

A young girl with light brown hair, wearing a blue and white striped t-shirt and a pink skirt, is sitting on a wooden staircase. She is looking down at a tablet computer she is holding in her hands. The staircase has wooden treads and risers, with the risers painted in alternating colors of light blue and yellow. A white handrail is visible on the left side of the stairs. The background is a plain white wall.

4-12 jaar

Digitale
geletterdheid

gr
1-3

Kennismaken met robots en programmeren

Nieuw programma

Kinderen groeien op in een digitale wereld. Ze moeten hun weg kunnen vinden in de digitale samenleving en veilig, creatief en kritisch kunnen handelen. En daar kun je niet vroeg genoeg mee kunnen beginnen!

Daarom bieden wij als Bibliotheek een kennismakingsbox waarbij zowel de kinderen als de leerkrachten aan de slag kunnen met allerlei verschillende (digitale) materialen.



Deze box is gericht op multimediale activiteiten voor jonge kinderen. Er zitten verschillende materialen in, met duidelijke instructies.

De volgende materialen zitten in de kist:

- ✓ BeeBot + vloermatten met verschillende thema's + een transparante mat
- ✓ Botley + programmeerkaartjes + activiteiten set
- ✓ Cubetto + vloermatten + logica set
- ✓ Levend programmeren. Met deze niet-digitale set leren kinderen de basisbeginselen van programmeren door simpele opdrachten te coderen die ze zelf uitvoeren.

school

Schoolpas
dBos

€50
€40

In
overleg

3 weken



Schoolpas
dBos

€50
€40

In
overleg

3 weken



Schoolpas
dBos

€50
€40

Op aangeven
leesconsulent

60-90
min.

gr
1-4

Greenscreenbox

Nieuw programma

Spelen in je eigen tekening? Speelgoed op de maan laten rijden? De LEGO auto die ineens over een echte weg rijdt?

De verbeelding en de creativiteit van kinderen wordt geprikkeld als zij hun spel verplaatsen naar de greenscreenbox. Want alles komt daarin tot leven!



De box biedt leerkrachten een praktische oplossing om de green screen techniek in te zetten in de klas.

Hij is eenvoudig in elkaar te zetten en wordt geleverd met een tablet waarop de juiste app al geïnstalleerd is.

De box past op een tafel in de klas en kan door de leerlingen zelfstandig gebruikt worden.

gr
4-6

Code kraken met Dash

Tijdens deze les leren leerlingen van de middenbouw het robotje Dash besturen via de app Blockly. Ze raken zo op laagdrempelige wijze bekend met de wereld van het programmeren en coderen.

Maar voordat er gecodeerd kan worden, moeten de leerlingen eerst de code kraken. Dit doen zij door tien vragen over een drietal onderwerpen te beantwoorden. Deze onderwerpen zijn 'in het verkeer' voor groep vier, 'het menselijk lichaam' voor groep vijf en 'om je heen' voor groep zes.

In de les Code Kraken met Dash wordt zo aandacht besteed aan de vaardigheden computational thinking en informatievaardigheden.



gr
4-6

Programmeren & coderen met LEGO Wedo

Wie heeft er niet met LEGO gespeeld? De vierkante blokjes zorgen al decennia lang voor speel- en leerplezier voor kinderen. En met de LEGO WeDo wordt het nog gaver: kinderen kunnen LEGO robots bouwen en programmeren.



In deze les leren leerlingen de basis van programmeren en computational thinking en denken ze op een creatieve manier na over de rol van robots in de samenleving.



Schoolpas €50
dBos €40



Op aangeven
leesconsulent



60
min.



Schoolpas €50
dBos €40



Op aangeven
leesconsulent



60
min.



Schoolpas €50
dBos €40



Op aangeven
leesconsulent



60
min.

gr
4-6

Rijmen met Robots

Hierbij gaan we met leerlingen van de middenbouw aan de slag met poëzie en robots, geen alledaagse combinatie.

In het eerste gedeelte van de les laten we een klein robotje, dat luistert naar de naam Ozobot, willekeurig een aantal woorden kiezen, waarmee de leerlingen een eigen gedichtje moeten schrijven.

In het tweede deel van de les draaien we het om en krijgen zij (een deel van) een kindergedicht en moeten zij Ozobot zo programmeren dat hij alle rijmwoorden uit het gedicht op de kaart van het Woordenwoud weet te vinden.

gr
5-8

Green Screen

Dagelijks bekijken we het weerbericht op televisie en zien we de weervrouw of –man voor de kaart van Nederland staan. Wist je dat ze eigenlijk voor een groen scherm staan? En wist je dat het heel simpel is om zelf in een andere wereld te stappen?

Heb je bijvoorbeeld altijd al eens oog in oog willen staan met een dinosaurus? Of met je favoriete acteur of zanger? Of wil je zelf een rol spelen in je lievelingsboek? Alles is mogelijk met een green screen! Je zoekt achtergronden naar keuze en monteert jezelf en je klasgenoten hierin!



