

# Digitale geletterdheid

Lessenserie klas 6



**BVS**  
schooladvies

## Colofon

Druk: april 2025  
Vormgeving: Second Opinion  
Illustraties: Venus van Asperen, Olivier Wijnbergh,  
omslag – Annechien Wijnbergh, Venus van Asperen  
Eindredactie: Annechien Wijnbergh  
Auteurs: Freek Zwanenberg, Annechien Wijnbergh  
Redactie: Ineke van Gelder, Marieke van der Ree.

Copyright © 2025 BVS-schooladvies  
*Voor vrijeschoolbesturen die de coproductie van deze publicatie Digitale Geletterdheid mede mogelijk hebben gemaakt is van deze publicatie deze pdf beschikbaar gesteld. Deze versie is alleen bedoeld om online te raadplegen en mag niet worden geprint en aan partijen buiten deze vrijeschoolbesturen worden verstrekt. Het katern, in gedrukte vorm, kan worden besteld bij BVS-schooladvies.*

# Digitale geletterdheid

## Lessenserie klas 6



# Inhoud

Inleiding .....	6
Digitale geletterdheid als pedagogische opdracht.....	6
De ik-ontwikkeling van leerlingen .....	6
De digitale ik-ontwikkeling van leerlingen .....	7
Lessenserie klas 6 .....	7
Doel lessenserie .....	7
Leeswijzer .....	8
Vormgeving.....	8
Overlap met andere domeinen.....	9
Lesbrief 6.1a nieuws in de digitale wereld.....	10
Lesbrief 6.1b nieuws in de digitale wereld.....	11
Bijlage 6.1 verhaal nieuws in de digitale wereld .....	12
Bijlage 6.1 stemmen met je voeten en cognitieve bommetjes.....	13
Bijlage 6.1 opdracht, interview of krantenartikel .....	14
Bijlage 6.1 feedback opdracht.....	15
Bijlage 6.1 tips voor de leerkracht .....	16
Lesbrief 6.2a de wereld verbeteren met sociale media.....	17
Lesbrief 6.2b de wereld verbeteren met sociale media .....	18
Bijlage 6.2 verhaal de wereld verbeteren met sociale media .....	19
Bijlage 6.2 leren overtuigen .....	20
Bijlage 6.2 stepping stones (volgorde van een presentatie) .....	21
Bijlage 6.2 opdracht video maken voor een goed doel .....	22
Bijlage 6.2 tips voor de leerkracht samenhang en aanvullende ideeën .....	23
Lesbrief 6.3a slimmer worden met behulp van AI .....	24
Lesbrief 6.3b slimmer worden met behulp van AI.....	25
Bijlage 6.3 verhaal slimmer worden met behulp van AI .....	26
Bijlage 6.3 wisselkringen .....	27
Bijlage 6.3 opdracht schrijf een prompt.....	28
Bijlage 6.3 opdracht creëer een afbeelding .....	29
Bijlage 6.3 feedback opdracht .....	30
Bijlage 6.3 tips voor de leerkracht .....	31
Lesbrief 6.4a nep en echt in de digitale wereld .....	32
Lesbrief 6.4b nep en echt in de digitale wereld .....	33
Bijlage 6.4 verhaal nep en echt in de digitale wereld.....	34
Bijlage 6.4 werkvorm waar of niet waar.....	35
Bijlage 6.4 opdracht een grappig bijschrift maken .....	36
Bijlage 6.4 feedback opdracht.....	38
Bijlage 6.4 tips voor de leerkracht .....	39
Lesbrief 6.5a je focus leren behouden.....	41
Lesbrief 6.5b je focus leren behouden .....	42
Bijlage 6.5 verhaal je focus leren behouden .....	43
Bijlage 6.5 werkvormen leren focussen.....	45
Bijlage 6.5 opdracht interview leren focussen .....	46
Bijlage 6.5 feedback .....	47
Bijlage 6.5 tips voor de leerkracht .....	47
Literatuur.....	50

# Inleiding

Dit katern, onderdeel van onze publicatiereeks 'Digitale geletterdheid op de vrijeschool' (2024), bevat vijf lessen digitale geletterdheid voor klas 6.

## Opzet van de publicatiereeks

Om de inhoud zo praktisch mogelijk te maken, is de publicatie Digitale geletterdheid op de vrijeschool (2024) opgebouwd uit zes katernen:

- Digitale geletterdheid op de vrijeschool: leerlijnen & bouwstenen
- Lessenserie klas 4, met vijf lessen digitale geletterdheid op basis van de leerlijn
- Lessenserie klas 5, met vijf lessen digitale geletterdheid op basis van de leerlijn
- Lessenserie klas 6, met vijf lessen digitale geletterdheid op basis van de leerlijn
- 'Wat je moet weten over de digitale wereld', verhalen voor klas 4, 5 en 6
- Handreikingen kleuterklas t/m klas 3 (verschijnt later in het schooljaar 2024–2025)

## Digitale geletterdheid als pedagogische opdracht

De vrijeschoolleerling van de 21e eeuw groeit op en gaat leven in een sterk gedigitaliseerde samenleving. Tijdens de basisschoolperiode bevinden leerlingen zich thuis ook vaak al in een digitale leefwereld via computers, smartphones, games en sociale media. Dit leidt tot een vernieuwde pedagogische opdracht voor de vrijeschool: in de visie op opvoeding ook de digitale wereld integreren en een duidelijke plaats geven. Opvoeden in de 21e eeuw betekent ook *digitaal opvoeden*, leren omgaan met gereedschap betekent ook leren omgaan met *digitaal gereedschap* (Boettger et al, 2021). Op de vrije basisschool wordt daarom vanuit de eigen pedagogiek een basis gelegd voor een gezonde, bewuste en creatieve omgang met digitale technologie en -media. Het gaat (bij het ontwikkelen van visie op het aanbod) om een aanvulling op het bestaande curriculum (Schmidt, 2021). Sommige onderdelen van het bestaande curriculum komen in een ander licht te staan; dat wat vrijeschoolleerkrachten altijd al deden wordt misschien wel nog relevanter (BVS, 2024–1).

De kennismaking met de fysieke wereld blijft voorop staan binnen de vrijeschool. Daarom begint de digitale basis cursus pas in de vierde klas. Omdat leerkrachten kunnen kiezen in hoeverre ze eerst nog analoog werken om pas later over te gaan op digitale werkvormen, moeten de leerkrachten van klas zes zorgvuldig aansluiten op de lesstof zoals die tot nu toe behandeld is. Als in de eerdere jaren digitale elementen analoog behandeld zijn, dan kan het zijn dat lesonderdelen uit de lessenseries voor klas 4 en 5 herhaald of nieuw aangeboden moeten te worden voor een leerkracht met de lessenserie voor klas 6 kan starten.

## De ik-ontwikkeling van leerlingen

In de zesde klas gaat de vanzelfsprekendheid van de wereld verloren. Het goede overwint niet altijd meer. De naderende puberteit kondigt zich aan. Rechtvaardig zijn, consequent zijn en de waarheid spreken staan hoog op de agenda in de klassengesprekken. Het is ook de klas waarin de kinderen opeens serieus willen werken. De kinderen vragen om duidelijke regels en sancties wanneer er wordt afgeweken van de afspraken. Ze willen inzicht in het handelen van de leerkrachten. Wanneer ze weten waarom ze de dingen moeten leren, kunnen ze een grote betrokkenheid tonen. Deze inzet vraagt van de leerkrachten een verandering in hun houding naar de kinderen toe, van autoriteit tot begeleider en bewaker van processen.

Waarheid, rechtvaardigheid en exactheid zijn zaken waardoor de zesdeklasser de schoonheid wil ervaren. Hierbij komen ethische keuzes soms in het gedrang, bijvoorbeeld als je niet wil verraden wat je vrienden doen, maar wel vindt dat hun acties wel te ver gaan. Deze gewetensconflicten worden gretig onderzocht en besproken. In de vertelstof horen de leerlingen ook over dit soort

conflicten. In tal van verhalen uit de Romeinse geschiedenis en de vroege Middeleeuwen komt de worsteling van mensen met de waarheid, het recht, de rechtvaardigheid en de menselijke gevoelens tot uiting. De zesde klasser kiest hierbij partij en zal zijn standpunt tot het bittere eind verdedigen. De leerlingen lezen en vergelijken encyclopedieën, informatie van het internet, informatieve teksten uit studieboeken. Wat is de waarheid? Hoe denken volwassenen daar over? De leerlingen beginnen zich in te leven in verschillende standpunten naast elkaar, spelen met plezier advocaat van de duivel in discussies. In debatten leren ze meningen verwoorden die niet perse de hunne zijn.

Zesdeklassers zijn met recht de leerlingen geworden waartegen de andere kinderen opkijken; ze zijn de oudsten van de school (BVS, 2020-1).

Menskundig gezien zijn deze fenomenen te beschrijven als een ik-ontwikkeling. De leerling leert zichzelf vanuit een nieuw psychologisch perspectief bekijken en leert bewust op zichzelf reflecteren.

## De digitale ik-ontwikkeling van leerlingen

Met het vergroten van de blik op de wereld komt een zesdeklasser ook veel in aanraking met de digitale wereld waarin we leven. De leerlingen zijn meestal dagelijks aanwezig in de digitale wereld. En daarin komen net zo goed ontsporingen voor als in de analoge wereld. Ze zijn alleen nog ongrijpbaarder, groter en anoniemer. In WhatsApp groepen of spellen komen regelmatig incidenten voor: een overvloed aan berichtjes op late tijdstippen, ongewild toevoegen of juist buitensluiten van klasgenoten; kinderen die uit elkaars naam reageren, uit de hand lopend pestgedrag, reacties op filmpjes en video's, negeren of grof en schadelijk taalgebruik.

Vaak kunnen de leerlingen nog niet zonder de hulp van volwassenen het tij keren. Opvoeders zijn nodig en dat betekent dat de leerkrachten en ouders bewust de aansluiting moeten blijven maken met de leerlingen. De leerlingen willen dat ook graag; ze willen serieus genomen worden en geholpen worden. Ze staan open om via verhalen, gesprekken en doe-opdrachten de digitale wereld steeds meer te leren kennen en de morele dilemma's die daarbij horen te verkennen. Zo kan de vrijeschool bijdragen aan een gezonde en *bewuste digitale ik-ontwikkeling*.

De ik-ontwikkeling van leerlingen vindt momenteel plaats binnen een digitale samenleving en in een digitale wereld. Het hoofddoel van de integratie van digitale geletterdheid is dan ook de 'digitale ik-ontwikkeling' van leerlingen: het in vrijheid en op mensgerichte/creatieve manier leren werken met digitale middelen, digitale zelfbeheersing ontwikkelen, en empathie in digitaal menselijk contact. Daarbij is het de kunst het midden te vinden tussen het vergroten van het ik, wanneer je bijvoorbeeld viraal gaat, en het aan de andere kant klein houden van het ik door te leren doorzien en omgaan met manipulatie en verslaving door algoritmes (BVS, 2024-1).

## Lessenserie klas 6

### Doel lessenserie

Deze lessenserie dient als een basiscursus digitale vaardigheden met als doel te kunnen floreren in de digitale wereld.

Leerlingen gaan samen op ontdekkingsreis in de digitale wereld, zodat ze hun weg daar leren vinden (informatievaardigheden), bewust gebruik leren maken van digitaal basisgereedschap (ICT basisvaardigheden), en media veilig, sociaal, kritisch, gezond en creatief leren gebruiken (mediawijsheid). Ook leren ze reflecteren op hoe de digitale wereld zich steeds verder ontwikkelt, met digitaal gereedschap dat steeds slimmer wordt.

## Leeswijzer

Elke les bevat:

1. Leren over de computer.  
Denken: kennis over een bepaald element van de digitale wereld, in de vorm van een informatief verhaal. Uitbreiding van de woordenschat horend bij het onderwerp.
2. verhouding mens-computer.  
Voelen: samen in gesprek gaan over de sociaal-ethische kwesties rondom 'het ik in de digitale wereld'.
3. creëren met de computer.  
Willen: samen vaardigheden ontwikkelen om te leren werken en creëren met digitaal gereedschap.

Dat is ambitieus. En daarom is elke les een dubbelles, kinderen zijn minimaal twee keer bezig met de inhoud van de les, voor zij tot een product zijn gekomen. In de opbouw van de lessen zijn kenmerken van het Edi model, alsook het procesgericht schrijfonderwijs terug te vinden.

Elke les is onderverdeeld in:

les a:

- informatief verhaal
- gesprek
- geleide instructie
- verwerkingsvorm in spel of kunstzinnige oefening
- inoefenen van woorden en begrippen
- introductie en start van de zelfstandige doe-opdracht

les b:

- feedback op de doe-opdracht
- herschrijven
- gesprek (verwerking)
- verwerkingsvorm in spel of kunstzinnige oefening
- afmaken van doe-opdracht
- redactiefase van de doe-opdracht

Iedere les duurt 75 minuten (periodeles). We hebben een zo volledig mogelijk aanbod verzorgd, zodat er ook iets te kiezen is voor de leerkracht. Die stemt de inhoud af op de eigen klas en is zich ervan bewust dat het tempo van verwerking en beheersing per klas en per kind heel verschillend kan zijn. De leerkracht blijft eigenaar van het ontwerp en kiest er in onze opzet liever voor enkele onderdelen echt goed afgemaakt te hebben en te zorgen dat de leerlingen ze beheersen, dan alles vluchtig te hebben aangeboden. Pas door dingen te doen, wordt kennis verwerkt. Juist in het digitale tijdperk is dit in onze ogen een belangrijk gegeven. De leerkracht is degene die de leerlingen voorleeft welke keuzes mensen daarin kunnen maken. De leerkracht doet ertoe. De lessen zijn vanuit dat oogpunt te beschouwen als een vindplaats voor leerkrachten en niet als een lineair te volgen methode.

