid een effect op elkaar hebben

DB-MV-MED-03.01 De kleuters kunnen combinaties maken van beelden

DB-MV-MED-01.01 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks voorwerpen, beelden of geluiden

GO!

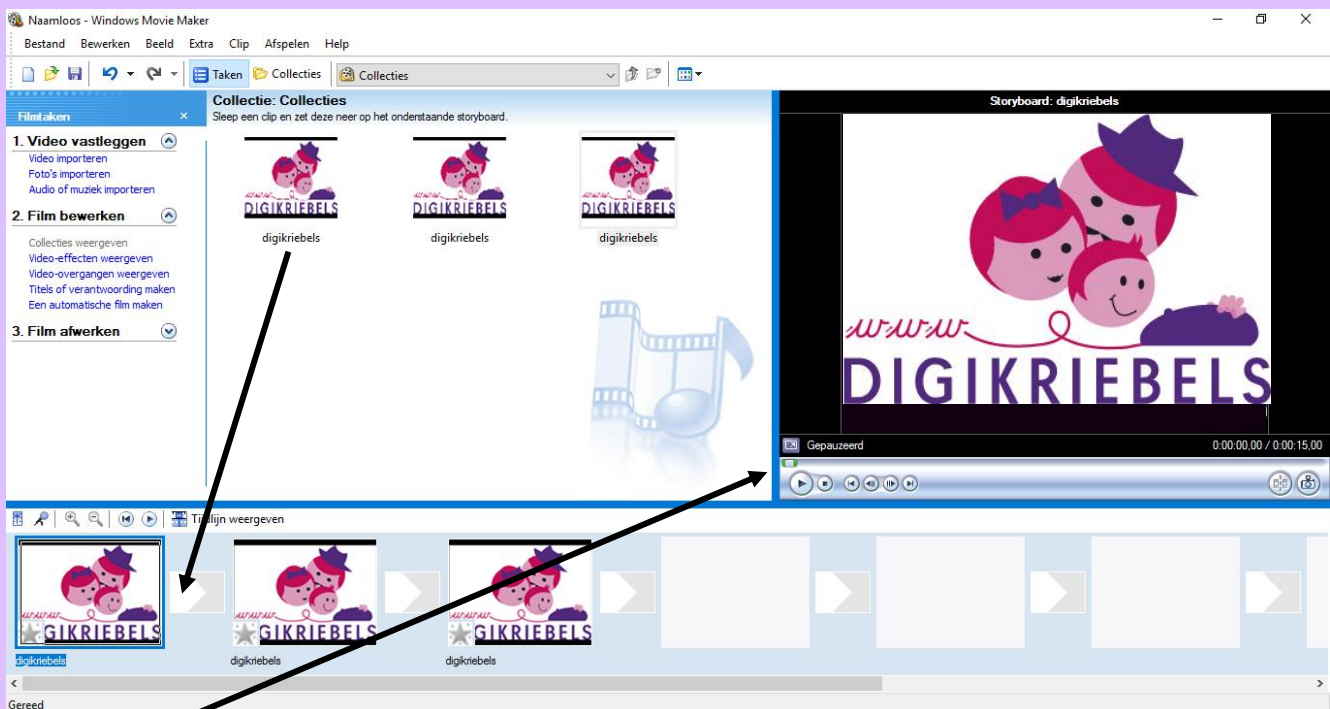
GO!-MV-MEDIA 7.2.3 De kleuters kunnen aangeven welke media gebruikt worden om een non-verbale boodschap te zenden.

GO!-MV-MEDIA 7.3.4 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks van voorwerpen, beelden en/of geluiden zodat ze een samenhangende boodschap brengen.

