

De computer

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren hoe je je data of informatie kunt ordenen en in groepjes kunt verdelen. Ook leren ze uit welke onderdelen een computer bestaat, welke symbolen er bij de computer horen en welke activiteiten je kunt doen op een computer. De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief. Totale duur: 30 minuten.

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT:

Tegenwoordig worden leerlingen overspoeld door informatie. Het zit in de aard van mensen om deze informatie te ordenen. Op de arbeidsmarkt wordt bij verschillende beroepen ook gevraagd om informatie te ordenen. En hierin structuur aan te brengen. Journalisten bijvoorbeeld moeten hun informatie eerst sorteren, voordat ze een artikel kunnen schrijven.

- **Introductie:** De leerlingen gaan brainstormen over computers en wat ze er allemaal mee kunnen doen.
- **Doen:** De leerlingen gaan met elkaar in gesprek om erachter te komen wat er op hun kaartje staat.
- **Verdieping:** De verschillende woorden over de computer worden in de kringactiviteit gesorteerd.

- **Afronding:** Samen wordt gekeken naar de gesorteerde groepjes.

VOORBEREIDING

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrief.
- Klik door de slides voor op het digibord.
- Print de bijlage 'woordenschatkaartjes' twee keer uit. En knip één versie uit, zodat je woordenschatkaartjes overhoudt.
- Lees de extra informatie door.

BENODIGDHEDEN

- Digi-bord met internetverbinding
- Schaar
- Whiteboard of groot papier om op te schrijven.
- Instructietafel in de kring

INTEGRATIE IN DE SPEELWERKLES

Je kunt deze les en de daarbij horende kaartjes op een aantal manieren in de speel/werkles inzetten:

- De kaartjes kunnen gebruikt worden bij een stempelopdracht, waarbij de kinderen de woorden na kunnen stempelen.
- Je kunt een zoektocht organiseren in school. De kinderen gaan dan kijken waar de plaatjes terugkomen in school.

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen Digitale vaardigheden	Leerdoel (kern)vak: Nederlands	21st century skills
Gebruiken & aansturen	1. ICT- Basisvaardigheden: De leerling kan verschillende onderdelen van een computer benoemen: toetsenbord, muis, toetsen, beeldscherm, camera, touchscreen.	Kerdoel 1: Uitleg geven (bijv. van tekeningen/ afbeeldingen bij een bekend onderwerp of activiteit of bij objecten bij een verteltafel).	1. Communiceren
	2. Informatievaardigheden: De leerling weet dat je vragen kunt stellen als er behoefte aan informatie is.		2. Samenwerken

INTRODUCTIE

Slide 1: praten met de klas

Vertel: We gaan het vandaag hebben over computers. Ik ben benieuwd wat jullie allemaal al weten over computers. Ik zoek woorden die te maken hebben met de computer. Wie weet er een?

Als de leerlingen niet verder komen zijn hier een paar hulpvragen;

- Wat voor computer hebben jullie thuis?
- Zijn er ook verschillende computers?
- Wat kan je allemaal doen met een computer?

Alle woorden schrijf je kriskras door elkaar op het vel. En je maakt al pratend verbanden met elkaar. Bijvoorbeeld; Ik hoor nu van jou dat een muis bij een computer hoort, maar ik hoorde net iemand anders al wat vertellen over een scherm. Weet je wat, ik zet deze woorden vast bij elkaar, want volgens mij zijn ze allebei onderdeel van een computer.



DOEN EN VERDIEPING

Slide 2: praten en denken, doen

De leerlingen hebben net nagedacht over de computer. We gaan nu kijken naar de woordenschatkaartjes. Om iedere leerling erbij te betrekken krijgen ze allemaal een kaartje in hun handen. Bij te weinig kaartjes kun je een jongste leerling samen laten lopen met een oudste.

