



## Lestips en projectideeën

Hieronder vind je een beperkte verzameling praktische energizers, lestips en projectideeën die kunnen helpen om direct aan de slag te gaan met digitale geletterdheid.

### Bronnen

- [Wikiwijs.nl](http://Wikiwijs.nl)
- [LessonUp.io](http://LessonUp.io)
- [Lerendoenmaken.nl](http://Lerendoenmaken.nl)
- [MBOmediawijs.nl](http://MBOmediawijs.nl)

### PO Woordzoekers

#### Oefen met mediawijsheid en veilig internet

Maak een woordzoeker over mediawijsheid of veilig internet. Zo maken de leerlingen zich de begrippen eigen. Bij veilig internet kun je denken aan de woorden: virus, spam, hacken, wachtwoord, crashen, blunder, malware, cyberpesten, nepmail, privacy, sexting, hulp zoeken. Leg eerst de woorden uit. Daarna mogen ze aan de slag.  
<http://www.woordzoekermaken.nl/>

### PO Krokodil krokodil krokodilovitsj!

#### Leg een link tussen taal en programmeren

Maak af dit gedicht af (van Kornej Tjoekovski uit 'Bij mij op de maan / Russische kindergedichten', vertaald door Robbert-Jan Henkes):

*Kort geleden liep met rasse schreden  
 Over de brede Nevski Prospekt  
 Met jas en bril, het hoofd bedekt  
 Een krokodil  
 Hij sprak nurks Turks  
 Pookte zijn stok  
 Rookte kapok  
 Krokodil krokodil krokodilovitsj!*

Opdracht: voeg acht regels toe aan dit gedicht.

Programmeer deze krokodil daarna in Scratch of een andere (visuele) programmeertaal

### PO Bedenk en ontwerp een robot Voor jonge kinderen

Een robot kun je van alles laten doen. Maar dan moet je hem wel eerst bouwen. En je moet de taal van de robot spreken. Laat leerlingen een robot bedenken en ontwerpen en ga daarna programmeren: de robot voeren met instructies. Bij Skillsdojo.nl staan er prima uitlegvideo's, met stap voor stap uitleg, bedoeld voor jonge kinderen.

Zie: <https://www.skillsdojo.nl/robots-uitvinden/>

### PO Klei je eigen smartphone Smart met klei

Maak een smartphone of tablet van klei. Daarna praat je over wat een telefoon of tablet voor een leerling betekent.

### PO Spelende kinderen, toen en nu Hoe zag dat er eigenlijk uit, in het pre-digitale tijdperk?

Maak samen met ouderen in de buurt, in een seniorenflat of verpleeghuis, een multimediale presentatie die gaat over spelen vroeger en nu. Leerlingen en ouderen presenteren uiteindelijk samen hun bevindingen. Leerlingen moeten op internet informatie vinden en die op een aantrekkelijke manier in een presentatie verwerken.



## **PO** Zoek en vind met de bibliotheek

### Leg contact met de bieb

Hoe zoek en vind je op internet? Bij de bibliotheek werken specialisten, die op school of bij de bieb leerlingen inwijden in informatievaardigheden. Maak een afspraak met een mediacoach, werkzaam voor de bibliotheek, of neem contact op met de Bibliotheek op School.

- De Bibliotheek op School met informatie over onder meer [mediawijsheid](#)

## **PO** Start een digitaal persbureau

### Schoolkrant 3.0

Start een digitaal persbureau, dat wekelijks een paar journalistieke producties maakt, zoals tv-uitzendingen en nieuwsartikelen. Mits goed aangepakt, gaan de taalvaardigheden omhoog, meetbaar ook. En tegelijkertijd doen leerlingen digitale vaardigheden op. Ze leren de camera hanteren, ze leren schrijven, interviewen, enzovoorts.

### Schoolkrant 'oude stijl'

Een 'ouderwetse' schoolkrant over digitale geletterdheid kan natuurlijk ook: Wijd een speciale schoolkrant aan digitale geletterdheid, bijvoorbeeld in of na de Week van de Mediawijsheid, of in een projectweek waarin wordt geprogrammeerd. Elke groep doet een activiteit en doet verslag. Digitale creaties, interviews, raadsels, testjes - een krant geschikt voor jong en oud. Met uiteraard ook een 'hoofdredactioneel commentaar' van de schoolleider of -bestuurder, die op een toegankelijke manier de visie van de school op digitale geletterdheid uit de doeken doet en de ambities voor de komende jaren ontvouwt.