Wij zijn ons er van bewust dat in de tijd waarin we nu leven, dat wat beschreven is al is achterhaald op het moment van de uitgave. De tijd verandert razendsnel. We hopen leerkrachten en hun leerlingen enthousiast en nieuwsgierig te maken naar deze veranderingen.

## Vormgeving

Iedere les heeft een korte versie; het overzicht van wat in de les aanbod komt. Een A-4tje voor de a-les en een voor de b-les. Hierin geven we middels kleurbalken bij ieder onderdeel aan welke bijlage meer uitleg of toelichting kan geven. Zo kan een leerkracht die aan een half woord genoeg heeft een overzicht vinden en verder de uitvoering zelf bedenken. En tegelijk kan een leerkracht die

wat meer bij de hand genomen wil worden de betreffende bijlage erbij pakken en uitvoeren wat wij bedacht hebben. Iedere les heeft de volgende bijlagen:

- blauw: het korte verhaal. Wie het uitgebreide verhaal wil gebruiken kan het katern 'Wat je moet weten over de digitale wereld (BVS, 2024–2) erbij pakken.
- geel: een werkvorm (zo afwisselend mogelijk)
- rood: een opdracht (zo afwisselend mogelijk, audio, video, tekstverwerkend)
- groen: feedback geven op de opdracht: wat kan je doen om de opdrachten te evalueren en bespreken met de leerlingen?
- paars: pedagogisch doel en achtergronden voor de leerkracht, extra opdrachten ten behoeve van de differentiatie, beschrijvingen van samenhang met de periodestof van klas 6.

## Overlap met andere domeinen

Het domein digitale geletterdheid kent veel overlap met enkele andere domeinen van de basisvaardigheden.

### Taalonderwijs

Het domein heet niet voor niets digitale *geletterdheid*. In de lessen komen veel opdrachten aan bod waarin lezen en schrijven belangrijk zijn. De communicatieve functie van taal is uitgebreider geworden met de komst van het internet. In de doe-opdrachten zijn de doelen van de verschillende tekstgenres terug te vinden: amuseren (verhalend), informeren (informatief), instrueren (instructief), overtuigen (betogend).

### Sociale vaardigheden

In de digitale wereld heb je ook sociale vaardigheden nodig; je gedraagt je tussen mensen, je gebruikt net zo goed empathische vermogens als in de werkelijkheid. In iedere les komt dit onderdeel wel aan bod, maar in de opbouw van de lessenseries is dit vanaf les 3 nadrukkelijker opgenomen.

### Burgerschap

Ook bij de manier waarop mensen deelnemen aan de maatschappij, thuis zijn in de huidige wereld op de plek waar ze leven, is het digitaal perspectief een belangrijk onderdeel. Als alle vijftien lessen gegeven worden, komen alle tot nu toe geformuleerde domeinen van digitale geletterdheid aan bod. In basisversie, maar wel heel compleet qua thema's en onderwerpen (BVS, 2024–1, hoofdstuk 2).

Op deze wijze kunnen leerkrachten zelf kiezen wat ze willen lezen en bestaan de lessen niet uit ellenlange beschrijvingen.

Ons taalgebruik richt zich bij de formulering van de lesdoelen, de verhalen en de verwoording van de opdracht, vooral tot de leerlingen. De leerkracht krijgt daarmee inzicht in de woorden die wij zouden kiezen wanneer we zelf voor de klas zouden staan. Bij de bijlage tips voor de leerkracht richten we vanzelfsprekend het woord tot de leerkracht.

De lesdoelen die hier in de lessen genoemd staan zijn op lesniveau vertaalde doelen uit de leerlijnen, bijvoorbeeld 'De leerling ontwikkelt een goeddoelencampagne met behulp van digitale media', werd in les 2 'Ik kan overtuigend over een goed doel vertellen en argumenten verzinnen waarmee ik mensen kan aanmoedigen om mee te doen'

We hopen dat veel leerkrachten en leerlingen plezier zullen beleven aan ons werk,

Annechien Wijnbergh & Freek Zwanenberg

# Lesbrief 6.1 a

## nieuws in de digitale wereld

*Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht*

### **5' inleiding:**

- leg uit: *we gaan het deze les hebben over het maken en verspreiden van nieuws. En over hoe belangrijk de keuzes die mensen maken daarbij zijn.*
- *geef een lesoverzicht. Bijvoorbeeld: Jullie gaan een krantenartikel maken/een klassenkrant maken/een interview afnemen (kies uit wat).*
- *eventueel: We herinneren ons wat we de afgelopen jaren hebben geleerd.*

### **Leerdoelen:**

- ik kan goede vragen stellen
- ik ken het onderscheid tussen feiten en meningen
- ik denk na over de verschillende kanten van de waarheid
- ik maak een krantenartikel, of een interview

### **Woorden:**

nieuws, journalisten, feiten, meningen, 5W1H methode

Eventueel in de loop van de week aandacht besteden aan alle woorden en vaardigheden die de leerlingen de afgelopen jaren hebben geleerd.

### **10' Werkvormen stemmen met de voeten**

Waar of niet waar

Leerkracht noemt een aantal gebeurtenissen uit het persoonlijk leven. Kinderen die denken dat het waar is gaan aan de ene kant van het lokaal staan, kinderen die denken dat het niet waar is aan de andere kant. Dit kan in diverse vormen: kleinere groepjes met vooraf opgeschreven gebeurtenissen, een voorlezende spelleider.

Feit of mening

Leerkracht noemt feiten en meningen. Leerlingen bewegen naar ene of andere helft van het lokaal.

Bijvoorbeeld:

- als de temperatuur onder nul is, bevriest water (feit)
- als het winter is, is het gemiddeld kouder dan in de zomer (feit)
- als het vriest is het heel koud (mening)
- in de zomer in Nederland zal het waarschijnlijk niet vriezen (feit)
- het is stom dat het steeds minder sneeuwt (mening)
- enz.

*Zie bijlage 6.1 stemmen met de voeten voor uitgebreide tips en uitleg*

### **15' Kennis: wat is nieuws? Hoe schrijf je nieuwsberichten?**

- Verhaal
- Introduceer de woorden
- Oefen de 5w1h methode met behulp van bv een dobbelsteen. (+ 15')
- Leerlingen oefenen met het stellen van de juiste vragen.
- Plenair via digibord/individueel/analoog

*Kern: reflecteren op keuzes die mensen kunnen maken in hun berichtgeving naar anderen*

*Zie bijlage 6.1 verhaal voor inhoud, de keuze van de woorden*

### **30'-45' opdracht: wat gaan we doen?**

Opdracht leerkracht maakt keuze uit:

- Reportage maken (geluid)
- Schoolkrant maken

*Zie bijlage 6.1 opdracht interview of krantenartikel voor tips werkwijze en opdrachten*

## Lesbrief 6.1 b nieuws in de digitale wereld

*Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht*

### **5' inleiding:**

- *we gaan bekijken/beluisteren en bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd*
- *we gaan jullie teksten zo duidelijk mogelijk maken*
- *we gaan de woorden oefenen die we wilden leren*
- *ook gaan we weer stemmen met de voeten*

25' Feedback op de uitwerking van de opdracht

- modeling: voorbeeld
- in tweetallen

*zie bijlage 6.1 feedback opdracht*

### **15' werkvorm herhalen en uitbreiden met gesprek**

MStemmen met de voeten 'waar en niet waar' of 'feit of mening' herhalen met nieuwe vragen.

#### **Gesprek:**

- wie kijkt er wel eens naar het nieuws?
- waarom is het zo belangrijk dat het nieuws de feiten brengt?
- wat is het lastige van burgerjournalistiek, dus: waarom is het lastig dat iedereen tegenwoordig ook zelf nieuws kan maken?

### **30' opdracht: afmaken**

*Zie bijlage 6.1 tips leerkracht ophalen voorkennis*

Omdat dit de eerste les is in de zesde klas adviseren we om de lessen, woorden, begrippen en vaardigheden uit de voorgaande jaren weer op te halen. Dat kan bijvoorbeeld in een aparte les met de werkvorm wisselkringen.

## Bijlage 6.1

### verhaal nieuws in de digitale wereld

Wat is er gebeurd? Mensen delen al sinds heugenis **nieuws** met elkaar. Eerst van mond tot mond, toen via kranten, tijdschriften, radio en televisie. Het internet heeft het mogelijk gemaakt om al deze vormen van nieuws ook weer beschikbaar te maken via video's, podcasts, blogartikelen, enz. Sinds de komst van smartphones en sociale media kan iedereen zelf nieuws maken en delen. Dat maakt het wel moeilijker om te beoordelen of nieuwsberichten ook waar zijn.

**Journalisten** zijn eigenlijk professionele nieuwsmakers. Ze werken voor nieuwsorganisaties die via een krant, radio-uitzending of televisiejournaal het nieuws brengen. Journalisten doen onderzoek, op internet of in archieven, en ze gaan ook op pad om nieuwsverhalen te vergaren. Om journalist te worden moet je een opleiding volgen. Nieuwsorganisaties zoals NOS, RTL Nieuws, De Volkskrant of BNR Radio, hebben als taak om hun nieuwsartikelen en -uitzendingen waarheidsgetrouw te brengen. Als er toch een foutje gemaakt is in een nieuwsbericht, moet dat verteld worden aan de lezer. En de fout moet worden gecorrigeerd.

Nieuws gaat over **feiten**, niet over **meningen**. Een belangrijk kenmerk van een goed nieuwsbericht is dat het gaat om waargebeurde gebeurtenissen. Dat noemen ze feiten. Of met een moeilijk woord objectief. Een journalist kan bijvoorbeeld langs scholen fietsen en zien dat overal de ramen openstonden. Dan kan hij schrijven 'Het was vandaag tropisch warm, en daarom werden op scholen overal de ramen open gezet'. Dat is een feit. Als die journalist echter zegt 'Het was vandaag echt niet uit te houden die hitte, de kinderen hadden beter vrij kunnen krijgen!' dan is dat een persoonlijke mening, oftewel subjectief. Goede nieuwsberichten bevatten geen subjectieve meningen, maar alleen objectieve feiten. Zodat je als lezer zelf je mening kunt vormen.

**De 5W1H methode** betekent dat een goed nieuwsbericht voldoet aan een aantal kenmerken om zo goed mogelijk de feiten te brengen. Een goed nieuwsbericht geeft antwoord op deze zes vragen:

1. wie: Over wie gaat het nieuwsbericht?
2. wat: Wat is er precies gebeurd?
3. waar: Op welke plek is het gebeurd?
4. wanneer: Op welke datum of tijdstip is het nieuwsfeit gebeurd of gaat het gebeuren.
5. waarom: Waarom is het gebeurd?
6. hoe: Hoe is het gebeurd?

Vanwege de vijf vragen die met een 'w' beginnen, en de laatste vraag die met een 'h' begint, noemen ze dit ook wel de '5W1H-methode'.



## Bijlage 6.1

### stemmen met je voeten en cognitieve bommetjes

#### Waar of niet waar

Leerkracht noemt een aantal gebeurtenissen uit het persoonlijk leven. Kinderen die denken dat het waar is gaan aan de ene kant van het lokaal staan, kinderen die denken dat het niet waar is aan de andere kant. Dit kan in diverse vormen: kleinere groepjes met vooraf opgeschreven gebeurtenissen, een voorlezende spelleider.

#### Feit of mening

Leerkracht noemt feiten en meningen. Leerlingen bewegen naar de ene of de andere helft van het lokaal.

#### Cognitieve bommetjes

Dit zijn vragen of keuzes die niet eenduidig zijn, je moet omdenken of combinaties maken. In dit geval moet je als leerling een combinatie maken tussen feiten en meningen en waar of niet waar.

Als de buitenlucht temperatuur onder nul is, bevriest water (feit en waar/niet waar).

Als het winter is, is het koud (mening, je kunt iets koud of niet koud vinden).

Gemiddeld is het 's winters kouder dan 's zomers in Nederland (feit en waar).

Als het vriest heb je het heel koud (mening, vaak waar).

In de zomer heeft het in Nederland nog nooit gevroren (feit, waar).

Het is stom dat het steeds minder sneeuwt (mening).

Enz.

#### Stellingen

- Alle leerlingen staan midden in de klas.
- De leerkracht geeft een stelling.
- Geef de instructie:

*Als je het hiermee eens bent ga je bij de linkermuur staan. Als je het hier niet mee eens bent ga je bij de rechtermuur staan. Als je het (nog) niet weet ga je bij de achterwand staan. Ik vraag straks waarom je bent gaan staan waar je staat, dus denk goed na. Als je een antwoord van een klasgenoot op een andere positie hoort waarmee je het (ook) eens bent, beweeg je die kant op. Er is geen goed of fout antwoord, ik oefen met jullie om in de huid van een ander te kruipen. Als alle argumenten gezegd zijn, stoppen we. En als je liever niets wilt zeggen, zorg dan dat je in een groepje staat. En vraag aan je klasgenoten om samen te denken. Probeer niet op de 'weet niet plek' te gaan staan, maar train je beslisspijlen.*

#### Tips voor de leerkracht:

- als er een leerling alleen tegenover de groep komt te staan ga jij als leerkracht naast die leerling staan en vraag je of die een mening geeft.
- als er meer leerlingen alleen staan in de ruimte, al dan niet heen en weer bewegend alsof ze iets zeggen, vraag dan of ze hardop willen denken.

## Bijlage 6.1

### opdracht, interview of krantenartikel

Denk vooraf na over digitaal of analoog met gebruikmaking van tekstverwerking  
Welke genres en welke tekstvormen laat je de leerlingen schrijven.