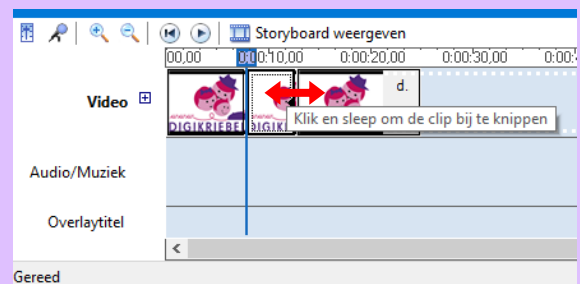
GO!-MV-MEDIA 7.3.5 De kleuters met behulp van een volwassene ideeën, fantasieën en gevoelens creatief vormgeven door gebruik te maken van (audiovisuele) media.

Movie Maker Handleiding

- Start het programma
- Klik links bij het menu Filmtaken, bij Video vastleggen op 'foto's importeren'
- Ga naar de map waar je foto's zijn opgeslagen
- Selecteer de foto's die u wilt toevoegen in de film
- Klik op 'importeren om de foto's in Windows Movie Maker te plaatsen
- Sleep de foto's in de gewenste positie op de onderste balk
- Het venster ziet er als volgt uit:



- rechts zie je de videospeler met knoppen om af te spelen, een frame terug of vooruit te gaan.
- Rechtsonder op de videospeler vindt je terug hoe lang je filmpje duurt.
- Aan de onderkant, onder de videospeler zie je enkele beelden die toegevoegd zijn aan je video.
- Klik op 'Tijdlijn weergeven': hier kan je het aantal beelden per minuut vergroten of verkleinen door de slepen met de rode pijlen.
- Sla je filmpje op via bestand > project opslaan





Fotokriebel

- Materiaal:** digitaal fototoestel met tasje en handleiding, geheugenkaart, batterij en lader, USB-kabel
- Vooraf:** Batterij opladen, eventueel geheugenkaart wissen, testen, aansluiten op pc of laptop om te controleren of alles werkt.

Gezichtsperspectieven

Activiteit 1:

Geef de kleuters enkele foto's die u gemaakt heeft van voorwerpen. Laat de kleuters zoeken van uit welke positie (gezichtspunt) de foto gemaakt is. De kleuters proberen de foto na te maken

Activiteit 2:

Laat de kleuters experimenteren met de verschillende gezichtspunten. Bekijk samen de foto's en bespreek wat je ziet op de verschillende foto's. Zo worden de kleuters bewust dat een voorwerp verschillende aanzichten heeft.

Activiteit 3:

Laat de kleuters posities aannemen voor of rond een voorwerp. Zorg dat het lijkt alsof ze het voorwerp dragen of er tegen leunen.

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.04 De kleuters kunnen enkele begrippen in verband met media begrijpen en hanteren

DB-MV-MED-02.01 De kleuters kunnen enkele audiovisuele media functioneel bedienen

DB-MV-MED-03.05 De kleuters kunnen een gegeven uit hun werkelijkheid voorstellen met beelden en/of geluid

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.3.1 De kleuters kunnen technische vaardigheden ontwikkelen i.f.v. het hanteren van media

GO!-MV-MEDIA 7.3.2 De kleuters kunnen beschrijven wat je met het medium kan doen

GO!-MV-MEDIA 7.3.6 De kleuters kunnen waarnemingen, ideeën en fantasieën creatief vormgeven door gebruik te maken van (audiovisuele) media



Fotokriebel

Materiaal: digitaal fotoestel met tasje en handleiding, geheugenkaart, batterij en lader, USB-kabel
Vooraf: Batterij opladen, eventueel geheugenkaart wissen, testen, aansluiten op pc of laptop om te controleren of alles werkt.

Dichtbij / veraf

Activiteit 1:

Plaats enkele kleine voorwerpen op een oppervlak.
De kleuters zoeken hoe ze een foto kunnen maken waar alle voorwerpen op staan.
De kleuters maken dan een foto waarbij er slechts 1 voorwerp op staat zonder de voorwerpen te verplaatsen.
De kleuters ervaren zo dat ze een fotoestel dichtbij en veraf kunnen houden afhankelijk van wat ze op de foto willen.