## **PO** (en **VO**) Start een reisbureau Boek je reis digivaardig

Leerlingen runnen een online reisbureau. Klanten (ouders, leraren of onbekenden) kunnen via een speciale website van de klas een reisadvies aanvragen. De leerlingen gaan op zoek naar informatie over onder meer de bestemming, over activiteiten, hotels en gerechten en maken de klant blij met een advies. Het enige wat de leerlingen niet doen, is de reis ook echt boeken. Zo werken leerlingen aan hun informatievaardigheden, maar doen ze ook kennis op over andere landen en culturen - mooi passend bij wereldoriëntatie. En ze leren communiceren met anderen via internet.

## **PO** (bovenbouw) Doe mee aan MediaMasters

### Een spannend, interactief spel

[MediaMasters](#) van Mediawijzer.net is een spannend, interactief spel op het gebied van mediawijsheid en wordt een keer per jaar gespeeld door kinderen uit groep 7 en 8 tijdens de Week van de Mediawijsheid. Als klas kun je lid worden van de [MediaMasters Club](#). Je hebt dan het hele schooljaar gratis toegang tot extra opdrachten en MediaMissies.

## **PO** en **VO** Het Kennismakingsspel

### Gebruik technologie en media om elkaar beter te leren kennen

Verdeel de klas aan het begin van het schooljaar in twee of drie groepen. Geef aan elke groep evenveel vragen. Elke leerling heeft nu één vraag. Hierop moet hij van zoveel mogelijk klasgenoten uit zijn groep antwoord krijgen. Belangrijk is dat daar ook vragen bij zitten over digitale media:

- Wat was de allereerste game die je ooit speelde?
- Wat is de grootste blunder die je op sociale media hebt gemaakt?

- Heb je 's nachts je smartphone naast je bed liggen en zo ja, staat hij uit of aan?
- Wat is grappigste filmpje dat je op YouTube hebt gezien?
- Wat is het ergste dat iemand een ander kan aandoen op internet?
- etc.

Als deze ronde voorbij is, dan krijgt ieder lid van de groep een naam van een leerling van die groep. Nu lopen ze weer rond, terwijl ze vragen aan de anderen: heb je informatie over die leerling? De antwoorden worden weer genoteerd door de leerlingen.

Vervolgens worden de antwoorden van één leerling voorgelezen en moet de klas raden over wie het gaat.

## PO en VO Vind het goede woord

### Digitale geletterdheid en taal, een logische combinatie?

Leg uit dat antoniemen woorden zijn die een tegengestelde betekenis hebben, zoals zwart-wit, hartig-zoet en koud-warm.

- Bedenk een aantal antoniemen voor de digitale speurtocht.
- Vertel de leerlingen dat ze in groepjes een speurtocht op internet gaan doen met hun tablet.
- Laat op het digibord een rijtje woorden zien waarvan ze online een antoniem moeten zoeken.
- Geef daarbij aan dat ze van elk gevonden woord de eerste letter moeten opschrijven. Als ze alle antoniemen hebben gevonden en alle eerste letters van die woorden hebben opgeschreven, vormen die letters een nieuw woord.
- Laat ze allemaal tegelijk beginnen. Het groepje dat als eerste het nieuw gevormde woord vindt, heeft gewonnen.

## PO (bovenbouw) en VO

### Plakken, plakken

#### Geef je mening over digitale zaken

De leraar geeft een probleemstelling waarbij meerdere oplossingen of meningen mogelijk zijn. De oplossingen worden op papier gezet door de leerlingen en daarna opgehangen. Iedere leerling krijgt nu gekleurde stickers en hangt/plakt die bij de voor hem/haar beste oplossing of mening. Daarna volgt een klassengesprek over de uitkomsten.

Mogelijke stellingen:

- Iedere leerling moet leren programmeren, wil hij/zij op zijn toekomst zijn voorbereid.
- De school moet leerlingen meer inzetten om de computersystemen veilig te maken.

## PO en VO Voorspel de toekomst

### Wat zou er gebeuren als..

Je gaat met de klas voorspellen.

- a. Er zijn nu al mensen die een chip in een pols laten zetten, zodat ze niet elke dag hun chipkaart hoeven pakken en scannen als ze hun kantoor binnen gaan. Wat zou er gebeuren als het straks enorm simpel wordt om technologie in ons lichaam te stoppen en je er allerlei voordelen uit kunt halen?
- b. Wat zou er gebeuren als in 2030 de helft van het huidige werk door robots kan worden uitgevoerd?
- c. enzovoorts.