#### **Denk aan genres (doel van de teksten):**

- verhalend (bv een spannend verhaal van een klasgenoot die net is verhuisd)
- informerend (bijvoorbeeld een verslag over hoe Koningsdag dit jaar wordt gevierd)
- betogend (bijvoorbeeld een oproep om zoveel mogelijk te strooien bij gladheid, om te voorkomen dat er iemand valt)
- instruerend (bijvoorbeeld een recept voor de lekkerste pizza)

#### **Denk aan de verschillende tekstsoorten (de vorm waarin de teksten worden geschreven)**

Bijvoorbeeld: reportage, weerbericht, verslag, stripje, horoscoop, interview, fotoreportage, enz. Reik de leerlingen steeds zo concreet mogelijke genrekenmerken aan. Omdat iedereen iets anders schrijft vraagt dit wel wat handigheid; laat de leerlingen ook zelf uitzoeken hoe de door hen gekozen tekstsoort meestal wordt gekenmerkt en leer hen dat zo goed mogelijk na te doen. Het met elkaar maken van een klassenkrant kan in een taalperiode een inspirerend project zijn, waarbij de digitale vaardigheden instrumenteel zijn. De schrijfoopdrachten zelf zijn niet het primaire doel in deze lessenseries. Zoek voor input verder onder 'procesgericht schrijfonderwijs'.

Verdeel de verschillende artikelen en laat de leerlingen in tweetallen werken.

#### **Als je met een klas een digitale krant gaat maken.**

Wanneer je met elkaar een digitale krant gaat maken, kan je nog veel meer kanten op: beeld, geluid, filmfragmenten en foto's kunnen worden toegevoegd. Je kunt een actuele gebeurtenis in een tijdlijn zetten. Zie de digitale bijlagen bij deze publicatie les 6.1 (Nieuwstool, z.d.; Wikiwijs, z.d.).

#### **Verwoord de opdracht met concreet aanwijsbare criteria (maak dit op maat)**

- *Jullie schrijven een artikel voor in de klassenkrant*
- *Het artikel gaat over...*
- *Vergeet niet... (criteria opdracht: bv dat het amusant moet zijn, of informatief)*
- *Je werkt er 15 minuten aan*
- *Je werkt alleen/tweetallen*
- *Je werkt op je laptop*

#### **Bied hulp met opslaan, zorg dat de leerlingen beide versies behouden (samen, geleide instructie)**

- *Je maakt een document aan in jouw eigen mapje*
- *Je noemt het document: je naam- versie 1- krant*
- *Je slaat je eerste versie op.*

NB Focus niet op spelling of opmaak, die kunnen in de volgende les aan bod komen en op maat worden afgestemd. Directe feedback van iemand die meekijkt is effectiever dan gecorrigeerd weer teruggeven aan de leerling, dat geldt zowel voor inhoudskenmerken, als spelling en opmaak. Maak daarom een keuze welke leerlingen je op welk onderdeel en op welk moment wil ondersteunen.

Als de opdracht voor individuele leerlingen te veel stress oplevert (bijvoorbeeld omdat die te moeilijk is): werk in tweetallen en combineer niveaus. Als de opdracht te weinig uitdaging oplevert: geef extra criteria aan wat betreft de inhoud en/of de formuleringen; leg nadrukkelijker koppeling naar genre en uitwerking: welke woorden gebruik je om iemand te overtuigen? Hoe ben je informatief? Wanneer werk je puntsgewijs enz.

### **Tips voor de leerkracht**

Wees concreet in de opdracht die je de leerlingen geeft. Geef aan hoelang ze er aan mogen werken. Focus op zowel proces als product.

## **Bijlage 6.1 feedback opdracht**

### **Modeling**

Geef een voorbeeld en geef feedback op de uitwerking van de concrete opdracht die je gaf.

Gebruik daarbij deze 5 onderdelen:

1. vertel elkaar wat je mooi en goed vindt
2. verwijst letterlijk naar de opdracht die je inhoudelijk met de klas hebt afgestemd
3. 'kan je zien...' (verwijst naar vorm van opdracht)
4. vraag of de maker tevreden is; vraag of de maker tips wil
5. zeg of jij tevreden bent en verzin tips

### **In tweetallen**

Lees elkaars tekst

Gebruik dezelfde 5 punten: 1. Vertel elkaar wat je mooi en goed vindt, enz.

### **Laat leerlingen de feedback verwerken**

Geef tijd om de feedback te verwerken. Vertel de leerlingen dat een tekst meestal beter wordt wanneer je er nog eens naar kijkt. Oefen met elkaar de feedback te verwoorden vanuit het perspectief van de lezer 'ik begrijp dit stukje niet', in plaats van 'dat schrijf jij fout'. Bied hulp met opslaan, zorg dat de leerlingen beide versies behouden.

- In de b les sla je je tekst direct op: je naam- versie 2- krant

## Bijlage 6.1

### tips voor de leerkracht

Een vorm gericht op herhaling van eerder aangeboden stof:

De leerlingen zitten in wisselkringen en krijgen vragen. Ze bespreken de antwoorden in tweetallen en schuiven door. Na iedere vraag is er een kort moment van reflectie door de leerkracht, die kan aanvullen en sturen.

- *Wat herinner je je nog van de afgelopen lessen?*
- Neem een lijstje van de begrippen die vorige jaren zijn aangeleerd en laat de tweetallen daarmee oefenen.

NB Dit onderdeel kan ook een gehele (extra) eerste les omvatten wanneer de opdracht wordt omgebouwd tot een spelletje, bijvoorbeeld:

- ‘30 seconds’: twee teams, een parcours, kaartjes met daarop vijf begrippen uit afgelopen jaren, zandloper: omschrijf zoveel mogelijk begrippen in 30 seconden zonder de letterlijke woorden te gebruiken; als team geraden heeft één punt, zoveel stappen vooruit als goede antwoorden
  - ‘brief in de pan’: verschillende teams van 6 leerlingen: Iedereen schrijft een begrip op en spelleider verzamelt al deze begrippen in een pan. Spelleider leest alle begrippen eenmaal voor en dan begint het spel. Iemand uit team trekt begrip en spant zich in dat teamleden het goede antwoord geven. Een team blijft aan de beurt en zolang het begrip binnen een halve minuut geraden is. Eerste ronde omschrijf het begrip tot kaartjes op zijn, tweede ronde verzin een alternatief woord om het begrip te omschrijven, derde ronde beeld het begrip uit. Als een begrip goed geraden is gaat het kaartje naar het team. Wie heeft de meeste kaartjes?  
Zie de digitale bijlagen bij deze publicatie les 6.1 (Eerstehulpbijfeestjes, z.d.).  
een levend kwartet
  - een loop-rond-en-wandelopdracht
- Hoe maak je een folder aan?
  - Hoe sla je een bestand op?
  - Hoe vind je een app die je wilt gebruiken?

#### **Tips voor de leerkracht:**

- voer gesprekken van kleine setting naar klassikaal
- vraag kriskras
- daag uit
- speel advocaat van de duivel
- leg uit
- vraag terug
- oefen de woorden in
- geef gedoseerd input op basis van de antwoorden die de leerlingen geven (zie verhaal)

# Lesbrief 6.2a

## de wereld verbeteren met sociale media

*Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht*

### 5' inleiding:

- leg uit: we gaan het deze les hebben over hoe de sociale media mensen met elkaar kunnen verbinden. Als veel mensen zich voor iets goeds inspinnen, verandert de wereld.
- geef een lesoverzicht. Bijvoorbeeld: jullie gaan de kracht van de sociale media ervaren door een goed doel te bedenken en daar een actie voor op te zetten. Jullie gaan de actie ook uitvoeren.

### Leerdoelen:

- ik kan overtuigend over een goed doel vertellen en argumenten verzinnen waardoor mensen mee willen doen
- wij kunnen met elkaar een goed doel bedenken
- we kunnen een campagne opzetten en uitvoeren
- ik maak een filmpje/een interview/een slagzin/een pakkende tekst/een geluidsopname

### Woorden:

goeddoelenacties, wervingsfilmpjes, doneren, campagne voeren, een challenge

### 15' kennis: wat weten we al van goede doelen?

- Verhaal
- Introduceer de woorden
- Plenair via digibord/individueel/analoo

*Zie bijlage 6.2 verhaal voor inhoud, de keuze van de woorden*

### 10' gesprek:

- voor wie willen we iets goeds doen? En hoe kunnen we daar digitale gereedschappen en media bij gebruiken?
- kies met elkaar uit: een filmpje/een interview/een slagzin/een pakkende tekst/een post op de social media/een meme/een geluidsopname (zoals reclame op de radio), een online challenge, enz.
- Kies welke oefening je laat doen als voorbereiding op de gekozen actievorm

*Zie bijlage 6.2 leren overtuigen voor uitgebreide tips en uitleg werkvorm*

*Zie bijlage 6.2 stepping stones om de volgorde van een presentatie te bepalen*

Beide bijlagen zijn te gebruiken om de opdracht die je geeft concreet te maken.

### 45' Opdracht een goed doel:

- formuleer de opdracht concreet: wat moeten de leerlingen doen? Hoe moeten ze dat doen? Aan welke criteria moet de opdracht voldoen?
- pas de opdracht aan het gekozen medium aan.

*Zie bijlage 6.2 opdracht 'een goed doel' tips werkwijze en aanpak*

# Lesbrief 6.2b

## de wereld verbeteren met sociale media

*Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht*

### **5' inleiding:**

- we gaan bekijken en bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd.
- we gaan dat beter maken en afmaken.
- we gaan de woorden oefenen die we wilden leren.
- ook gaan we weer.... (herhaal werkvorm of wat van belang is om door te oefenen)

### **25' feedback op de opdracht**

- modeling: kies een filmpje als voorbeeld en doe voor hoe je elkaar feedback geeft. Gebruik daarbij deze 5 onderdelen:
  1. geef positieve respons
  2. vraag aan de makers hoe het was om te doen
  3. vraag aan de makers waar ze tevreden over zijn en laat de klas aanvullen en vul zelf aan
  4. vraag aan de makers waar ze niet tevreden over zijn en zeg of jij het daarmee eens bent
  5. geef tips of laat de klas zelf tips verwoorden voor een volgende keer
- leerlingen geven elkaar feedback

Oefen deze feedback bij de volgende filmpjes afwisselend in tweetallen, klassikaal met leerkrachtondersteuning e.a. Leer de leerlingen deze volgorde aan.

### **15' werkvorm herhalen en uitbreiden**

*Zie bijlage 6.2 leren overtuigen voor uitgebreide tips en uitleg werkvorm*

### **30' opdracht: afmaken**

Kies vooraf hoeveel tijd je nog wilt geven om de opdracht af te maken. Denk bij schrijven met de computer aan de redactiefase (spelling, indeling en opmaak), bij filmpjes aan een brainstorm over waar de filmpjes vertoond kunnen worden en wat daarvoor nodig is, enz.

*Zie bijlage 6.2 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën*

## Bijlage 6.2

### verhaal de wereld verbeteren met sociale media

Mensen willen mensen helpen. Mensen willen dieren helpen. Mensen willen het liefst het goede doen in de wereld. Daarom zijn er al sinds lange tijd in kranten en de tv **goededoelenacties** opgezet. Jullie hebben misschien zelf kinderpostzegels verkocht, of afstanden gerend om geld te verdienen voor een goed doel. Mensen maken **wervingsfilmpjes** om andere mensen te overtuigen geld te **doneren** aan een goed doel, ze **voeren** een **campagne** om dit te bereiken, ze zetten een uitdaging op, **een challenge**. Sociale media kan je heel goed gebruiken om een goed doel te steunen. Je bereikt een groot publiek, mensen kunnen door jou overtuigd worden om mee te doen, of te doneren. Jouw actie kan een positieve spiraal worden: je zet iets moois in gang dat steeds verder gedeeld wordt en nieuwe mooie dingen in gang zet.

Reclame maken kun je leren en hoe je mensen kunt overtuigen kun je ook leren. Als je dat hebt geoefend, kan je die vaardigheid ook inzetten om iets goeds te betekenen voor de wereld. Soms met een plan vooraf en soms spontaan. Dan begin je gewoon en groeit een plannetje dat ontstaan is tijdens het spelen uit tot een groot initiatief. Zoals in het verhaal hieronder.

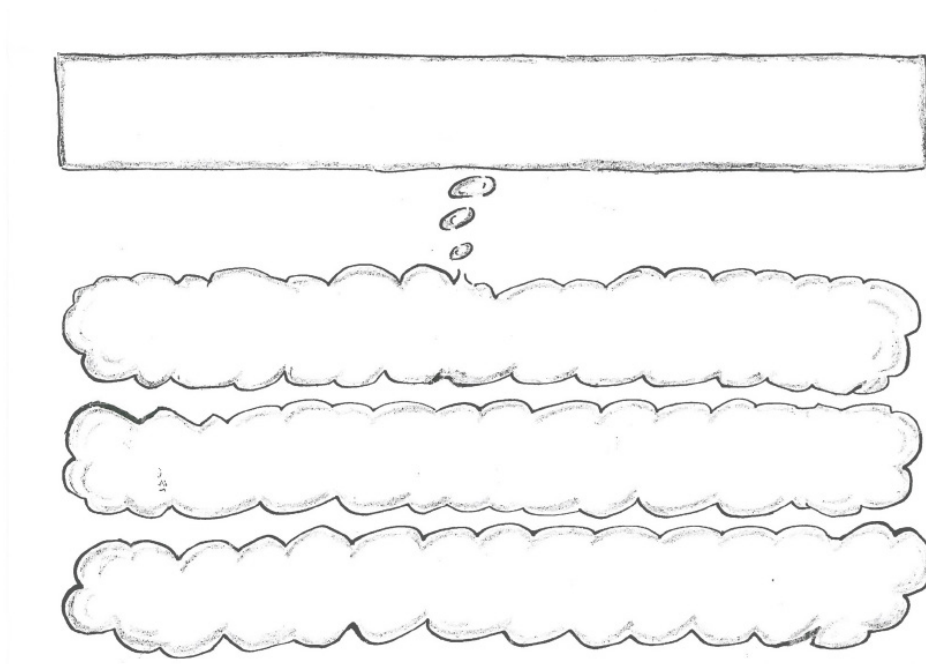
#### Verhaal over park De Verademing

Op een zondagochtend in 2019 liepen twee jongens met een grote plastic zak rond in een park in Den Haag. Nieuwsgierige buurtbewoners vroegen wat ze aan het doen waren. 'Wij zijn de plasticriders en we ruimen het park op', zeiden de jongens. In plaats van te mopperen of te klagen over al het plastic dat ze zagen slingeren, namen ze initiatief; ze gingen voortaan iedere zondagochtend met elkaar op pad om tijdens het wandelen afval te rapen. Nog steeds. Ze verzamelen vaak een volle vuilniszak per persoon. Het park knapte er enorm van op. Hun initiatief groeide en groeide. Steeds meer mensen sloten zich bij hen aan. Nadat ze een paar keer geïnterviewd waren en in krantjes en op het stadsnieuws te zien en horen waren geweest, is het helemaal hard gegaan. Inmiddels gaan kinderen en volwassenen ook nog één keer per maand met een boot door de grachten om plastic dat in het water is gewaaid of gegooid op te ruimen. Het zijn vaak heel gezellige dagen en mensen ontwikkelen vriendschappen door dit initiatief (Oosterom op Het kan wel, 2022).