Activiteit 2:

De kleuters nemen een foto van een groot voorwerp.
Ze gaan op een positie staan zodat het voorwerp volledig op de foto kan.
Ga nu eens dicht bij het voorwerp staan.
Kan je het nu nog steeds op foto krijgen?
Laat de kleuter een foto maken vanuit de positie dat ze nu staan en bespreek.

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.04 De kleuters kunnen enkele begrippen in verband met media begrijpen en hanteren

DB-MV-MED-02.01 De kleuters kunnen enkele audiovisuele media functioneel bedienen

DB-MV-MED-03.05 De kleuters kunnen een gegeven uit hun werkelijkheid voorstellen met beelden en/of geluid

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.3.1 De kleuters kunnen technische vaardigheden ontwikkelen i.f.v. het hanteren van media

GO!-MV-MEDIA 7.3.2 De kleuters kunnen beschrijven wat je met het medium kan doen

GO!-MV-MEDIA 7.3.6 De kleuters kunnen waarnemingen, ideeën en fantasieën creatief vormgeven door gebruik te maken van (audiovisuele) media



Oorkriebel

Materiaal: Geluidsboxen, microfoon, handleiding geluid opnemen
Vooraf: Zorg dat de boxen aangesloten zijn op een laptop/computer
Neem de handleiding door

Maak je eigen verhaal

Intro:

Bespreek met de kleuters dat je op verschillende manieren naar een verhaal kan luisteren: voorgelezen uit een boek, maar ook beluisteren op een computer. Laat de kleuters een prentenboek kiezen of verzin samen een eigen verhaal.

Kern:

Neem de handleiding rond geluid opnemen goed door. Spreek zelf het verhaal in of laat de kleuters het verhaal inspreken. Eventueel kan je met attributen leuke geluidseffecten toevoegen.

Naverwerking:

Beluister samen het opgenomen verhaal. Eventueel kan u de prenten inscannen en deze importeren in PowerPoint om een digitaal prentenboek te maken die de kleuters kunnen beluisteren.

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.03 De kleuters kunnen ervaren dat beelden en geluid een effect op elkaar hebben

DB-MV-MED-02.03 De kleuters kunnen een volgorde aanbrenge in een reeks voorwerpen, beelden of geluid

DB-MV-MED-03.05 De kleuters kunnen een gegeven uit hun werkelijkheid voorstellen met beelden en/of geluiden

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.2.2 De kleuters kunnen aangeven welke media gebruikt worden om een verbale boodschap te zenden.

GO!-MV-MEDIA 7.3.4 De kleuters kunnen een volgorde aanbrenge in een reeks van voorwerpen, beelden en/of geluiden zodat ze een samenhangende boodschap brengen.

GO!-MV-MEDIA 7.3.6 De kleuters kunnen waarnemingen, ideeën en fantasieën creatief vormgeven door gebruik te maken van (audiovisuele) media.



Oorkriebel

Materiaal: Geluidsboxen, microfoon, handleiding geluid opnemen
Vooraf: Zorg dat de boxen aangesloten zijn op een laptop/computer
Neem de handleiding door

Orkest

Deze activiteit kan een leuke naverwerking zijn van een muzikale activiteit

Intro:

Ga een kort gesprek aan met de kleuters over het beluisteren van muziek.
Hoe luisteren we naar muziek, kunnen we dat herbeluisteren zo veel we willen?
Bespreek met de kleuters dat iedereen heel goed mee moet spelen want dat we nu ook een eigen liedje gaan maken om nadien te beluisteren.

Kern:

Voer samen met de kleuters de muziekactiviteit uit.
Neem ondertussen het muziekstuk op via uw laptop of computer (zie handleiding)

Naverwerking:

Beluister samen met de kleuters het opgenomen muziekstuk.
Bespreek met de kleuters wat ze er van vonden, heb je je eigen instrument gehoord?

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.01 De kleuters kunnen beelden en geluiden via verschillende media ervaren

DB-MV-MED-02.07 De kleuters kunnen op een creatieve manier mediaproducten maken

DB-MV-MED-03.01 De kleuters kunnen bewust luisteren en kijken naar allerlei mediaproducten: tekeningen, films, CD, computer...