Vertel: Iedereen heeft nu een kaartje, kijk eens goed naar het plaatje. We gaan zometeen door de klas lopen en als ik in mijn handen klap dan zoek je een ander kind op. Die vertel je wat er op je kaartje staat. Als je niet weet wat je in je handen hebt, dan kan het andere kind jou misschien wel helpen! Hebben jullie beide verteld wat er op staat, dan ruil je van kaartje! Daarna ga je weer door de klas lopen, op zoek naar een ander kind. Als ik dan weer in mijn handen klap, zoek je een ander kind op. Dat doen we twee minuten. Aan het eind klap ik weer in mijn handen en gaan we in de kring zitten.

Tijdens de gesprekje van de kinderen leg je de vier hoofdonderwerpen op de tafel; Soorten computers, onderdelen computer, computersymbolen en wat kun je doen op de computer.

Vraag de leerlingen als ze weer in de kring zitten: Zijn er nog plaatjes waarvan we niet weten wat het is? Wie kan ons helpen? Als alle kaartjes duidelijk zijn, kun je gaan sorteren.



AFRONDING

Slide 3

Vertel: We gaan nu jullie kaartjes sorteren. Bij sorteren ga je kijken wat er bij elkaar hoort. Op de tafel liggen er 4 onderwerpen: soorten computers, onderdelen computer,



computersymbolen en wat kun je doen op de computer. We gaan nu jullie kaartjes bij het goede plaatje leggen. We beginnen met 'soorten computers'. Wie heeft er een kaartje met daarop een computer?

Samen met de leerlingen vul je de verschillende onderwerpen, totdat niemand nog een kaartje heeft.

Als alle kaartjes bij de goede groep liggen, kun je de verschillende groepjes in de klas ophangen. De leerlingen blijven dan de plaatjes zien!

Slide 4

Als verwerking kun je twee spellen spelen met de kaartjes. Voor bij de groepen 1 en 2 kun je de spellen doen met een begeleider erbij (bijvoorbeeld een leerling uit een hogere groep); deze kan helpen als de leerlingen de woorden zijn vergeten en kan hen extra informatie geven.

Voor groep 3 zijn de spellen goed te doen zonder begeleiding. De leerlingen kunnen elkaar dan waar nodig goed helpen. Het doel achter deze spellen is dat de leerlingen meerdere keren de woorden benoemen, zodat ze zich de nieuwe woorden ook eigen maken.

- Woordenschat lotto;

Voorbereiding: Geef maximaal 4 leerlingen een kaart met daarop 1 thema (bijvoorbeeld symbolen van de computer) en leg de geknipte kaartjes, met het plaatje naar beneden, op een stapel.

Spel: Om de beurt pakt een leerling een kaartje en zegt: 'Wie heeft er op zijn kaart het keyboard staan?' De leerling die die kaart heeft, zegt: 'Ik heb het keyboard.'

- Memory;

Voorbereiding: Voor dit spel heb je twee keer de woordenschat lotto nodig in woordkaartjes. Leg deze door elkaar heen op de tafel.

Spel: Om de beurt draaien de leerlingen twee kaartjes om en benoemen ze wat er op elk kaartje staat. Draaien ze twee dezelfde kaartjes om dan mogen ze deze houden. Dit gaat door tot alle kaartjes op zijn.



BIJLAGEN

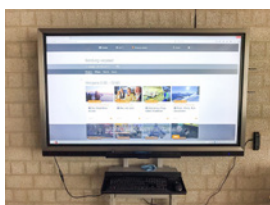
Soorten computers

**De vaste computer (desk top)**

Een computer die op een vaste plek blijft staan. Deze computer heeft een stekker, en moet dus aan het stroomnet worden gekoppeld.

**De laptop**

Een computer die je mee kunt nemen. In deze computer zit een batterij. Deze moet regelmatig worden opgeladen. Het woord komt van het engelse woord 'schoot', omdat je hem op je schoot kunt zetten.