Tip: schrijf deze 'what ifs' op kaarten en stop ze in een bak. Laat leerlingen een kaart trekken en de kaart voorlezen., Laat leerlingen eerst spontaan reageren en voer daarna het groepsgesprek.

## PO en VO Beroepen en talenten

### Digitale talenten voor de beroepen van de toekomst



Laat leerlingen inzien welke beroepen en talenten nodig zijn voor het maken van een computerspel. En laat ze nadenken over hun eigen talenten en toekomstige beroep. Dat kan door op het digibord het spel Minecraft te projecteren. Stel de volgende vragen:

- Wat voor beroepen hebben de mensen die bij Minecraft werken?
- Welk(e) talent(en) moet je bezitten om zo'n beroep uit te kunnen oefenen?
- Welk(e) talent(en) heb jij?
- Voor welke beroepen zou je die later in kunnen zetten?

De leerlingen maken vervolgens een woordspin: ze schrijven het beroep op een stuk papier en plaatsen daar omheen woorden die aangeven wat ze nodig hebben om dat beroep uit te kunnen oefenen.

## **PO** en **VO** **Presenteren en communiceren**

### **PO** **Kleuters interviewen de boer via Skype**

Leerlingen in de onderbouw zullen ongetwijfeld wel eens hebben gefacetimed met hun opa en oma of met papa of mama. Hoe is het om met een onbekende te 'beeldbellen'? Leg via het digibord contact met de boer, de dierenarts of de groenteman. Vooraf verdiepen kinderen zich in het beroep en bereiden ze goede vragen voor. Hoe doe je dat, interviewen? En aan welke beleefdheidsregels moet je je houden als je met iemand via internet praat?

### **PO** **Mailen voor beginners**

Het is niet gebruikelijk dat leerlingen in de onderbouw een eigen mailadres krijgen, maar het gebeurt. Meestal in groep 4. Dan komt het wel eens voor dat ze soms een emailadres nodig hebben om een account aan te kunnen maken. Dat vraagt om e-mail-les. Op het digibord kun je met de

hele klas een mailtje opstellen en versturen. Ga met name in op veiligheid. Vertel over het belang van een (sterk) wachtwoord, hoe schrijf je een nette mail, en heb het over etiketten. Schrijf een mailtje naar de directeur aan het begin van de dag. Aan het einde van de dag lees je samen het antwoord. Stem dit vooral met de ouders af.

## **PO** (bovenbouw) en **VO**

### **Maak een werkstuk**

Hoe maak je een inhoudsopgave in Word? Hoe voeg je plaatjes met bijschriften toe aan je werkstuk? Hoe voeg je kop- en voetteksten toe? Hoe maak je in Word een kaftje? De '[ict-meester](#)' legt het allemaal stap voor stap uit op YouTube. Toon zijn video's aan de leerlingen op het digibord. Daarna brengen de leerlingen het geleerde in praktijk.

## **PO** (bovenbouw) en **VO**

### **Bedenk een sterk wachtwoord**

#### **Versterk je veiligheid online!**

Erg veel mensen, zowel kinderen als volwassenen, kiezen een wel erg dom wachtwoord. Ze nemen '12345' of 'wachtwoord' of hun voornaam. Een sterk wachtwoord is belangrijk, zodat de kans kleiner is dat die wordt gekraakt. Bedenk een zin en neem de eerste letters van elk woord, met ook nog een hoofdletter, leesteken en cijfer erbij. Bijvoorbeeld: 'Ik eet 188 pannenkoeken via mijn neus, serieus!'. Dat levert het volgende wachtwoord op: le188pvmn,s!. Wie bedenkt de gekste zin? En welk wachtwoord levert dat dan op? Eén keer doe je dat met de klas, de tweede keer doen ze het in stilte. Je wachtwoord houdt je namelijk geheim, net als je pincode. Op de website van Veilig Internetten kun je checken [hoe sterk je wachtwoord is](#). Kijk ook eens naar [What the Hack](#) (van de NPO).