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.1.2 De kleuters kunnen vertrouwen hebben in hun (muzische) expressiemogelijkheden en hun talent bij het (expressief) gebruik van media ontdekken en ontwikkelen.

GO!-MV-MEDIA 7.3.5 De kleuters kunnen met behulp van een volwassene ideeën, fantasieën en gevoelens creatief vormgeven door gebruik te maken van (audiovisuele) media.



Oorkriebel

Materiaal: Geluidsboxen, microfoon, handleiding geluid opnemen
Vooraf: Zorg dat de boxen aangesloten zijn op een laptop/computer
Neem de handleiding door

Geluidsmemory

Intro:

Leg de basisprincipes uit van een memory.

Laat de kleuters kennis maken met de verschillende materialen en klanken.

Deze voorwerpen kunnen muziekinstrumenten zijn of zelfs dagdagelijks dingen.

Kern:

Zorg dat de klank goed hoorbaar is en vermijd zo veel mogelijk omgevingsgeluiden.

Maak samen met de kleuters een geluidsopname van de voorwerpen.

Eens de opnames klaar zijn kan je de kleuters deze laten beluisteren.

De kleuters luisteren aandachtig en zoeken het juiste voorwerp bij het beluisterde geluidsfragment.

Naverwerking:

Plaats de geluidsopnames in een map.

of maak er een interactieve PowerPoint presentatie van.

Op deze manier kunnen de kleuters zelfstandig aan de slag.

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-02.03 De kleuters kunnen een volgorde aanbrenge in een reeks voorwerpen, beelden of geluid

DB-MV-MED-03.01 De kleuters kunnen bewust luisteren en kijken naar allerlei mediaproducten: tekeningen, films, CD, computer...

DB-MV-MED-03.05 De kleuters kunnen een gegeven uit hun werkelijkheid voorstellen met beelden en/of geluiden

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.3.4 De kleuters kunnen een volgorde aanbrenge in een reeks van voorwerpen, beelden en/of geluiden zodat ze een samenhangende boodschap brengen.

GO!-MV-MEDIA 7.3.6 De kleuters kunnen waarnemingen, ideeën en fantasieën creatief vormgeven door gebruik te maken van (audiovisuele) media.



Oorkriebel

Materiaal: Geluidsboxen, microfoon, handleiding geluid opnemen
Vooraf: Zorg dat de boxen aangesloten zijn op een laptop/computer
Neem de handleiding door

Reporter van de dag

Deze opdracht kan gecombineerd worden met de fotokriebel.

Intro:

Geef een korte intro over wat een reporter doet.

Voer met de kleuters een kort interview zodat duidelijk wordt wat een interview is.

Kern:

Kies een kleuter die reporter van de dag is.

Zorg dat de kleuter weet hoe de microfoon werkt en veilig gehanteerd wordt.

De kleuter voert een interview met andere kleuters, dit gesprek wordt opgenomen.

Naverwerking:

Laat de kleuters het interview beluisteren.

Stel vragen rond het horen van je eigen stem, de stem van een ander.

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.02 De kleuters kunnen audiovisuele boodschappen die voor hen bestemd zijn, begrijpen

DB-MV-MED-03.05 De kleuters kunnen een gegeven uit hun werkelijkheid voorstellen met beelden en/of geluiden

DB-MV-MED-03.06 De kleuters kunnen een boodschap overbrengen met gebruik van één of enkele media

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.1.3 De kleuters kunnen Zonder vooroordelen kijken en luisteren naar (expressieve) mediaproducten van leeftijdsgenoten (behorend tot eigen en andere culturen) en van kunstenaars.

GO!-MV-MEDIA 7.2.3 De kleuters kunnen Aandachtig luisteren en/of kijken naar voor hen bestemde **boodschappen** en de betekenis ervan begrijpen.

GO!-MV-MEDIA 7.3.1 De kleuters kunnen Technische vaardigheden ontwikkelen i.f.v. het hanteren van media.