**Het smartboard**

Een digitaal, interactief schoolbord, en is te bedienen met een touchscreen.

**De tablet**

Een tablet is een kleinere versie van een laptop. Het heeft touchscreen. Het voordeel van een tablet is dat je hem in je handen kunt houden.

**De smartphone**

Een smartphone is een uitgebreide gsm. Het kan contact maken met het internet, en je kunt er verschillende app's op downloaden.

**De smart tv**

Een smart tv is een televisie die contact kan maken met het internet. En waarbij je verschillende app's kan downloaden.

ONDERDELEN COMPUTER

**Het keyboard (Toetsenbord)**

Het keyboard zit bij een vaste computer vaak met een kabel vast aan de computer, en is bij een laptop ingebouwd.

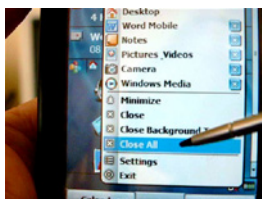
Met een keyboard kun je teksten typen, het bestaat uit letters, cijfers en symbolen.

Ook zitten er extra toetsen met verschillende functies, zoals verwijderen, spatie, enter, etc..

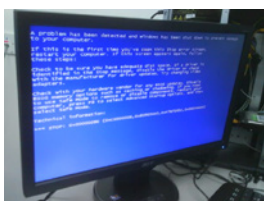
**De muis**

Met de muis kun je de cursor op de computer bewegen.

De knopjes op de muis kunnen verschillende functies hebben, bijvoorbeeld selecteren.

**Het touchscreen**

Als een computer een touchscreen hebt, dan kan je je scherm met je vingers bedienen zonder dat je drukknoppen nodig hebt.

**Het scherm**

Het scherm is een apparaat dat bewegende beelden kan laten zien, en is gekoppeld aan een computer.

**Het touchpad**

Het touchpad is een vervanging voor de muis. Door je vinger er overheen te bewegen, dan beweegt de cursor mee.

**De camera**

Met de camera kun je foto's en filmpjes maken. Deze worden daarna gelijk op de computer gezet.

Ook kun je de camera gebruiken om met iemand te praten met beeld erbij.

Computersymbolen

**Bluetooth**

Bluetooth is een methode om draadloos gegevens uit te wisselen tussen twee apparaten. Dit gebeurt met radiogolven.

De apparaten moeten wel in de buurt van elkaar staan. Voorbeelden van wat je kunt doen met bluetooth zijn; muziek afspelen via een geluidsbox met je telefoon, of een robot besturen met een tablet.

**Aan/uit**

Dit symbool staat voor het aan- of uitzetten van je computer.

**Wifi**

Wifi is een verzamelnaam voor draadloze netwerken. Je kunt je computer draadloos aansluiten bij zo een netwerk. Daardoor kun je het internet gebruiken. De meeste netwerken hebben een code om er op te gaan, zoals bij je thuisnetwerk.

**Instellingen**

Bij dit symbool, ook wel het tandwielletje genoemd, kun je verschillende instellingen wijzigen op je computer.

**Geluid**

Bij dit symbool kun je het geluid harder en zachter zetten.

**De batterij**

Dit symbool geeft aan hoe vol de batterij van je computer (laptop, tablet of smartphone is, en of je deze moet opladen.

WAT KUN JE DOEN OP DE COMPUTER?



Muziek luisteren.



Spelletjes spelen.



Communiceren.

Met de computer kun je op verschillende manier contact maken met heel veel mensen. Je kunt met hen op verschillende manieren communiceren, je kunt bijvoorbeeld beeldbellen, berichten sturen, en nog veel meer.



Filmpjes kijken.



Foto's maken.

Met verschillende computers is het makkelijker geworden om foto's te maken, en deze ook gelijk te delen met anderen.



Informatie zoeken.

Op het internet is er heel veel informatie te vinden. De vraag is alleen of de informatie die je hebt gevonden ook echt waar is!