

SPELREGELS

Verkenningsspel Digitale Geletterdheid

In dit spel verken je met behulp van een kaartenset de wereld van Digitale Geletterdheid. De kaartenset bevat definities, beelden en praktische voorbeelden uit de klas.

Aantal spelers: 1-4

Tijdsduur: 15-30 minuten

Hoe speel je het spel?

Start met het pak met kaarten (basisset 32 kaarten, uitbreiding totaal 64 kaarten). De kaarten bevatten voorbeelden van de vier domeinen van Digitale Geletterdheid.

1/2



Elk domein heeft zijn eigen startkaart, namelijk:



Leg de startkaarten op een rij en verzamel de kaarten met de bijbehorende definitie, beelden en praktische lesbeschrijvingen. Leg de kaarten onder het juiste domein.

Werk je met de basisset, dan ontstaan er zo vier kolommen met 8 kaarten per domein. Werk je met de uitdagingssset, dan moeten er uiteindelijk 16 kaarten per domein verzameld worden.

2/2



ICT-basisvaardigheden



Kennis en vaardigheden die nodig zijn om de werking van computers/apparaten en netwerken te begrijpen, omgaan met verschillende technologieën, de bediening, de mogelijkheden en de beperkingen van technologie begrijpen.



Op school werken we met Chromebooks. Ik gebruik Powerpoint op mijn Chromebook om een presentatie voor mijn spreekbeurt te maken.



In de kring hebben we het over robots en computers. In ons huis zitten echt veel meer computers verstopt dan ik dacht.



We hebben elke dag twee kiesmomenten. Ik kan dan mijn eigen werkje kiezen op het digitale kiesbord.





Tijdens het thema “Tweede Wereldoorlog” mogen we in groepjes op onderzoek uit. We hebben één online document waar we alle informatie in verzamelen. Zo kunnen we makkelijk samenwerken.



Informatievaardigheden



Het scherp kunnen formuleren en analyseren van informatie uit bronnen, het op basis hiervan kritisch en systematisch zoeken, selecteren, verwerken en gebruiken en verwijzen van relevante informatie en deze op bruikbaarheid en betrouwbaarheid beoordelen en evalueren.



ZOEK...



Deze week starten we met het thema “Robots” en mogen we eigen vragen over dit onderwerp bedenken. Ik kan nu een woordweb maken over alles wat ik weet over dit onderwerp en nieuwe vragen bedenken over wat ik allemaal nog wil weten.



Op school werken we aan het project “Nepnieuws”. We mogen uitzoeken hoe je nepnieuws herkent. Ik weet dan op welke manier ik informatie kan vinden en kan bepalen of de gevonden informatie betrouwbaar is.



In de kring lezen we het boek “Het geheim van de groene stad”. Samen verzinnen we vragen over het verhaal. Daarna mogen we daar nog filmpjes over kijken. Ik kan nu een tekening maken over wat ik allemaal ontdekt heb.



Tijdens het thema “Tweede Wereldoorlog” mogen we zelf verschillende onderwerpen en eigen vragen onderzoeken. Ik heb echt heel veel informatie gevonden. Ik kan vervolgens bepalen of ik met de gevonden informatie antwoord kan geven op mijn vraag.





Mediawijsheid

Het geheel van kennis, vaardigheden en mentaliteit waarmee burgers zich bewust, kritisch en actief kunnen bewegen in een complexe, veranderlijke en fundamenteel “gemedialiseerde wereld”. Denk hierbij ook aan het omgaan met sociale media.



Tijdens het project “Moderne Media” leren we nepnieuws en echt nieuws van elkaar te onderscheiden. We ontdekken waar je allemaal op kan letten en hoe je nepnieuws beter leert herkennen.

Tijdens de les bespreken we online pesten. Mag je zomaar foto's of berichten van anderen delen? We bespreken ook de effecten van het internet. Berichten of foto's kun je jaren later nog steeds tegenkomen als het eenmaal online staat.

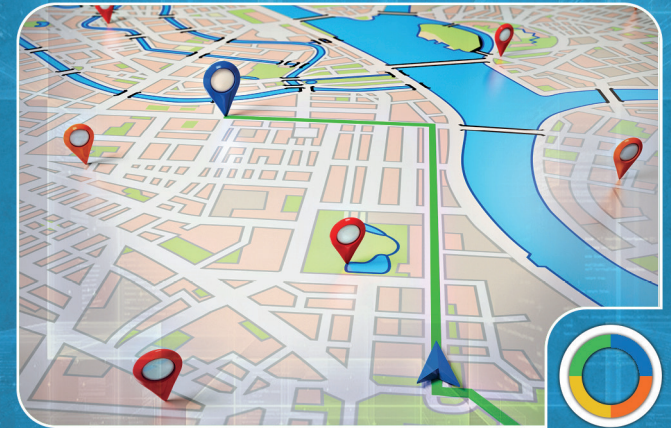
In de kring bespreken we welke verpakkingen we mooi vinden en waarom. Waarom zou de verpakking er zo uitzien? En zou je het ene product eerder kopen dan het andere?

Tijdens de les zegt een leerling: “Ik heb echt allemaal gratis accounts, dat is echt superhandig!”. De leerkracht vraagt de leerlingen vervolgens waarom ze denken dat er gratis accounts worden aangeboden.

Computational Thinking



Het procesmatig (her)formuleren van problemen zodat het mogelijk wordt om met computer-technologie het probleem op te lossen. Het gaat om een verzameling denkprocessen waarbij o.a. probleemformulering en gegevens-analyse worden gebruikt voor het oplossen van problemen.



We mogen met DUPLO aan de slag! We krijgen echt heel veel blokjes. Bij het opruimen maken we stapels van verschillende kleuren en tellen we of we acht DUPLO-blokjes van elke kleur hebben.



Tijdens de rekenles gaan we kommagetallen sorteren van klein naar groot. We proberen met ons groepje een slimme manier te bedenken om dat zo snel mogelijk voor elkaar te krijgen.



We mogen vandaag koekjes bakken. We krijgen een recept, maar de kok was helemaal in de war. Alle stappen staan door elkaar. We maken er in groepjes weer een logisch recept van.



Tijdens het thema “De stad van de toekomst” ontdekken we hoe zelfrijdende auto’s werken. Hiervoor gebruiken we de robots op school. We zorgen ervoor dat de auto op te bestemming aankomt en daarbij stopt voor overstekende fietsers en voetgangers.