## Bijlage 6.2 leren overtuigen

Laat de leerlingen in tweetallen een slagzin bedenken waarin wordt opgeroepen tot meedoen aan een bepaalde actie. Vervolgens bedenken de leerlingen drie argumenten waarom iemand hieraan zou moeten meedoen. Dat kan in een grafisch schema zoals dit:



Bijvoorbeeld: we willen mooie knuffels en speelgoed inzamelen voor het nieuwe peuterklasje naast onze school.

Slagzin: omdat spelen en knuffelen moet!

3x omdat (in de wolkjes), bijvoorbeeld:

- omdat kinderen die verdrietig zijn steun hebben aan een knuffel
- omdat kinderen die knuffels krijgen ook eerder knuffels geven
- omdat het duurzaam is om oude knuffels een nieuw leven te gunnen

Eventueel kan je deze werkvorm nog uitbreiden met het leren maken van een AUB'tje:

Argument, Uitleg, Bijvoorbeeld.

- **Argument:** omdat kinderen die verdrietig zijn steun hebben aan hun knuffel.
- **Uitleg:** als je iets vasthoudt dat warm en zacht is en lekker ruikt of lief aanvoelt, dan voel je je getroost.
- **Bijvoorbeeld:** toen ik een kleuter was, was ik een keer heel erg geschrokken omdat er een ongeluk gebeurde. Ik bleef steeds maar bang. Mijn moeder troostte me, en gaf me daarna een knuffelkonijn; ze vertelde me dat het konijn altijd goed op mij zou letten. Ik werd er rustig van en werd minder bang.

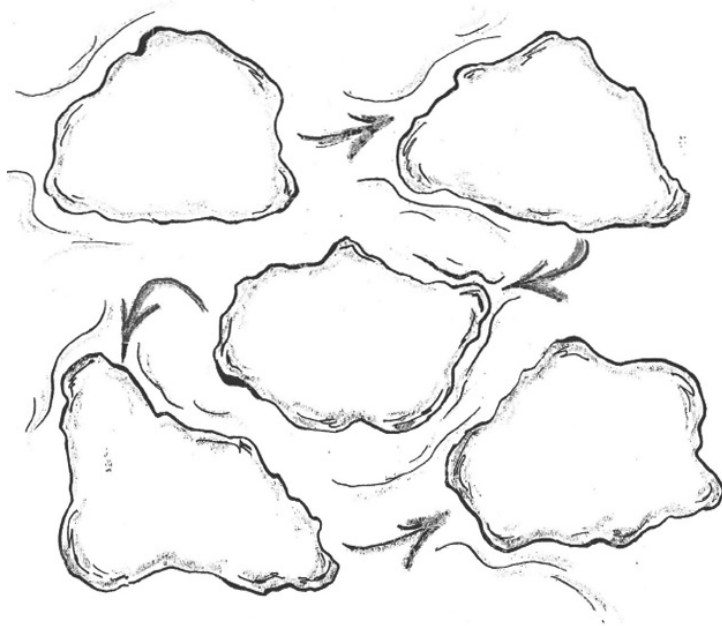
Denk na over hoe je met deze argumenten of AUB'tjes uiteindelijk een product kunt maken, en hoe dat product er dan uit komt te zien. Wordt het een aaneenschakeling van heel korte flitsberichten die gefilmd zijn? Een nieuwsflits als geluidsfragment, net als een reclame op een radio? Een digitale tekstverwerking zodat al deze berichten in een presentatie komen? Een printversie van een tekstbestand? Een bericht in de nieuwsbrief? Een klassenactiekraant?

## Bijlage 6.2

### stepping stones (volgorde van een presentatie)

Deze bijlage is een grafisch schema, dat leerlingen zelf kunnen tekenen of gekopieerd kunnen krijgen. In het schema bereiden ze de stappen van een verhaal in steekwoorden voor. Bij video's heet dat een storyboard.

De stepping stones verbeelden het verloop van een verhaal, of het nu verteld, nagespeeld, gefilmd of gesproken is. In plaats van de stepping stones kun je de leerlingen ook een puntenlijst laten maken van de volgorde van de vragen bij een interview of gesprek. Of je leert ze gebruik maken van flashcards, zoals gebruikelijk is bij presentatoren



## Bijlage 6.2

### opdracht video maken voor een goed doel

Leerlingen maken korte video's/geluidsopnames/reclameberichten waarin ze mensen willen overtuigen om aan een goed doel deel te nemen. Ze gebruiken hun argumenten die ze hebben voorbereid en ze hebben nagedacht over de volgorde (stappenplan).

#### **Instructies leerkracht:**

- bepaal wie filmt (leerling of leerkracht)
- bedenk of je de opname maakt met publiek (live) of dat je dit per groepje doet en het resultaat pas bij de presentatie aan de klasgenoten laat zien
- bedenk hoe jij het resultaat kunt laten zien zodat ze elkaar feedback kunnen geven

#### **Instructies leerlingen:**

- *jullie gaan voor jullie goede doel een korte oproep van max 2 minuten opnemen*
- *maak een rolverdeling en een volgorde*
- *bereid de opname voor: locatie, camerahoek, licht*
- *kijk samen in je stappenplan (script) wat je hebt bedacht. Hoe gaan jullie de opname precies uitvoeren? Wie staat waar? Heb je nog props (theaterattributen) nodig?*
- *denk eraan dat iedereen duidelijk spreekt*
- *(neem een telefoon en kies de camera-app (en goede instellingen))*
- *ga allemaal klaar staan, en maak de opname*
- *beluister en bespreek de opname en maak eventueel nog een nieuwe*

#### **Technische tips als leerlingen filmen:**

- *houd de camera (telefoon) zo stabiel mogelijk, zoom niet snel in of uit*
- *zorg dat je in een zo stil mogelijke ruimte zit*
- *zorg dat je niet gestoord kunt worden*

#### **Kwaliteitsdoelen leerlingen:**

- geluid: het geluid klinkt gelijkmatig en zonder ruis
- video: alles is goed zichtbaar, met een goede lichtinval
- video: kort maar krachtig, boeiend om naar te kijken

#### **Afsluiting:**

beluister samen de resultaten en bespreek tips en tops

## Bijlage 6.2

### tips voor de leerkracht samenhang en aanvullende ideeën

De inhoud van deze les past op diverse plekken, bij diverse zaakvakken en actuele gebeurtenissen. Let op dat de goede doelen niet te grote, haast verlamme morele kwesties aanraken waar de leerlingen ongeruster van raken – ze kunnen er immers nog niets mee doen. Houd het doel behapbaar en zo dichtbij mogelijk en zorg dat het geen politieke of morele druk op de leerlingen legt. Het belangrijkste dat je de leerlingen wilt leren: je kunt zelf iets doen, je kunt tot handelen komen. Aan dit gegeven zijn binnen mediawijsheid, digitale creativiteit, ICT-vaardigheden veel onderwerpen te koppelen, die voor de leerlingen een zinvolle les kunnen zijn. Leren tekstverwerken, leren presenteren en leren argumenteren worden zinvoller, wanneer het onderwerp hen aan het hart gaat.

Denk aan acties die in de nabije omgeving van de school een verbetering kunnen betekenen.

Bijvoorbeeld:

- ruim vaker een plantsoentje op en vraag andere klassen daaraan mee te doen
- deel gelukskoekjes uit (dat zijn koekjes met daarin een aardige boodschap)
- organiseer een actie voor een nieuw klimrek op het schoolplein
- kies een lokale (duurzame/groene) ondernemer en maak daar een reclamecampagne voor
- zet een actie op touw om kinderkleren of boeken te ruilen
- organiseer een actie voor het WNF of Dieren in Nood (of een vergelijkbare doelgroep)

Bij deze les is het belangrijk om in de gaten te houden dat de socialemedia-apps in principe pas voor 13+ bedoeld zijn. Dit kan van invloed zijn op de keuzes die je als leerkracht maakt: vinden ouders en leerkrachten het goed dat leerlingen iets verspreiden via Whatsapp en YouTube (over het algemeen goed geaccepteerd onder ouders)? Of gebruik je helemaal geen socials, en werk je alleen via het FB account van de school en Parro? De schoolwebsite? Posters in de klas? Online petitie?

# Lesbrief 6.3a

## slimmer worden met behulp van AI

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: kunstmatige intelligentie, prompts, slimmer worden, chatbots

### 5' inleiding:

- leg uit: we gaan het deze les hebben over AI, kunstmatige intelligentie
- geef een lesoverzicht. Bijvoorbeeld: eerst krijgen jullie uitleg en een achtergrondverhaal over AI. Vervolgens gaan we met elkaar op het digibord experimenteren en oefenen met het maken van prompts, vragen die je via de computer aan een AI chatbot kunt stellen.

### Leerdoelen:

- ik weet wat kunstmatige intelligentie betekent
- ik weet hoe ik gebruik kan maken van AI chatbots
- ik ken verschillen tussen praten met mensen en praten met robots
- ik kan nadenken over de invloed van AI chatbots op ons leven

**Woorden:** kunstmatige intelligentie, chatbot, AI beeldgenerator, prompt, mens-machinecontact

### 15' kennis: wat is?

- Verhaal
- Introduceer de woorden (en bedenk hoe je die gaat verwerken/inoefenen)
- Plenair via digibord/individueel/analoo

*Zie bijlage 6.3 verhaal voor inhoud, de keuze van de woorden*

### 10' werkvorm wisselkringen

De leerlingen zitten in wisselkringen of per viertal en krijgen een opdracht. Ze bespreken de antwoorden in tweetallen en geven aan elkaar door wat ze hebben bedacht.

Dit is een analoge voorbereiding op het werken met de beeldgenerator.

De leerkracht geeft de volgende opdracht:

1. *bedenk samen een opdracht voor je klasgenoten met de volgende kenmerken (minimaal).* .....  
*Maak een...*
  - *noem een dier*
  - *een tijdwoord (wanneer is het?)*
  - *een plaats (waar is het?)*
  - *een kenmerk (hoe ziet het dier eruit?)**Bijvoorbeeld maak een zwarte koe die om zes uur 's ochtends verdrietig bij een hek staat te wachten.*
2. schrijf de opdracht op
3. wisselronde: geef de opdrachten door en maak van de opdracht die je doorgekregen hebt een tekening/schetsje

*Zie bijlage 6.3 wisselkringen voor uitgebreide tips en uitleg*

### 45' opdracht: wat gaan we doen?

We gaan met elkaar oefenen in vragen die je aan AI Chatbots kunt stellen. We leren om onze vragen zo specifiek mogelijk te maken.

*Zie bijlage 6.3 opdracht 'schrijf een prompt' voor werkwijze en introductie van de opdracht*

Zie de digitale bijlagen bij deze publicatie les 6.3 (Microsoft, TalkAI, ZDnet). Bij TalkAI (z.d.) kun je zonder in te loggen oefenen met tekstopdrachten, werkt prettig (gebaseerd op ChatGPT).

## Lesbrief 6.3b

# slimmer worden met behulp van AI

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: kunstmatige intelligentie, prompts, slimmer worden, chatbots

### 5' inleiding:

- we gaan eerst bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd
- dan gaan jullie zelf oefenen hoe je met behulp van AI een afbeelding kunt creëren
- van die afbeelding tekenen jullie een stukje na om het verschil is tussen computerkunst en met de hand gemaakte kunst te ervaren
- we bekijken alles wat dat jullie gemaakt hebben en geven elkaar tips
- we gaan weer in wisselkringen met elkaar van gedachten wisselen

### 35' Opdracht: nog een keer oefenen

Zie bijlage 6.3 opdracht 'creër een afbeelding' 2 voor werkwijze en introductie van de opdracht

### 25' Feedback op de uitwerking van de opdracht

- modeling: voorbeeld
- in tweetallen

Zie bijlage 6.3 feedback opdracht

### 10' werkvorm herhalen en uitbreiden

Vragen:

- wat is echter? Zelf getekend of via AI?
- waar is meer menselijke inbreng?
- wat bevalt jou beter?
- kan AI de menselijke kunst ooit vervangen denk je?
- enz.

Zie bijlage 6.3 wisselkringen voor uitgebreide tips en uitleg werkvorm

Deze les zou over heel wat dagen verspreid kunnen worden. Op diverse plekken is de les in lesonderdelen op te splitsen. Kijk goed wat past bij het ritme van de klas. Houd aan: iets doen, iets denken/leren en iets uitwisselen.

Zie bijlage 6.3 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën

## Bijlage 6.3

### verhaal slimmer worden met behulp van AI

Computers kunnen steeds beter zelfstandig taken uitvoeren. Dit noemen ze **kunstmatige intelligentie**. Ze kunnen bijvoorbeeld de snelste route voor jou berekenen op basis van de actuele verkeersinformatie. Of jouw gezicht veranderen in een cartoongezicht via een Snapchatfilter. Of jouw tijdlijn op sociale media persoonlijk maken op basis van jouw interesses.