Tijdens deze les ervaren leerlingen hoe makkelijk het is een andere wereld te creëren. Met behulp van een tablet en een green screen gaan ze aan de slag. Na afloop ontvangt de leerkracht de gemaakte beelden die dan eventueel in de klas tentoongesteld kunnen worden.



Schoolpas €50
dBos €40



Op aangeven
leesconsulent



60
min.

gr
6-8

Games ontwerpen met Bloxels

Tijdens deze les leren leerlingen van de middenbouw en bovenbouw hoe ze met Bloxels Builder een eigen platformspel kunnen ontwerpen.

Ze kruipen in de huid van de gebruiker om te ontdekken wat een spel nou eigenlijk een 'goed spel' maakt.

Op basis van deze bevindingen gaan de kinderen een reeks spelelementen bedenken waarmee het spel wordt uitgewerkt.

Dit 'prototype' wordt vervolgens getest en aangepast en uiteindelijk mogen de kinderen elkaars spellen spelen! We noemen deze manier van ontwerpen ook wel 'design thinking'.



Schoolpas
dBos €50



Op aangeven
leesconsulent €40



60
min.



Schoolpas
dBos €50



Op aangeven
leesconsulent €40



60
min.



Schoolpas
dBos €50



Op aangeven
leesconsulent €40



60
min.

gr
6-8

Fake news

Nepnieuws is misleidende informatie in de vorm van nieuws, die wordt verspreid om geld te verdienen of om de publieke opinie te beïnvloeden.

Nepnieuws, fake berichten en hoaxes bestaan al heel lang, maar de verspreiding ervan gaat razendsnel sinds de opkomst van sociale media. Iedereen kan tegenwoordig content plaatsen op internet. Daardoor lijken de grenzen tussen nieuws, nepnieuws en advertenties te vervagen. Het wordt steeds moeilijker om ze van elkaar te onderscheiden en een gefundeerde mening te vormen.

Waarom maken mensen eigenlijk nepnieuws? Hoe herken je nepnieuws? En welke rol speel je zelf in de verspreiding?

In deze les leren de kinderen hoe moeilijk het is echt van onecht te onderscheiden en hoe makkelijk het is om nepnieuws in de wereld te brengen.



Schoolpas
dBos €50



Op aangeven
leesconsulent €40



60
min.



Schoolpas
dBos €50



Op aangeven
leesconsulent €40



60
min.

gr
7-8

Beeldmanipulatie

In deze les leren leerlingen hoe beelden in de media op allerlei manieren en voor verschillende doeleinden gemanipuleerd kunnen worden.

Met elkaar bekijken we een aantal echte foto's en video's en we onderzoeken op welke wijze deze gemanipuleerd zijn. Soms is dit namelijk helemaal niet zo makkelijk te achterhalen, want de technieken hiervoor worden steeds beter en slimmer.

Op basis van de opgedane kennis gaan leerlingen zelf aan de slag en gaan zij met fotografie en video beelden vastleggen en manipuleren.

(Na afloop ontvangt de leerkracht de gemaakte beelden die dan eventueel in de klas tentoongesteld kunnen worden.)



Schoolpas
dBos €50



Op aangeven
leesconsulent €40



60
min.

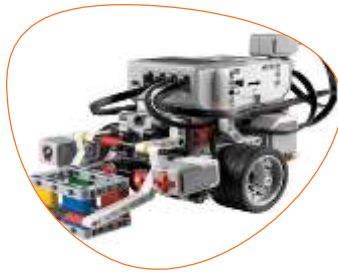
gr
7-8

Programmeren & coderen met LEGO Mindstorms

Tijdens deze les gaan leerlingen van de bovenbouw aan de slag met de educatieve robotset Mindstorms van LEGO.

Deze les is een vervolg op de les 'Bouwen en Programmeren met WeDo.

De modellen die je met Mindstorms kan bouwen zijn een stuk complexer en de mogelijkheden van de software zijn uitgebreider.



Maar voordat we daadwerkelijk robots gaan programmeren, gaan we op zoek naar het antwoord op de vraag wat robots eigenlijk zijn en kijken we naar de basisbeginselen van het programmeren.



Schoolpas €50
dBos €40



Op aangeven
leesconsulent



60 min.



Gratis



2 uur



Datum volgt, bij voldoende deelnemers

Leer
kracht

Kennismakingsworkshop digitale geletterdheid

Robots? Programmeren? Moet je mij niet bellen!
Maar dat kan veranderen! Samen met je collega's maak je kennis met de wondere wereld van robotica en programmeren.

Je gaat er zelf mee aan de slag en je maakt onder begeleiding kennis met veel verschillende materialen zoals micro:bit, Beebot, Bloxels, Dash.

Uiteindelijk ga je naar huis met een vracht aan indrukken en les ideeën om zelf in de klas toe te passen.

Na deze workshop weet je alles over digitale geletterdheid: wat is het, waarom is het belangrijk en wat kan je ermee in de klas?

Meld je nu aan!

“Een robot is een elektronische vorm van het leven”

leerling groep 6