Surfkriebel

Materiaal:

5 pc's of laptops met internetaansluiting

Vooraf doen:

Controleren of Flashplayer op de pc's is geïnstalleerd. Doe dit door vooraf vanop alle pc's te surfen naar www.digikriebels.be en een paar spelletjes aan te klikken. Als alles werkt is het ok.

Zo niet, installeer kan de Flashplayer. Deze kan je hier downloaden: <https://get.adobe.com/nl/flashplayer>. Tip: vink het 'optionele aanbieding van McAfee af.

Opdracht:

Intro: (5 minuten)

Laat de kinderen vertellen over internet. Wat weten ze er al over? Hebben ze thuis een pc? Internet? Wat hebben zij op internet al gezien/gedaan? Surf naar www.digikriebels.be en bespreek kort de site (handje = klikken, geeft spelletje)

Kern: (10 minuten)

Laat de kinderen met de volwassene rondsurfen op de site.

Naverwerking: (5 minuten)

Praat over hun ervaringen. Wat vond je leuk? Waarom? Welk spel zou je thuis ook wil spelen? Laat de volwassene eventueel het internetadres noteren.

TIPS:

- Als er een beamer aanwezig is op school, kan je de site bespreken op een pc die op de beamer is aangesloten.
- Als er een digitaal bord aanwezig is op de school, laat dan een groepje werken op het digitaal bord.
- Ouders die geïnteresseerd zijn in een basiscursus computer of internet kunnen terecht bij het centrum voor basiseducatie <http://www.basiseducatie.be/gent-meetjesland-leieland/>
tel: 09.224.24.12



Videokriebel

Materiaal: (in paars is aanwezig in de box)

Lokaal met tv, stopwatch-app, echte stopwatch of eierkoker, videocamera, batterij, statief, kabels

Vooraf doen:

Batterij camera opladen, werking knoppen record-pauze-stop-play bekijken, aansluiting camera op tv controleren, camera en statief + tv opstellen in klas.

Laat de kinderen bijvoorbeeld hun lievelingsknuffel meebrengen. Wat kunnen ze er over vertellen? Of laat hen dansen, zingen, vrij optreden voor de camera.

Opdracht:

Intro: (5 minuten)

Bekijk en bespreek de videocamera en het statief. Leg de werking uit van de record- en pauzeknop.

Kern: (10 minuten)

Ga met de kinderen in de gang wachten. Laat 1 kind (eventueel met volwassene) het filmlokaal binnengaan. Laat het kind of de volwassene de recordknop indrukken om voor de camera zijn/haar ding te doen en zet de stopwatch/eierkoker op 1 minuut. Klop op de deur als de minuut om is. Het kind of de volwassene moet de pauzeknop induwen. Dan is de volgende aan de beurt.

Naverwerking: (5 minuten)

Sluit de camera aan op de tv of op pc en bekijk samen de opnames.

TIPS:

- Oefen vooraf door hen voor de camera te laten bewegen (besef van ruimte: niet te beweeglijk, besef van tijd: 1 minuut)
- Andere ideeën: geef hen een voorwerp, een boek, een pop, laat hen van thuis iets meebrengen, ... laat ze daarover vertellen.
- De leukste effecten krijg je als de kinderen helemaal alleen voor de camera hun ding kunnen doen.



iPad-kriebel

Materiaal: (in paars is aanwezig in de box)
5 Ipads met hoes, 5 opladers

Vooraf doen:

- Er zijn verschillende applicaties (apps) geïnstalleerd. Probeer ze zelf uit en kies de meest geschikte voor jouw groep. De apps zijn ingedeeld volgens de domeinen op de website van digikriebels.
- Zorg dat de Ipads volledig zijn opgeladen. Dit kan een tijdje duren. Doe dit dus ruim op voorhand.

Opdracht:

Intro: (3 minuten)

Demonstreer hoe ze een applicatie/spelletje kunnen starten. Kies zelf of je één app laat opstarten, of ze laat kiezen tussen verschillende.