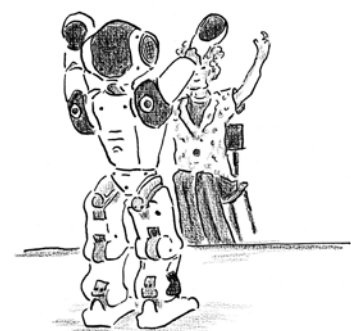
Kunstmatige intelligentie is dus een soort slim computerprogramma dat problemen kan oplossen en dingen kan doen door naar heel veel informatie te kijken. In het Engels heet het 'artificial intelligence', daar komt ook de afkorting 'AI' vandaan. Er komen steeds meer toepassingen van kunstmatige intelligentie in onze digitale gereedschappen. Kunstmatige intelligentie neemt een stukje van ons denken over. Kunstmatige intelligentie legt de verbanden die wijzelf ook kunnen leggen, alleen dan veel sneller en vollediger. Ons geheugen is soms heel makkelijk te raadplegen, als je iets net goed geleerd hebt bijvoorbeeld. Maar soms moeten we echt even in onze herinneringen graven. Wij voelen ook iets bij herinneringen, en we hebben allemaal ons eigen geheugen, omdat iedereen gebeurtenissen anders beleeft, of andere ervaringen heeft. Dat heeft een computer allemaal niet.

De meest gebruikte vorm van AI is momenteel 'generatieve AI', die gebruiken we meestal via een **AI chatbot**. Het ziet er uit als een soort zoekmachine, je typt ook een soort vraag, maar hij de chatbot kan veel meer dan de zoekmachine. ChatGPT, van OpenAI, was eind 2022 de eerste AI chatbot waar iedereen ondersteboven van was: met een eenvoudige tekstopdracht (prompt) kon ChatGPT werkstukken schrijven, gedichten bedenken, samenvattingen maken of recepten bedenken. De resultaten leken echt door mensen gemaakt. Na ChatGPT volgden al gauw vele andere AI chatbots, zoals Gemini (Google) en My AI (Snapchat). Een AI chatbot geeft antwoorden in woorden. In 2023 had je nog een aparte **AI beeldgenerator** nodig om via een tekstopdracht afbeeldingen te kunnen creëren. Maar in 2024 kunnen AI chatbots dat ook al zelf. Er zijn ook AI muziekgeneratoren, waarmee je een liedje kan laten creëren op basis van een tekstbeschrijving. Uiteindelijk krijgen we AI programma's die al deze dingen allemaal tegelijk kunnen, dat noemen ze 'multimodaal'.

De tekstopdracht waarmee je een AI programma teksten, beelden of muziek laat genereren, noemen we een **prompt**. Een prompt is dus een tekstopdracht voor AI toepassingen. Het is een soort zoekvraag, maar dan met veel meer mogelijkheden. Je schrijft een vraag of opdracht en afhankelijk van het AI programma dat je gebruikt krijg je een stuk tekst, een afbeelding, een video, een stukje muziek of zelfs een website. Net als bij zoekvragen is het heel belangrijk om goed na te denken over je prompt: wat wil je precies vragen? Vaak kun je door extra details toe te voegen een veel beter resultaat krijgen.

Nu AI chatbots in staat zijn om menselijk over te komen, kunnen we spreken van **mens-machinecontact**: sommige AI chatbots doen zich voor als een mens, zoals My AI in Snapchat. Deze chatbots zijn al zo goed dat we, als we het niet weten, het niet eens merken dat ze geen mens zijn. We moeten dus steeds beter opletten in de digitale wereld of we met een mens of met een machine te maken hebben. Chatbots kunnen ontzettend veel, maar ze hebben geen echte gevoelens dus blijft het contact altijd anders dan dat met een echt mens.

Hoe kun je slimmer worden met behulp van AI? Daarvoor moet je goed gebruik leren maken van AI chatbots, door er bijvoorbeeld teksten, verhalen, beelden of muziek mee te creëren. Vooral het leren schrijven van goede prompts is hierbij noodzakelijk.



## Bijlage 6.3 wisselkringen

### a-les

#### 10' wisselkringen:

De leerlingen zitten in wisselkringen of per viertal en krijgen een opdracht. Ze bespreken de antwoorden in tweetallen en geven aan elkaar door wat ze hebben bedacht.

Dit is een analoge voorbereiding op het werken met de beeldgenerator.

De leerkracht geeft de volgende opdracht:

1. *bedenk samen een opdracht voor je klasgenoten met de volgende kenmerken (minimaal). Maak een...*
  - *noem een dier*
  - *een tijdwoord (wanneer is het?)*
  - *een plaats (waar is het?)*
  - *een kenmerk (hoe ziet het dier eruit?)*

*Bijvoorbeeld: maak een zwarte koe die om zes uur 's ochtends verdrietig bij een hek staat te wachten.*
2. *schrijf de opdracht op*
3. *wisselronde: geef de opdrachten door en maak van de opdracht die je doorgekregen hebt een tekening/schetsje*

#### Tips voor de leerkracht:

- voer gesprekken van kleine setting naar klassikaal
- vraag kriskras
- daag uit
- speel advocaat van de duivel
- leg uit
- vraag terug
- oefen de woorden in
- geef gedoseerd input op basis van de antwoorden die de leerlingen geven (zie verhaal)

### b-les

#### 10' wisselkringen:

- wat is echter: zelf getekend of getekend via AI?
- waar is meer menselijke inbreng?
- wat bevalt jou beter?
- kan AI de menselijke kunst ooit vervangen denk je?
- enz.

## Bijlage 6.3

### opdracht schrijf een prompt

#### 10' gesprek en demonstratie op digibord

- Waar kun je slimme chatbots allemaal voor gebruiken?
- Zijn er ook dingen waar je ze beter niet voor kan gebruiken?
- Is het maken van digitale kunst met behulp van een plaatjesgenerator wel echte kunst? Laat voorbeelden zien.
- Welke verschillen zijn er tussen het maken van een schilderij en het maken van een illustratie met behulp van AI? En hoe zit dat dan met illustraties die met behulp van digitale middelen door mensen gemaakt zijn?
- Wat kan er misgaan als je niet door hebt dat je met een chatbot aan het kletsen bent?

#### 2' opdracht 'schrijf een prompt' introduceren

Uitleg: *we gaan nu experimenteren met het stellen van vragen aan de chatbot.* Open een chatbot zoals My AI, ChatGPT, Google Bard, Gemini (Google), CoPilot (Microsoft).

#### 8' koppen bij elkaar in tweetallen bespreken

- Verzin een vraag
- Welke woorden moeten in de vraag voorkomen?
- Hoe maak je een vraag zo specifiek mogelijk?
- Kunnen we een vraag verzinnen waar de computer geen (correct) antwoord op heeft? (zodat we zien dat we niet blind kunnen varen op de antwoorden die je krijgt)

#### 20' uitvoering

- Met elkaar de vragen die verzonnen zijn uitproberen.
- Eventueel deels ook in tweetallen achter een eigen laptop of tablet. Steeds weer even gezamenlijk bespreken.
- Sluit af met een korte demonstratie met een beeldgenerator, bijvoorbeeld Bing Image Creator. Laat zien dat je de stijl van de afbeelding kunt variëren: een beeld als een foto, als een tekening, als een strip of als een schilderij.

Huiswerk-/denkwerkopdracht volgende les: welk commando wil je geven om jullie eigen beeld te creëren? Maak tweetallen. De leerkracht kan ook besluiten om bij de opdracht een element uit de periode-inhoud te betrekken.

## Bijlage 6.3

### opdracht creëer een afbeelding

#### 10' opdracht 'maak een afbeelding met AI' introduceren

Opdracht:

1. *creëer een afbeelding met behulp van een beeldgenerator, met daarin de volgende kenmerken (minimaal):*
  - *één dier*
  - *een tijdwoord*
  - *een plaats*
  - *een kenmerk*
2. *sla de afbeelding op*
3. *neem een detail van de afbeelding voor je en teken die na, verander hem naar jouw eigen smaak, oftewel: transformeer een stukje*

Uitleg:

- ad 1. Bijvoorbeeld maak een gestreepte (kenmerk) Noorse Boskat (dier), op (plaats) een paard (dier), langs de vloedlijn (plaats), bij zonsondergang (tijd) in schilderstijl (kenmerk).
- ad 2. Herinner je met elkaar hoe dat ook alweer moet.
- ad 3. Leg dan het werk even stil als je ziet dat verschillende tweetallen zo ver zijn, en geef klassikaal uitleg. Doe bijvoorbeeld voor hoe je een keuze maakt, geef aanwijzingen tekentechniek als dat gewenst is.

#### Uitbreiding of extra

Differentiatiemogelijkheden:

- als de opdracht stress geeft, is het misschien te moeilijk; stel dan af naar beneden: stel minder (talige) eisen aan het ontwerp, geef minder criteria, bv een Middeleeuwse ridder op een paard. Of laat de zoekopdracht helemaal vrij.
- als de opdracht te gemakkelijk is, stel af naar boven:
  1. leer de leerlingen zowel tekstgenerator als beeldgenerator gebruiken om iets te maken. Bijvoorbeeld: schrijf een kort verhaal over een ridder in de Middeleeuwen die zijn paard kwijtraakte in een gevecht (tekstgenerator).
  2. een middeleeuwse ridder die van zijn paard is gevallen. (beeldgenerator)
  3. bewerk het geheel tot het je bevalt
  4. geef meer informatie over de stijl waarin je het beeld wilt maken: schildering, aquarel, graffiti, enz.

#### Tips voor de leerkracht

Wees concreet in de opdracht die je de leerlingen geeft. Geef aan hoelang ze er aan mogen werken. Focus op zowel proces als product.

#### 30' de leerlingen werken in tweetallen aan de opdracht 'Maak een afbeelding met AI'

Geef tijd aan: *werk een half uur aan de opdracht*

## Bijlage 6.3

### feedback opdracht

#### **5' feedback**

Zet al het werk open of laat delen op digibord (geef instructie hoe je dat doet, of verzorg het zelf):  
*we gaan bekijken en bespreken wat jullie hebben gemaakt en geleerd.*

#### **5' voorbeeld (modeling)**

Geef een voorbeeld en geef feedback op de uitwerking van de concrete opdracht die je gaf. Gebruik daarbij deze vijf onderdelen:

1. vertel elkaar wat je mooi en goed vindt (geef feedback op concrete zichtbare beelden, geen oordelen)
2. is er minimaal één dier, een tijdwoord, een plaats, een kenmerk te zien?
3. kan je zien dat het met AI is gemaakt? Waar zie je dat aan?
4. vraag of de maker tevreden is en tips wil
5. zeg of je het daar mee eens bent en verzin tips

#### **10' in tweetallen elkaars werk bekijken en bespreken: peer tutoring**

Geef de vijf regels zoals hierboven op het (digi)bord aan: zo bespreken we elkaars werk.  
Direct na het bespreken oefenen de tweetallen de woorden.

## Bijlage 6.3

### tips voor de leerkracht

#### **Pedagogische aanwijzingen:**

- de computer is heel handig, maar wij zijn er de baas over
  - geef dus duidelijke instructies over hoe je de baas blijft, wat je daarvoor concreet moet doen
- De inhoud van deze lessen kan aansluiten op alle zaakvakperiodes: aardrijkskunde, geschiedenis, biologie.

#### **Zie uitbreidingen in het uitgebreide verhaal klas 6**

(BVS-schooladvies, 2024-2, pag. 48)

Bespreek enkele chatbots zoals ChatGPT, maar ook Bing van Microsoft of Bard van Google (als je inmiddels nieuwe bekende AI chatbots kent, bespreek je die).

#### **Waarden:**

baas over ICT, slimmer worden met computers, autonomie, informatievaardigheden, bewustzijn versus intelligentie

Zie de digitale bijlagen bij deze publicatie de linkjes bij les 6.3 (Microsoft; TalkAI; ZDnet)

Bij TalkAI (z.d.) kun je zonder in te loggen oefenen met tekstopdrachten, werkt prettig (gebaseerd op ChatGPT).

# Lesbrief 6.4a

## nep en echt in de digitale wereld

Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht

Kern: nep en echt, nep voor de grap, kritisch zijn, influencers

### 5' inleiding:

- leg uit: *We gaan het deze les hebben over nep en echt in de digitale wereld. En hoe je dat kunt herkennen en maken*
- geef een lesoverzicht. Bijvoorbeeld: *we doen een spel om te laten zien dat waar of niet waar ook in de reële wereld al moeilijk te onderscheiden kan zijn. We gaan gesprekken voeren over nep en echt en leren de daarbij passende woorden. Jullie gaan een grappige tekst maken bij een foto.*

### Leerdoelen:

- ik weet dat in de digitale wereld veel dingen niet zijn wat ze lijken
- ik leer nepberichten en nepbeelden herkennen
- ik denk mee in een gesprek over het belang van 'echt', de waarheid
- ik kan een meme maken
- ik ken de betekenis van de woorden: feit, mening, oordeel en vooroordeel

### Woorden:

nepcontent, meme, nep voor het geld, nep om jouw mening te beïnvloeden, confirmation bias (vooroordeelbevestiging)

### 15' spel waar of niet waar?

Spel 'waar of niet waar': leerlingen moeten om de beurt iets over zichzelf vertellen. Hierbij kiezen ze zelf of ze iets vertellen dat waar is of gelogen. De rest van de klas moet daarnaar raden. Hoe meer klasgenoten het mis hadden, hoe meer punten.