## **VO** Een profielwerkstuk over digitale geletterdheid

### Maak een profielwerkstuk

Een profielwerkstuk begint met het vinden van een goed onderwerp, dat leuk en interessant genoeg is om je in vast te bijten. Suggesties voor onderwerpen:

- Boeven en helden in video games. Wat is heldendom in games? Wat is slechtheid? Bestaat er ook zo iets als een grijs gebied?
- De geschiedenis van de Massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). Wat is er door de jaren heen veranderd?
- Hoe verdienen vloggers hun geld? Gebeurt dat op een duidelijke en eerlijke manier?
- Hoe serieus is het gesteld met de 'Filter Bubble'? (tip: kijk naar [deze TED-talk](#))
- De emoji is niet meer weg te denken uit onze dagelijkse communicatie. Hoe is dat zo gekomen?
- Sleutelfiguren van het internet, zoals: Douglas Engelbart, de uitvinder van de muis; Elizabet Feinler, die aan de wieg stond van ARPAnet, de voorloper van internet; Julian Assange, baas van Wikileaks; Steve Jobs, medeoprichter van Apple; Sergej Brin en Larry Page, oprichters van Google; Rop Gonggrijp, medeoprichter van internetprovider Xs4all; Edward Snowden, die in 2013 geheime data lekte over de NSA; Elon Musk, oprichter van Tesla; Jimmy Wales, stichter van Wikipedia.

[Tips voor het schrijven](#) vind je op de website van de RUG:

## **VO** In dialoog met Facebook

### Wat als een groot mediabedrijf zou kunnen praten?

Schrijf een (kort) toneelstuk of filmscript. Jij (als hoofdpersoon) in dialoog met een personage dat 'Facebook' heet (of Google

of SnapChat). Jullie hebben ruzie. Jij bent de protagonist, 'Facebook' de antagonist.

## **PO** (bovenbouw) en **VO** Blauw licht Doe een experiment

Het advies luidt: zet je telefoon uit als je gaat slapen, het liefst zelfs een uur eerder, vanwege de aanmaak van het slaaphormoon melatonine, die geblokkeerd wordt door het blauwe licht van het telefoonscherm. Doe een experiment. De ene groep volgt dit advies op, de andere groep niet. Maak een vragenlijst, analyseer en vergelijk de resultaten, verwerk die in Excel en schrijf een verslag. Geschikt voor een biologieles.

## **VO** Photoshop je gezicht in schilderijen van oude meesters

### Leg een link met cultuureducatie

Stel je een schilderij van een oude meester voor, zoals Rembrandt, Vermeer of Hals. Met daar dan de gezichten van leerlingen in. Leer leerlingen werken met fotobewerkingsprogramma's en als ze flink gevorderd zijn, maak je ze meesters in het digitaliseren van oude meesters. Een combinatie van digitale geletterdheid en cultuureducatie.

## **PO** en **VO** Boektrailer

### Iets anders dan een boekverslag

Maak een boektrailer (een filmpje dus) in plaats van een boekverslag. Daarin vertellen leerlingen waar het boek over gaat. Met beeld en geluid wordt een sfeer weergegeven. Zet de gemaakte filmpjes eventueel op het YouTube-kanaal van de school.

## **PO** en **VO** Maak een podcast/radioprogramma

### Leren interviewen

Een manier om te leren interviewen en om met media kennis te maken is: radio maken. Oftewel: een podcast. Een podcast



is een audio-uitzending die je op je computer, je tablet of je smartphone kunt afspelen wanneer je maar wilt. Tips:

- Leerlingen interviewen een deskundige ouder (over programmeren of werken bij een krant, bijvoorbeeld).
- Interview schooldirecteur of een leraar die een jubileum viert.
- Interview een leraar die moeilijke stof uitlegt.

Zie: [Don Zuiderman: hoe maak je een goede podcast?](#)

## VO Schrijf een brief aan je jongere zelf

### Wat zou je anders doen?

Wat zou je je jongere zelf (drie jaar jonger dan de leeftijd nu) vertellen als dat kon over gedrag op internet? Wat zou je toen anders hebben gedaan? Schrijf een blog of een brief aan je jongere ik. Begin met 'Beste xxx, dit is een brief uit de toekomst..'

## VO De digitale schandpaal

### Zoeken naar de waarheid

Een nep-bericht over Sylvana Simons begon als 'grapje', dat via sociale media werd verspreid en voor waar werd aangenomen. Dat bericht luidde: "*De traditionele, zwarte scheidsrechterstenues moeten zo snel mogelijk worden afgeschaft, vindt Sylvana Simons. Ze zouden verwijzen naar de periode van onderdrukking en daardoor onnodig kwetsend zijn. De manier waarop Simons, een bekende televisiepresentator en politica, aan de digitale schandpaal werd genageld, inclusief doodsbedreigingen, ging alle perken te buiten.*" Laat de leerlingen onderzoeken hoe het zo ver kon komen.