Kern: (12 minuten)

Laat elk kind enkele minuten experimenteren. Kijk of ze begrijpen wat ze moeten doen en help individueel waar nodig. De kinderen kunnen hier zeker ook hulp aan elkaar vragen en geven. Geef hen dan een gerichte opdracht.

Voorbeeld: je kiest voor een teken app, laat ze eerst zelf ontdekken hoe de app werkt en laat hen dan gericht iets tekenen.

Voor spelletjesapps laat je hen meteen zelf ontdekken hoe de app werkt, een gerichte opdracht is hier niet nodig.

Naverwerking: (5 minuten)

Praat over de ervaringen van de spelers.

TIP:

- Gebruik de iPad voor minimum een week in je klas. Maak er een onderdeel van je hoekenwerking van. Doe ook eens een geleide activiteit.

Zo werkt de iPad



Applicatie/Spelletje openen

Een app openen: Tik op het appsymbool in het beginscherm.



Teruggaan naar het beginscherm: Druk op de thuisknop (□).

Multitasking maakt het mogelijk om bepaalde apps in de achtergrond uit te voeren, zodat u snel kunt schakelen tussen de apps waarmee u op dat moment werkt.



Bee-Botkriebel

Materiaal: Bee-Bot, doorzichtige plastic mat, letterkaarten

Vooraf:

- Zorg dat de Bee-Bot opgeladen is
- Plaats de Bee-Bot bij voorkeur op de vloer.

Woorden maken

Met de Bee-Bot leren de kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd. Om van de punt A naar punt B te komen wordt de Bee-Bot geprogrammeerd door de navigatie pijlen in te drukken. De Bee-Bot kan tot 40 stappen onthouden. Vergeet de Bee-Bot niet te resetten (clear) als u een nieuwe weg wil ingeven.

- Plaats de letterkaarten op uw plaats van voorkeur onder de mat.
- De Bee-Bot wordt op de mat geplaatst aan het startsymbool.
- Gebruik de pijlen om de Bee-Bot naar een gekozen letter te laten navigeren.
- Elke druk op de pijl is gelijk aan 1 stap vooruit.

Via het programmeren kan u de Bee-Bot een reeks letters laten afleggen of een woord laten vormen.

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.04 De kleuters kunnen enkele begrippen in verband met media gebruiken en hanteren

DB-MV-MED-02.03 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks voorwerpen, beelden of geluid

DB-MV-MED-02.04 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks voorwerpen, beelden of geluid en erover vertellen

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.1.6 De kleuters kunnen toestellen, materialen en software op een zorgzame manier hanteren

GO!-MV-MEDIA 7.3.1 De kleuters kunnen Technische vaardigheden ontwikkelen i.f.v; het hanteren van media

GO!-MV-MEDIA 7.3.4 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks van voorwerpen, beelden en/of geluiden zodat ze een samenhangende boodschap brengen.



Bee-Botkriebel

Materiaal: Bee-Bot, tape of blokken

Vooraf:

- Zorg dat de Bee-Bot opgeladen is
- Plaats de Bee-Bot bij voorkeur op de vloer.

Doolhof

Met de Bee-Bot leren de kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd. Om van de punt A naar punt B te komen wordt de Bee-Bot geprogrammeerd door de navigatie pijlen in te drukken. De Bee-Bot kan tot 40 stappen onthouden. Bij elke stap gaat de Bee-Bot 15 cm vooruit.

Vergeet de Bee-Bot niet te resetten (clear) als u een nieuwe weg wil ingeven.

- Plaats een doolhof met tape of blokken
- Zet de Bee-Bot aan het startpunt
- Gebruik de pijlen om de Bee-Bot doorheen het doolhof te laten navigeren.
- Elke druk op de pijl is gelijk aan 1 stap vooruit.

Via het programmeren kan u de Bee-Bot in korte stappen of in één keer het doolhof laten afleggen.