*Zie bijlage 6.4 waar of niet waar? voor uitgebreide tips en uitleg*

### 20' kennis: wat is nep en echt?

- Verhaal 'nep en echt' vertellen. Maak een keuze uit de inhoud.
- Introduceer de woorden in waarvan je wilt dat de leerlingen ze kennen en zorg dat ze zichtbaar zijn voor de leerlingen.
- Naar keuze in tweetallen, leg uit, laat uitbeelden, oefen de betekenis van de woorden begrijpen, breid uit.
- Naar keuze plenair enkele voorbeelden van nepcontent laten zien: influencer die iets aanprijst, een nieuwsbericht dat niet waar is, een reclameboodschap.

*Zie bijlage 6.4 verhaal voor inhoud, de keuze van de woorden*

### 45' Opdracht: bijschriften bij een foto maken

Opdracht: een grappig bijschrift maken

Uitleg:

- we kiezen met elkaar een grappige foto uit
- die foto gaan we van commentaar voorzien
- eerst nemen we allemaal dezelfde foto en bedenken daar in tweetallen een tekst bij
- we maken een grappige, onverwachte, of spitsvondige tekst
- later doen we dit met verschillende foto's

*Zie bijlage 6.4 opdracht een grappig bijschrift maken voor werkwijze en de opdracht*

## Lesbrief 6.4b nep en echt in de digitale wereld

*Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlages en tips voor de leerkracht*

*Kern: nep en echt, nep voor de grap, kritisch zijn, influencers*

### 5' inleiding:

- we gaan bekijken en bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd
- we gaan de bijschriften kort, pakkend en grappiger maken
- we gaan de woorden oefenen die we wilden leren
- ook gaan we weer praten over nep en echt

### 25' feedback op de opdracht

- Geef een voorbeeld en geef daarbij feedback op de uitwerking van de opdracht die je gaf
- In tweetallen elkaar feedback geven volgens de regels

*zie bijlage 6.4 feedback opdracht*

### 15' werkvorm herhalen en uitbreiden of kies voor gesprek:

- wat is het verschil tussen de eerdere lessen, waarin we nepcontent maakten, en deze les?
- in hoeverre is het erg als je van inhoud uit de digitale wereld niet zeker weet of iets echt of nep is?
- welke ervaringen heb je met nepverhalen of nepbeelden?
- als je een beeld creëert met een beeldgenerator, heb jij het dan gemaakt? Ben je er trots op? Net zo trots als op een schildering of tekening die je gemaakt hebt? Hoe zou je het verschil omschrijven?
- wie kent voorbeelden van mensen die zijn opgelicht doordat ze in nepverhalen of nepbeelden geloofden? Wat gebeurde er? Is het opgelost? Hoe?

*Zie bijlage 6.4 waar of niet waar voor uitgebreide tips en uitleg werkvorm*

### 30' opdracht: afmaken

- Het grappige bijschrift moet klaar zijn en zijn afgedrukt.
- Maak er een tentoonstelling van voor andere klassen.
- De kunst is om niet in ironie of sarcasme terecht te komen.

De les kan worden uitgebreid met aandacht voor sociale vaardigheden. Wat zeg je wel en wat niet? Wanneer is humor voor iedereen en wanneer kunnen mensen juist worden buitengesloten?

*Zie bijlage 6.4 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën*



## Bijlage 6.4

### verhaal nep en echt in de digitale wereld

In de digitale wereld is lang niet alles wat je ziet echt. Je vindt er veel nepverhalen of nepbeelden, en vaak is het moeilijk om die te herkennen als nep. En met de komst van AI-toepassingen wordt het steeds makkelijker om nepcontent te maken.

#### **Nepcontent**

Nepcontent is inhoud van media die expres 'nep' gemaakt worden. Denk aan verhalen, beelden, video's, nieuwsberichten. Er zijn zelfs 'virtuele influencers', influencers die in het echt niet bestaan maar die toch miljoenen volgers hebben op sociale media.

#### **Nep voor de grap**

Net als een 1 aprilgrap worden veel berichten en beelden expres verzonnen om mensen voor de gek te houden. Er zijn zelfs hele websites, zoals Nieuwspaal, waarop alleen maar grappige nepnieuwsberichten worden geplaatst. Nepverhalen voor de grap noemen ze ook wel *satire*, zeker als die verhalen gaan over machtige mensen zoals de koning of politici. Een **meme** is een afbeelding, GIF (bewegend plaatje), of video die in combinatie met een grappige tekst massaal wordt gedeeld op sociale media. Memes zijn dus herkenbare nepcontent op internet. Ze gaan vaak over dingen die je meemaakt en die anderen ook kunnen overkomen.

#### **Nep voor het geld**

In de digitale wereld kun je op veel manieren geld verdienen, ook met nepcontent. Nep voor het geld dus. Soms is de content niet zo erg, maar soms is het bij wet verboden oplichterij en bedrog. Drie voorbeelden van geld verdienen met nepcontent:

1. een website met broodjeapverhalen (spannende onzinverhalen) 'verdient' geld door tussendoor reclames te laten zien
2. een crimineel die zich voordoeft als een bekende, stuurt via WhatsApp nepberichtjes om geld afhandig te maken
3. in een nepwebshop kun je wel iets bestellen, maar na betaling wordt er niks of een te klein of beschadigd product geleverd

#### **Nep om jouw mening te beïnvloeden**

Met behulp van nepcontent kun je mensen anders laten denken. Die verhalen of teksten (content) zijn dus nep om jouw mening te beïnvloeden. Een voorbeeld: Het was al jaren uit wetenschappelijk onderzoek bekend dat roken zeer slecht voor je gezondheid was, toch wisten tabaksfabrikanten daar twijfel over te zaaien. Door mensen te betalen voor het schrijven van kritische nepberichten over die wetenschappelijke onderzoeken, bleef het voor veel mensen toch onzeker of roken nou écht zo slecht was.

Een vooroordeel is een mening die je over iets of iemand hebt, zonder dat je diegene goed kent of van diegene voldoende afweet. Het is iets wat jij denkt, zonder er nog over te twijfelen, terwijl het niet op feiten, kennis, waarneming of ervaring gebaseerd is. Omdat je het denkt en vaak herhaalt ben je dat gaan geloven. Bijvoorbeeld: je vindt dat alle mensen met honden nooit hun hondenpoep opruimen. En je vindt dus dat alle hondenbezitters asociaal bezig zijn.

#### **Confirmation bias**

Confirmation bias is een bevestiging van je vooroordelen. Stel: jij hebt als mening dat mensen de poep van hun honden beter moeten opruimen. Vervolgens lees je een bericht waarin wordt gezegd dat 90% van de mensen vindt dat hondeneigenaren hondenpoep beter moeten opruimen. Omdat jij dat al vond, geloof je dit bericht meteen, terwijl misschien later, als het is onderzocht, blijkt dat in werkelijkheid maar 40% van de mensen deze mening heeft. Confirmation bias zorgt ervoor dat mensen makkelijker in nepcontent geloven.

## Bijlage 6.4

### werkvorm waar of niet waar

Spel 'waar of niet waar': leerlingen moeten om de beurt iets over zichzelf vertellen. Hierbij kiezen ze zelf of ze iets vertellen dat waar is of gelogen. De rest van de klas moet daarnaar raden. Hoe meer klasgenoten het mis hadden, hoe meer punten.

#### Tips voor de leerkracht

- Tips over spelverloop: het klassikale spel kan over meerdere dagen verspreid worden. Iedere leerling komt eenmaal aan de beurt. De leerkracht hoort vooraf of het verhaal waar of niet waar is. Het verhaal van degene waarbij de meeste klasgenoten het mis raadden, heeft gewonnen.
- Het spel kan ook in groepjes worden gespeeld: 5–8 leerlingen per groepje. Ieder groepje heeft een roulerende spelleider die vooraf hoort of het verhaal waar of niet waar is. De winnaars van de groepjes spelen daarna tegen elkaar, met de klas als toehoorder. Breid de regels uit, bv. dat de raad van toehoorders 'ingekocht' kan worden: dan mag je even in een tweetal fluisterend overleggen, maar dat kost je dan een punt.
- Bespreek waardoor het kwam dat je iets geloofde of niet geloofde: Waren het de details in het verhaal? Was het een overtuigende stelling? Was het een pakkend zinnetje? Of een eerlijke indruk? Hoe ziet eerlijk er dan uit? Wat doen mensen om elkaar te overtuigen?

Uitbreiding/variant met koppeling naar periode-inhoud.

#### Wat is niet waar?

Multiple Choice vragen maken. Leerlingen maken in tweetallen uitspraken over onderwerpen uit de periode, ze maken een mix van beweringen, bijvoorbeeld over een Romeins badhuis:

- A. in een Romeins badhuis waren een koud, een warm en een heet bad
  - B. thermen is de naam voor een grote badinrichting in de Romeinse wereld
  - C. de Romeinse badhuizen staan in Rome
  - D. in een Romeins badhuis werden de vloeren en de muren verwarmd door een vuur in het stookhok
- Laat de leerlingen moeilijke en gemakkelijke beweringen verzinnen. Geef vooraf duidelijk aan dat ze die beweringen, én of ze waar of niet waar zijn, moeten geheimhouden voor hun klasgenoten.

Met wisbordjes:

wat is de niet waar?

## Bijlage 6.4 opdracht een grappig bijschrift maken

### 2' opdracht 'een grappig bijschrift maken' introduceren

Uitleg:

- we kiezen met elkaar een grappige foto uit
- die foto gaan we van commentaar voorzien
- eerst nemen we allemaal dezelfde foto en bedenken daar in tweetallen een tekst bij, later doen we dat met verschillende foto's
- toon een grappige foto (kies uit: een dier/dieren, twee mensen, iets uit de periode, of uit het nieuws)

Zie de digitale bijlagen bij deze publicatie les 6.4 (Beeld & Geluid, z.d.)

Foto 1



Foto 2



Bij foto 1. Even oefenen: als je haar maar goed zit... rechtop in de wind...Noncha met een strootje  
Bij foto 2. Hoezo koekoek? Ik zeg heb toch ook geen oordeel over jou?

Foto 3



Foto 4



Foto 5



### 8' koppen bij elkaar en in tweetallen bespreken

(focus op: is het kort, is het grappig of flauw? Waar komt dat door?)

- Welke grappige tekst zou je bij de foto's 3, 4 en 5 kunnen verzinnen?
- Hoe zeg je het zo kort mogelijk?
- Als er een dier op de foto staat: hoe je kan schrijven vanuit een ander perspectief (wat denkt dat dier nu? Wat zou het dier kunnen zeggen?)
- Als je een foto van een mens hebt: hoe je kan schrijven met zelfspot (denk bijvoorbeeld aan wat jijzelf zou kunnen denken in die situatie?)
- Als je een tweetal personages hebt op de afbeelding: wat denkt de een over zichzelf, wat denkt de ander?)

### 5' nabespreking:

- goede humor is niet kwetsend.
- wat is het verschil tussen humor en spot?
- hoe kom je op ideeën?

### 5' instructie voor zelfstandig werken

Opdracht: kies een foto (klassikaal) of maak een scan van een afbeelding uit een kinderboek

1. Verzin een tekst en schrijf die erbij of eronder:
  - is het grappig?
  - is het met weinig woorden?
2. Kijk terug en bedenk:
  - begrijpt iedereen het, of is het een insidergrapje?
  - is het tijdloos of tijdgebonden (nieuws)?

Differentiatiemogelijkheden:

(denk na of je meer ondersteuning biedt, of dat je een moeilijker opdracht maakt)

- als de opdracht te veel stress oplevert (te moeilijk):
  1. Ontwerp in tweetallen, werk meer samen
  2. Laat de opdracht eerst fysiek maken en daarna pas digitaal
- als de opdracht te weinig uitdaging oplevert (te makkelijk):
  3. Doe dezelfde opdracht met bewegend beeld (een filmpje of video), voeg criteria m.b.t. nieuwswaarde of insiderhumor bewust vooraf toe
  4. Gebruik een foto die door de leerlingen zelf gemaakt is, van een herkenbare plek of situatie
  5. Gebruik een foto uit het actuele nieuws

### Tips voor de leerkracht

- Wees concreet in de opdracht die je de leerlingen geeft. Geef aan hoelang ze er aan mogen werken. Focus op zowel proces als product.
- Schenk aandacht aan het genre: doel van een (beeld)tekst is om de lezer te amuseren
- Leer de leerlingen omdenken
- Leer de leerlingen in weinig woorden de kern treffen
- Leer hen een pakkend beeld versterken: niet letterlijk te zeggen wat je ook al ziet

### 15' de leerlingen werken zelfstandig aan de opdracht 'een grappig bijschrift' maken

- Geef aan hoelang de leerlingen eraan mogen werken.
- Laat de leerlingen samenwerken
- Loop rond, ondersteun of kijkt mee vanaf eigen computer

### Afsluiting:

*Hoe heb je gewerkt? Waar ben je tevreden over? Wat heb je geleerd? Welke woorden ken je nu?*

Zie de digitale bijlagen bij deze publicatie les 6.4 (Beeld & geluid, z.d.).

## Bijlage 6.4

### feedback opdracht

#### **1' inleiding**

- We gaan bekijken en bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd
- We gaan de bijschriften kort, pakkend en grappiger maken
- We gaan de woorden oefenen die we wilden leren
- Ook gaan we weer praten over nep en echt

#### **9' voorbeeld (modeling)**

geef een voorbeeld en geef feedback op de uitwerking van de concrete opdracht die je gaf. Gebruik daarbij deze 5 onderdelen:

1. vertel elkaar wat je mooi en goed vindt
2. is de meme (voor iedereen) grappig?
3. is de tekst kort en pakkend?
4. past het beeld bij de tekst?
  - a. is de grap actueel?
  - b. Is de grap een insidergrap of kan iedereen het begrijpen?
5. vraag of de maker tevreden is, en tips wil
6. zeg of je het daar mee eens bent en verzin tips

#### **20' in tweetallen elkaars werk bekijken en bespreken: peer tutoring**

Schrijf de zes regels zoals hierboven op het (digi)bord: zo bespreken we elkaars werk. Direct na het bespreken oefenen de tweetallen de woorden die bij deze les horen.