## VO Pim Pam Chat

### Hoe zou je reageren?

Gebruik een Pim Pam Pet-spel. Draai. Je komt uit op een letter. De letter staat voor een chatregel en situatie. Wat als iemand dit tegen je zegt op WhatsApp, hoe reageer je? Of: wat als iemand dit doet op SnapChat, wat doe jij?

Dit gebeurt allemaal klassikaal. Nadat een leerling een reactie heeft gegeven, mogen de anderen daar weer op reageren. En vervolgens heb je een groeps gesprek. Heb je geen Pim Pat Spel bij de hand, dan kun je gewoon alle situaties op een briefje schrijven en in losse stroken (op elke strook papier een situatie) in een doos doen. Je zou het dan kunnen hebben over 'grabbel-chat' of 'lootjes trekken'. Drie voorbeelden:

- Afgang  
Via WhatsApp. Een vage kennis appt je dit bericht:  
Ik maakte gister deze foto van je. Je zat op je hurken, poepend in de bosjes. Ik stuur hem naar je hele klas, tenzij...
- Blij  
Een vriendin appt je:  
Ik ben verliefd!
- Toets  
Hier heb je de toets die we morgen voor Wiskunde krijgen. Klik op 'download'. Omdat ik je zo aardig vind!
- Uit  
Een vriend of vriendin maakt het uit via WhatsApp.

## PO en VO Horror in de klas!

### Aan de slag met beeldgeletterdheid

Beeldgeletterdheid is een belangrijk onderdeel van mediawijsheid. Wat wordt er mee bedoeld? Dit is het vermogen om de gedachtegang en bedoeling van de makers van beelden te doorgronden. Doe dat met [de korte film Lovefield](#). Stop de film halverwege en vraag de leerlingen hoe ze denken dat de film afloopt. Het lijkt een horrorfilm, maar dat is het niet. Het is juist een feel-good-film!



## VO (bovenbouw) Black Mirror

### Film kijken en reflecteren

Black Mirror is een pakkende Netflix-serie die een spiegel is op technologie. Niet de leukste kanten komen naar voren, maar dat mag de pret niet drukken. Bekijk met een klas in de bovenbouw een aflevering Black Mirror, en bespreek: zijn dit louter toekomstfantasieën, of deels al werkelijkheid in het heden? Bijvoorbeeld de aflevering '[The Waldo Moment](#)'. Of de aflevering '[NoseDive](#)'. Bedenk: Black Mirror is door Kijkwijzer geclassificeerd op 16; dat betekent dat de inhoud schadelijke invloed kan hebben op leerlingen jonger dan zestien jaar. Geschikte films vinden voor in de klas? Kijk bij [Movies that matter](#). Tip: de film 1984.

## PO, VO, MBO Digitale geletterdheid in de beroepspraktijk

### Vaardig voor je toekomst

Digitale vaardigheden zijn een vast onderdeel van de beroepspraktijk. Hoe bereid je leerlingen daar zo praktisch mogelijk op voor?

Hieronder enkele suggesties:

Je runt een winkel/webshop:

- Bedenk een systeem met QR-codes om voorraden makkelijk bij te houden.
- Bouw een website in Google Site.
- Zet je documenten op Google Drive. Deel deze met een medestudent

Je organiseert een evenement:

- Organiseer een sportwedstrijd. Maak het wedstrijdschema in in Excel.
- Stel, je werkt als pedagogisch medewerker op een instelling voor Buitenschoolse Opvang. Bedenk een mediawijze activiteit.

Je werkt bij een kinderopvang:

- Het consultatiebureau: groeigegevens van kinderen. Zet in ze Excel.
- Geef een powerpointpresentatie op een ouderavond bij de kinderopvang
- Maak een afspeellijst van video's op YouTube en sluit aan op het thema van de maand.
- Maak een video van het 'handenwas-protocol', maar deel deze als .gif.

Je werkt bij de boer/in de stal:

- Wat zijn de voor- en nadelen van robots die de koeien melken? Zoek het uit en schrijf een blog.
- Op bezoek bij de kinderboerderij - maak een hanteerinstructie voor drie verschillende dieren.