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.04 De kleuters kunnen enkele begrippen in verband met media gebruiken en hanteren

DB-MV-MED-04.03 De kleuters kunnen hun waardering opbrengen voor en genieten van zelf ervaren mediaproducten

DB-MV-MED-04.04 De kleuters kunnen hun waardering voor zelf ervaren mediaproducten verwoorden

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.1.6 De kleuters kunnen toestellen, materialen en software op een zorgzame manier hanteren

GO!-MV-MEDIA 7.3.1 De kleuters kunnen Technische vaardigheden ontwikkelen i.f.v; het hanteren van media



Bee-Botkriebel

Materiaal: Bee-Bot, doorzichtige plastic mat, getalkaarten, rekenkaarten

Vooraf:

- Zorg dat de Bee-Bot opgeladen is
- Plaats de Bee-Bot bij voorkeur op de vloer.

Getallenreeks/rekenen

Met de Bee-Bot leren de kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd. Om van de punt A naar punt B te komen wordt de Bee-Bot geprogrammeerd door de navigatie pijlen in te drukken. De Bee-Bot kan tot 40 stappen onthouden. Vergeet de Bee-Bot niet te resetten (clear) als u een nieuwe weg wil ingeven.

- Plaats de getalkaarten en /of rekenkaarten op uw plaats van voorkeur onder de mat.
- De Bee-Bot wordt op de mat geplaatst.
- Gebruik de pijlen om de Bee-Bot naar een gekozen getal te laten navigeren.
- Elke druk op de pijl is gelijk aan 1 stap vooruit.

Via het programmeren kan u de Bee-Bot een reeks getallen laten afleggen.

De kleuters kunnen eenvoudige sommen maken door gebruik te maken van de rekenkaarten (+, -, x, =).

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.04 De kleuters kunnen enkele begrippen in verband met media gebruiken en hanteren

DB-MV-MED-02.03 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks voorwerpen, beelden of geluid

DB-MV-MED-02.04 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks voorwerpen, beelden of geluid en erover vertellen

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.1.6 De kleuters kunnen toestellen, materialen en software op een zorgzame manier hanteren

GO!-MV-MEDIA 7.3.1 De kleuters kunnen Technische vaardigheden ontwikkelen i.f.v; het hanteren van media

GO!-MV-MEDIA 7.3.4 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks van voorwerpen, beelden en/of geluiden zodat ze een samenhangende boodschap brengen.



Bee-Botkriebel

Materiaal: Bee-Bot, doorzichtige plastic mat, kleurkaartjes

Vooraf:

- Zorg dat de Bee-Bot opgeladen is
- Plaats de Bee-Bot bij voorkeur op de vloer.

Kleurenreeks

Met de Bee-Bot leren de kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd. Om van de punt A naar punt B te komen wordt de Bee-Bot geprogrammeerd door de navigatie pijlen in te drukken. De Bee-Bot kan tot 40 stappen onthouden. Vergeet de Bee-Bot niet te resetten (clear) als u een nieuwe weg wil ingeven.

- Plaats de kleurkaarten op uw plaats van voorkeur onder de mat.
- De Bee-Bot wordt op de mat geplaatst.
- Gebruik de pijlen om de Bee-Bot naar een gekozen kleur te laten navigeren.
- Elke druk op de pijl is gelijk aan 1 stap vooruit.

Laat de Bee-Bot naar 1 kleur rijden of leg een parcours af van verschillende kleuren.

Leerplandoelen

OVSG

DB-MV-MED-01.04 De kleuters kunnen enkele begrippen in verband met media gebruiken en hanteren

DB-MV-MED-02.03 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks voorwerpen, beelden of geluid

DB-MV-MED-02.04 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks voorwerpen, beelden of geluid en erover vertellen

GO!

GO!-MV-MEDIA 7.1.6 De kleuters kunnen toestellen, materialen en software op een zorgzame manier hanteren

GO!-MV-MEDIA 7.3.1 De kleuters kunnen Technische vaardigheden ontwikkelen i.f.v; het hanteren van media

GO!-MV-MEDIA 7.3.4 De kleuters kunnen een volgorde aanbrengen in een reeks van voorwerpen, beelden en/of geluiden zodat ze een samenhangende boodschap brengen.