## Bijlage 6.4

### tips voor de leerkracht

#### Waarden

Kritisch zijn op media, informatievaardigheden en mediawijsheid ontwikkelen: leren om niet zomaar iedereen te geloven, inzien dat influencers motieven hebben.

#### Pedagogische aanwijzingen

De kunst is om bij de opdracht niet in ironie of sarcasme terecht te komen. Kinderen tot veertien jaar hebben baat bij eerlijkheid. Een zesdeklasser heeft daarnaast een sterk gevoel voor rechtvaardigheid. Omdenken kan de zesdeklasser wel al leren, en juist in deze leeftijdsfase moet hij leren op zichzelf te reflecteren. Maar zelfspot en de dubbele boodschap van grappen kunnen incasseren hoort meer bij de volgende psychologische ontwikkelingsfase. Lees meer hierover bij Beemster (2016, hoofdstuk 3, over de twaalf zintuigen). Beemster schrijft daar over de middelste zintuigen (leeftijd zeven-veertienjarigen) het volgende: "De vier zielenzintuigen stellen het kind in staat om een onderscheid te maken tussen waarheid en 'valsheid in geschrifte'. Kon bij de eerste vier zintuigen (*NB de onderste zintuigen*) de link naar de hechtingstheorie gelegd worden, de ontwikkeling van deze vier zintuigen kunnen in verband worden gebracht met theorieën over de ontwikkeling van persoonlijkheidsproblemen. Een mens kan voor ons vreemd over komen omdat hij/zij geheel andere referenties heeft. Deze zijn gebaseerd op ervaringen die onjuist, oneerlijk en paradoxaal waren. De mind (het denken) of anders gezegd, de mentale representaties zijn verstoord geraakt. Het objectieve reflecteren, met het onder ogen zien van het eigen aandeel, is nooit goed ontwikkeld. Dit is ook niet goed voorgedaan. Dit heeft dus verregaande consequenties voor de persoonlijkheidsontwikkeling en daardoor voor de samenleving."

De les kan worden uitgebreid met sociale vaardigheden, ontwikkelen en bespreken van humor.

#### Tips leerkracht/onderwerpen om aandacht aan te besteden

- De computer is heel handig, maar wij zijn er de baas over.
- Geef dus duidelijke instructies over hoe je de baas blijft, wat je concreet moet doen.

#### Periode:

de inhoud van deze twee lessen kan aansluiten op alle lessen en jaarfeesten

**Extra opdracht, waarbij de vaardigheden lessen 1 en lessen 2 gecombineerd kunnen worden:** de leerlingen maken in groepjes een digitaal verhaal met een digitaal beeld erbij.

- De leerlingen bedenken welk verhaal ze willen vertellen en of het een echt of een nepverhaal is
- Ze bedenken in welke vorm ze dit verhaal willen vertellen
- Ze bedenken met welke toon: feitelijk, spannend of emotioneel
- Ze typen dit verhaal in een tekstverwerker
- Ze uploaden een eigen foto of maken een beeld met een beeldgenerator (ChatGPT of Bing bijvoorbeeld)
- Ze plaatsen het beeld bij de tekst en: 1. Maken daar een pdf van 2. Maken daar een screenshot van en slaan dat op als jpeg.
- Ter afsluiting worden met de hele klas de digitale creaties van de leerlingen bekeken, en met behulp van de aangeleerde kritische vragen wordt geraden of het echte of 'neppe' berichten zijn.



Bijvoorbeeld 'Olifant met drie slagstanden gered uit boom' (beeld gemaakt met Bing)

**Extra ideeën:**

- bekijk samen de video van het Jeugdjournaal over nepnieuws (2021) via de digitale bijlagen bij deze publicatie bij les 6.4
- omgekeerd foto's zoeken: via het digibord kan je foto's uploaden naar de reverse image search van Google. Samen kan je dan kijken in hoeverre de foto al op andere plekken op het internet stond en in wat voor context. Zo kan je zien of een foto ten onrechte als illustratie gebruikt wordt. Het komt veel voor bij nepnieuws dat foto's als bewijslast worden opgevoerd, terwijl ze al heel lang op internet circuleren en uit een geheel andere context komen.
- echte bloemen of nepbloemen? Koop een paar nepbloemen en een paar echte en laat deze na elkaar zien aan de leerlingen. De leerlingen moeten raden of de bloemen echt of nep zijn, en ze moeten vertellen op basis waarvan ze dat denken.
- samen via het digibord de satirische nieuwswebsite Nieuwspaal (z.d.) bekijken. Waar gaan de berichten over? Kun je ontdekken wat de humor is van de berichten en beelden? Zie de digitale bijlagen bij deze publicatie les 6.4 (Nieuwspaal, Imgflip, Beeld en geluid).

# Lesbrief 6.5a

## je focus leren behouden

*Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht*

*Kern: leren focussen in een wereld vol digitale afleiding, gesprek over menselijke worstelingen tegen verslaving, leren omdenken, leren dat gezond verstand altijd de baas mag zijn, oefenen en erkennen van de afleiding*

### 5' inleiding:

- leg uit: *we gaan het deze les hebben over het leren focussen, en over de balans die ieder mens moet zoeken tussen de activiteiten die je doet in het gewone leven en je schermtijdactiviteiten.*
- geef een lesoverzicht. Bijvoorbeeld: *jullie gaan luisteren naar een verhaal, jullie gaan vragen voor elkaar verzinnen, jullie gaan een aantal mensen interviewen op zoek naar tips om focus te leren behouden.*

### Leerdoelen:

- ik leer omgaan met digitale afleiding
- ik oefen in focus
- ik maak een interviewvideo over hoe mensen hun focus behouden

### Woorden:

afleiding, reflexbrein, denkbrein, multitasken, focus

### 15' kennis: wat is?

- Verhaal 'focussen in een wereld vol digitale afleiding'
- Introduceer de woorden

*Zie bijlage 6.5 verhaal voor inhoud, de keuze van de woorden*

### 20' kies uit:

bij deze les is het beter om eerst het informatief verhaal te vertellen en daarna de werkvorm te doen. Maak daarna een keuze uit de werkvormen.

### Werkvorm:

#### '0-10' of 'vragen na het verhaal'en/of gesprek:

- wie wordt er wel eens digitaal afgeleid? Wat doe je dan om weer te focussen?
- hebben jullie nog meer tips om beter te focussen?
- hoe denken jullie dat grote artiesten en sporters omgaan met digitale afleiding, hoe zij zich focussen? Denk je dat zij veel op hun telefoon kijken?

*Zie bijlage 6.5 werkvormen leren focussen voor uitgebreide tips en uitleg werkvormen*

### 25' opdracht: wat gaan we doen?

- Verzin in tweetallen 3 vragen die je kunt stellen als je iets te weten wilt komen over wat mensen doen om hun focus te behouden.
- Bespreek aan wie/waar/wanneer/hoe je die vragen gaat stellen (waarom hoeft niet, dat is duidelijk: je wilt een tiplijst maken).
- Neem met die drie vragen een interview af en verzamel tips om te oefenen in het behouden van je focus (NB deze opdracht kan tussen de beide lessen in gedaan worden)

*Zie bijlage 6.5 opdracht interview voor werkwijze en introductie van de opdracht*

# Lesbrief 6.5b

## je focus leren behouden

*Overzicht van de lesonderdelen, zie voor meer uitleg de bijlagen en tips voor de leerkracht*

*Kern: leren focussen in een wereld vol digitale afleiding, gesprek over menselijke worstelingen tegen verslaving, leren omdenken, leren dat gezond verstand altijd de baas mag zijn, oefenen en erkennen van de afleiding*

### **5' inleiding:**

- we gaan bekijken en bespreken wat jullie de vorige keer hebben gemaakt en geleerd
- we gaan dat afmaken
- we gaan de woorden oefenen die we wilden leren
- ook gaan we samen nadenken over wat je kunt doen om je focus te behouden. We bespreken dat en gaan ermee oefenen.

### **25' feedback op de opdracht**

- modeling: voorbeeld
- in tweetallen

*zie bijlage 6.5 feedback opdracht*

### **15' werkvorm herhalen en uitbreiden**

Kies een competitieve vorm: leerlingen verzinnen naar aanleiding van het verhaal vragen voor elkaar; je houdt bij wie de meeste vragen goed kan beantwoorden. Aansluitend een gesprek of dit misschien samenhangt met het goed kunnen focussen.

*Zie bijlage 6.5 werkvormen leren focussen voor uitgebreide tips en uitleg werkvorm*

### **30' opdracht: afmaken**

*Zie bijlage 6.5 tips leerkracht voor samenhang met periodeonderwijs en aanvullende ideeën*

## Bijlage 6.5 verhaal je focus leren behouden

Veel mensen zijn zo enthousiast over de nieuwe kansen die de digitale wereld biedt, dat ze er zo erg in opgaan, dat de werkelijke wereld soms minder aandacht krijgt. Iedereen kent mensen die zo vaak op hun telefoon kijken, dat ze bijna niet meer om zich heen kijken. Dat kan niet alleen gevaarlijk zijn, het is ook een beetje eenzaam. Je legt dan minder contact met mensen. Het is belangrijk om een goede balans te houden tussen de echte en de digitale wereld.

Waarom is dat zo moeilijk? De digitale wereld is een beetje een 'kermis'. Er is zoveel leuks te doen, er zijn spannende attracties en lekkere 'suikerspinnen', allerlei spelletjes, leuke filmpjes, aldoor nieuwe dingen te zien en te horen. Bovendien doen de makers hun best om jouw aandacht vast te houden, zij weten precies hoe ze hun apps zo 'kermisachtig' mogelijk moeten maken. Dat is misschien leuk in je vrije tijd, maar niet als je eigenlijk een werkstuk moet schrijven. Of wiskunde moet doen. En ook niet als je een muziekoptreden hebt, of een belangrijke sportwedstrijd.

Je telefoon en vooral ook sociale media en games kunnen een enorme **afleiding** brengen. Zozeer zelfs, dat je veel minder gedaan krijgt. Zozeer zelfs, dat je stress gaat ervaren doordat je je offline en online zaken tegelijkertijd probeert te doen.

Hoe werkt dat nou in je brein? Wetenschappers leggen het zo uit: er is een deel van je brein, je **reflexbrein**, dat altijd 'aan' staat en de hele tijd razendsnel reageert op prikkels van buitenaf – een huilend kind in de verte, gekraak in de bosjes achter je, of natuurlijk een bliepje van je telefoon. Het deel van je brein dat juist goed kan focussen, dat noemen ze je **denkbrein**, komt traag op gang, kost veel energie en...kan maar aan één ding tegelijk denken.

Ons denkbrein kan dus niet twee denktaken tegelijk aan! En op het moment dat dat drukke reflexbrein weer iets hoort of ziet, haalt het ons denkbrein uit z'n focus. Dat kan dus heel vaak gebeuren, als je tegelijkertijd bezig bent met je huiswerk en met je telefoon.

Het (proberen) twee dingen tegelijk te doen noemen ze **multitasken**. We kunnen als mens wel een doetaak en een denктаak combineren, zoals kletsen tijdens het fietsen. Het fietsen heb je al geautomatiseerd, daar hoef je dus niet bij na te denken. Maar als jij huiswerk moet maken en je gaat tegelijkertijd met iemand appen of snappen, dan raakt je denkbrein in de war: je doet langer over je taken, je maakt meer fouten, je ervaart meer stress. En helaas gebeurt dit veel, zowel bij kinderen als bij volwassenen: we laten ons te veel afleiden door alle digitale toeters en bellen, en kunnen ons daardoor niet goed focussen op belangrijke dingen. Te veel digitale afleiding!

Tips tegen digitale afleiding:

- leg je telefoon op z'n kop of weg
- zet al je notificaties uit
- let op je schermtijd: welke apps gebruik je meer dan je zou willen? Overweeg om die (tijdelijk) te verwijderen of zet ze op je 2e of 3e bureaublad (zodat je er minder snel op kunt klikken)
- gebruik een app als Forest om te voorkomen dat je op je telefoon kijkt. Als je deze app, in het Nederlands 'bos', aanzet, verschijnt er een plantje op je scherm dat langzaam in een boom verandert. Behalve als je je telefoon checkt, want dan gaat het boompje dood. Een grappige manier dus om lang van je telefoon af te blijven en het helpt je te concentreren.

En wat betekent een goede **focus**? Dat betekent dat je voor langere tijd je aandacht op één ding kan richten. Dit is een ontzettend belangrijke vaardigheid, want voor veel soorten hobby's of werk heb je een goede focus nodig. Denk maar aan een artiest, een sporter, een wetenschapper.

Tips om te focussen:

- doe één ding tegelijk met volle aandacht
- werk in tijdsblokjes, bijvoorbeeld vijftien minuten concentreren, dan vijf minuten pauze, dan weer een blokje van vijftien minuten
- gebruik focusmuziek of -geluiden, zonder verstaanbare tekst
- heb je stress of wil je rustiger worden? Doe een ademhalingsoefening, bijvoorbeeld vier tellen inademen en vier tellen uitademen.



## Bijlage 6.5

### werkvormen leren focussen

Maak een keuze uit een van de volgende werkvormen.  
Kies in de b-les voor herhaling of voor een andere vorm.

#### 1. 0-10 Lineair scoren

Noem een concrete vaardigheid en vraag de leerlingen op een horizontale schaalverdeling aan te geven in hoeverre ze die al onder de knie hebben (rechts) of nog heel hard aan het leren zijn (links). Je kunt ook de meer gebruikelijke indeling kiezen: van 0 (beheers ik nog helemaal niet) tot 10 (mij hoeft niets te leren).

Let er bij deze vragen op dat je het doel in de gaten houdt: kinderen leren reflecteren op hun computer-/telefoongebruik. Vermijd oordeel, maar toon interesse. Leerkrachten die herkennen dat het moeilijk is om je computergebruik onder controle te hebben, en die daar zelf in oefenen, kunnen hun leerlingen hier extra goed bij helpen. Toon een open geïnteresseerde houding, die mild is op 'dat wat misgaat of -ging'.

#### Vragen les 6.5 digitale geletterdheid:

- hoe vaak kijk jij op je telefoon? (0=nooit, 10= heel vaak)
- hoe lang kan jij weerstand bieden aan je telefoon als je merkt dat er een berichtje binnenkomt? (0= ik kijk meteen, 10= ik kijk er niet naar)
- hoe goed ben jij in concentratie bij iets dat je leuk vindt?
- hoe goed ben jij in concentratie bij iets dat je niet leuk vindt?
- hoe snel laat jij je afleiden door je telefoon?
- wat heb jijzelf bedacht om te voorkomen dat je wordt afgeleid?
- waardoor laat jij je snel afleiden en voor welke afleidingen kan jij jezelf juist goed afsluiten?
- enz.

#### 2. Vragen naar aanleiding van het verhaal

Leerlingen verzinnen in tweetallen vragen over onderwerpen uit verhaal 6.5 dat de leerkracht hen vertelde, of waarvan ze middels een PowerPoint kennisnamen. Geef een voorbeeld:

- wanneer is het belangrijk om focus te kunnen behouden? Noem 3 voorbeelden.
- wat betekent multitasken?

Laat de leerlingen moeilijke en gemakkelijke vragen verzinnen. Vertel vooraf duidelijk dat ze de vragen geheimhouden voor hun klasgenoten.

#### Spel met de vragen

De leerkracht neemt alle vragen in en maakt een keuze, bepaalt een volgorde en wisselt moeilijke en gemakkelijke vragen af. Nu zijn er diverse vormen mogelijk:

- a. wie is de deskundige van deze periode?  
Iedereen speelt voor zichzelf: leerkracht of leerling die spelleider is leest voor + een antwoord: ga staan als het klopt, blijf zitten als je het niet had. Laatste vijf spelers: verzin een benaderingsvraag (een vraag waarvan het antwoord telbaar of meetbaar is) en degene die het antwoord het dichtst benaderde heeft gewonnen.
- b. (pub)quiz  
Klas wordt in willekeurige groepjes ingedeeld (bijvoorbeeld middels stokjessysteem). Iedereen heeft een geluidssignaal (bijvoorbeeld een debatbel, een rolfluitje) wie het eerste geluid geeft mag de gestelde vraag als eerste beantwoorden, na vijftien seconden verloopt de tijd: antwoord goed = vraag blijft bij dit groepje, antwoord fout = volgende groepje.
- c. een groepje/leerkracht/leerling maakt een PowerPointpresentatie met de vragen en is de spelleider

## Bijlage 6.5

### opdracht interview leren focussen

Let op leerkracht!

Kies vooraf de presentatievorm en bepaal aan welke criteria je wilt dat de uitwerking voldoet. Advies: laat de leerlingen in tweetallen werken. Deze opdracht kan heel eenvoudig (met de hele klas een tiplijstje maken), tot zeer uitvoerig worden. Gaandeweg kun je soms bijstellen.

Bespreek de opdracht:

- *jullie nemen een interview af bij volwassenen en/of leerlingen van een parallelklas of hoger over wat zij doen om te focussen in een wereld vol digitale afleiding.*
- *dat interview ga je verwerken in een tiplijst.*
- *die tiplijst verwerk je weer in (maak een keuze) bijvoorbeeld: een onlinepresentatie, videofragment, schriftelijk (bijvoorbeeld poster, een artikeltje schoolkrant, puntenlijstje, enz.), geluidsreportage*

Opdracht stapsgewijs:

- stap 1
  - *Verzin in tweetallen 3 vragen die je kunt stellen als je iets te weten wilt komen over hoe mensen hun focus behouden.*
  - *Bespreek aan wie/waar/wanneer/hoe je die vragen gaat stellen*
- stap 2
  - *Vertel waarom jullie de vragen stellen: jullie willen tips verzamelen*
  - *Neem met die drie vragen een interview af en verzamel tips om focus te leren houden (NB deze opdracht kan tussen de beide lessen in gedaan worden)*
  - *Je mag dit interview ... (noem tijd of tijdvak) afnemen*
- stap 3
  - *Maak van het interview of de interviews een tiplijstje*
- stap 4
  - *Verzorg de verwerking (geef concrete criteria)*
- stap 5 extra uitbreiding (differentiatie)
  - *Schrijf/verzorg of verwoord als presentator een inleiding en een conclusie*

Zie de digitale bijlagen bij deze publicatie les 6.5 interview afnemen (Wikiwijs, z.d.).

**Verwoord de opdracht concreet:**

- *jullie schrijven een tiplijst over focussen*
- *vergeet niet.... (criteria opdracht: bijvoorbeeld dat het instructief moet zijn, of informatief)*
- *je werkt er 15 minuten aan*
- *je werkt in tweetallen*
- *je werkt op je laptop*

**Bied hulp bij het opslaan**

Zorg dat de leerlingen hun eerste versie behouden en dat ze na de verwerking van feedback hun tweede versie onder een andere naam opslaan (samen, geleide instructie).

- *Je maakt een document aan in jouw eigen mapje*
- *Je noemt het document: je naam- versie 1- krant*
- *Je slaat je eerste versie op.*

NB Focus niet op spelling of opmaak, die kunnen in de volgende les aan bod komen en op maat worden afgestemd; directe feedback van iemand die meekijkt is effectiever.

### Tips voor de leerkracht

- Als de opdracht voor individuele leerlingen te veel stress oplevert (te moeilijk is): werk in tweetallen en combineer niveaus.
- Als de opdracht te weinig uitdaging oplevert (te makkelijk is): geef extra criteria aan wat betreft de inhoud, de formuleringen; leg nadrukkelijker koppeling naar genre en uitwerking: welke woorden gebruik je om iemand te introduceren? Wat zegt een reporter aan het begin van een uitzending? Hoe leidt een journalist een tiplijstje in? Hoe ben je informatief? Wanneer werk je puntsgewijs en wanneer beschrijf je meer? enz.

## Bijlage 6.5 feedback

Zichtbaar op (digi)bord:

de criteria van de opdracht: wanneer heb je de opdracht helemaal goed gedaan? Als er:

- tips instaan om te leren focussen
- als je mensen hebt geïnterviewd
- ... (vul aan met wat jij met klas hebt besproken)

Modeling:

geef bij de eerste tiplijst feedback volgens een vaste indeling. Gebruik daarbij deze vijf onderdelen:

1. geef positieve respons (wijs terug naar de criteria in de opdracht)
2. vraag aan de makers hoe het was om te doen
3. vraag aan de makers waar ze tevreden over zijn en laat de klas aanvullen
4. vraag aan de makers waar ze niet tevreden over zijn en zeg of jij het ermee eens bent
5. geef tips of laat hen zelf tips verwoorden voor een volgende keer

### Tips voor de leerkracht

Oefen zo lang als nodig klassikaal met deze vorm.

Laat jouw rol overnemen als de leerlingen het principe begrijpen.

Peer respons: als leerlingen het principe goed begrijpen kan je deze vorm ook in kleinere groepen toepassen.

## Bijlage 6.5

### tips voor de leerkracht

Deze les heeft veel overlap met les 5.5, die over grip op mediagebruik ging. Hier is de blikrichting verlegd naar focus en het bewaken van concentratie.

Het is voor leerkrachten zinvol om zelf de tips over leren focussen in een wereld vol afleiding uit te proberen. Zo kan je goed bepalen en kiezen wat voor jouw doelgroep wel al een relevante tip is en wat nog niet. Soms is het goed om tips al te geven en te bespreken voordat ze echt actueel zijn. Met de overzichten hieronder beogen we leerkrachten tools aan te reiken voor het maken van deze keuzes.

Tips voor een betere focus:

- stop met multitasken, ons denkbrein kan dat gewoon niet
- doe één ding tegelijk, met volle aandacht (monotasken)
- werk in tijdsblokken door een timer op 15–25 minuten te zetten, en tussendoor korte (liefst telefoonvrije) pauzes te nemen (Pomodoro techniek)
- leg je telefoon weg of op z'n kop
- zet de telefoon op 'niet storen'
- beweeg voor het leren: sporten, wandelen of even lekker dansen
- drink veel water, slaap voldoende
- zorg voor een opgeruimde werkplek/bureau
- gebruik instrumentele achtergrondmuziek, liefst een vaste playlist of geluid
- of: zorg dat het helemaal stil is (desnoods met een koptelefoon)
- wissel af door ook te 'ontfocussen': even uit het raam kijken, een stukje wandelen, even je denkbrein rust geven

Zie ook vier 'focuslessen' voor het VO van de internet helden. Zie de digitale bijlagen bij deze publicatie les 6.5 (Lessonup, z.d.)

Tips 'grip op mediagebruik' (herhaling les 5.5)

- Houd je eigen schermtijd bij, en maak het moeilijker om bij apps te komen die je (te)veel gebruikt
- Kijk niet te lang naar het scherm, pauzeer regelmatig
- 20–20–2-regel: kijk na 20 minuten beeldscherm, 20 seconden in de verte, en ga 2 uur per dag naar buiten (hoe kleiner het scherm, hoe belangrijker deze regel)
- Schakel de meldingen van al je socialmedia apps uit
- Gebruik een app als Forest of OneSec om zo je telefoon zo lang mogelijk niet te checken
- Blijf in contact met je lichaam tijdens het mediagebruik, let bijvoorbeeld op je ademhaling
- Als je echt last hebt van je telefoonverslaving, bijvoorbeeld omdat je een toetsweek hebt, verwijder dan tijdelijk de meest verslavende apps van je telefoon
- Zet de kleuren van je telefoon op zwart/wit, dan pak je hem veel minder vaak
- Probeer je bewust te worden van het moment waarop je uit gewoonte/routine je telefoon oppakt
- Oefen met inhibitie/zelfbeheersing: zeg 'nee' tegen de neiging om je telefoon er weer bij te pakken

**Waarden:**

gezond met media, mediawijsheid, focus

**Vaardigheden/product:**

- een interviewvideo maken waarin leerlingen (of familie) vertellen hoe zij hun focus weten te vinden of te behouden
- een geleide meditatie bedenken en opnemen in audio (bijvoorbeeld 'je zit op het strand met je ogen dicht...')



# Literatuur

Interessante artikelen en websites om je er verder in te verdiepen, en educatieve video's die de lesstof verlevendigen en van beeld en geluid voorzien, vind je in de digitale bijlagen bij deze publicatie.



Beeld en geluid (z.d.), *De geheimtaal van memes*. Geraadpleegd op 3 april 2025

Beemster, E. (2016), *Psychiatrie in disbalans in samenhang tot de wezensdelen*. Geraadpleegd op 19 februari 2025

Boettger, C., Feles, T., Dillman, E., Hübner, E., Neumann, R., (2021), *Media educatie in vrijescholen*. Bund der Freien Waldorfschulen

BVS-schooladvies (2021), *De wereld door vertellen klas 5 & 6*. BVS-schooladvies

BVS-schooladvies (2024-1), *Digitale geletterdheid op de vrijeschool – leerlijnen en bouwstenen*. BVS-schooladvies

BVS-schooladvies (2020-1), *Leerlijnen klas 6 – alle domeinen*. BVS-schooladvies

BVS-schooladvies (2022), *Regenboog achtergronden voor studenten en andere geïnteresseerden*. BVS-schooladvies

BVS-schooladvies (2020-2), *Regenboogspel voor kinderen*, Utrecht: BVS-schooladvies

BVS-schooladvies (2024-2), *Wat je moet weten van de digitale wereld*. BVS-schooladvies

Eerste hulp bij feestjes (z.d.), *Brief in de pan*. Geraadpleegd op 1 april 2025

Hoorspelen uit vervlogen tijden (2017), *Hoorspelserie: de testbemanning*. [YouTube]. Geraadpleegd op 30 januari 2025

Jeugdtheater Hofplein (2020), *Maak een hoorspel*. [Youtube]. Geraadpleegd op 30 januari 2025

Microsoft (z.d.), *Copilot*. Geraadpleegd op 1 april 2025

Nieuwstool (z.d.). Geraadpleegd op 1 april 2025

NOS Jeugdjournaal (2021), *Waarom nepnieuws herkennen lastiger wordt*. [YouTube] NOS. Geraadpleegd op 1 april 2025

Nulft, van den D. en Verhallen, M. (2001), *Met woorden in de weer, praktijkboek voor het basisonderwijs*. Coutinho

Oosterom, L. (2022), *Plastic ridders maken Den Haag schoon*. Op [hetkanwel.nl](https://hetkanwel.nl)

Schmidt, R. (2021), *Digital media and computer studies for Steiner Waldorf schools*. European Council for Steiner Waldorf Education A.I.S.B.L. Gedownload op 12 september 2024

SLO (2024), *Kerdoelen digitale geletterdheid*. SLO. Gedownload op 12 september 2024

TalkAI (z.d.), Geraadpleegd op 1 april 2025

Wikiwijs (z.d.), *Taal actief groep 8 - thema 7 - les 3: het maken, opnemen en presenteren van een interview*. Geraadpleegd op 3 april 2025

ZDnet (z.d.), *ChatGPT vs Microsoft copilot vs Gemini: which is the best ai-bot*. Geraadpleegd op 1 april 2025

ZDnet (z.d.), *How to use Microsoft copilot*. Geraadpleegd op 1 april 2025



Vondellaan 50  
3521 GH Utrecht  
T: (030) 281 96 56  
E: [admin@bvs-schooladvies.nl](mailto:admin@bvs-schooladvies.nl)  
I: [www.bvs-schooladvies.nl](http://www.bvs-schooladvies.nl)