

25 korte werkvormen

Mediakring bovenbouw



Wil je werken aan digitale geletterdheid zonder gedoe of materialen en uitgebreide voorbereiding? Deze 25 werkvormen zijn kort, leuk én direct inzetbaar. Meestal heb je alleen een digibord, laptop of tablet nodig. Bij één werkvorm heb je koekjes nodig – verder niks extra's.

1 ●○○ Digitaal lezen en luisteren

Laat leerlingen ontdekken hoe je boeken kunt lezen of luisteren zonder het fysieke boek. Gebruik tools zoals Yoleo, de Online Bibliotheek of De Voorleeshoek. Wat vinden de leerlingen fijn? Welk boek willen ze proberen?

22A: De leerling zet digitale systemen functioneel in.

2 ●●○ De kaftkijker

Maak groepjes. Leerlingen openen www.bibliotheek.rotterdam.nl op hun computer/Chromebook. Ze zoeken het boek dat ze op dit moment in de klas aan het lezen zijn, slaan de kaft op en openen die in een nieuw scherm.

De groepjes voorspellen waar de boeken over gaan, op basis van de kaften. Daarna vertelt de leerling zelf waar het over gaat en wat ze tot nu van het boek vinden.

22A: De leerling zet digitale systemen functioneel in.

3 ●●○ Online bibliotheek-safari

Leerlingen zoeken naar drie dingen op www.bibliotheek.rotterdam.nl, zoals:

- Een leestip voor hun leeftijd
 - De locatie van een boek in de bieb
 - Link naar Junior Einstein
 - Hoe je lid kunt worden van de bieb
- Ze schrijven op welke stappen ze namen bij het zoeken.

22A: De leerling zet digitale systemen functioneel in.

- beginner
- gevorderde
- expert

SLO kerndoel Digitale Geletterdheid
Een bron buiten de Bibliotheek Rotterdam

Een digitale tool of website (zie de toollijst op de laatste pagina!)

Padlet logo: bij deze werkvorm vind je een link, materiaal of een uitbreiding op de Padlet. Klik op het logo of vind de link op pagina 2 van dit document.



4 ●●○



Website op een voetstuk

Kies een veilige website die leerlingen kennen (bijv. Junior Einstein). Laat de site op het digibord zien. Leerlingen die er al ervaring mee hebben leggen uit wat je ermee kunt. Koppel het eventueel aan een thema, zoals ridders.

22B: Doelgericht in het digitale media en informatielandschap kunnen navigeren voor het verwerven en verwerken van informatie.

5 ●●●

Echt of nep?

Laat leerlingen een onderwerp onderzoeken (bijvoorbeeld de beeldenstorm, buitenspel). Ze verzamelen weetjes over hun onderwerp en noteren de bron. Vervolgens bedenken ze een aantal neppe weetjes en verzinnen daar een fictieve bron bij. Dan presenteert ieder groepje de weetjes. De klas raadt wat echt is en wat zelf verzonnen is. Uitbreiden? Laat ze een PowerPoint maken of een quiz met de tool die je school daarvoor aanbiedt.

22B: Doelgericht in het digitale media en informatielandschap kunnen navigeren voor het verwerven en verwerken van informatie.

6 ●○○

Boek vs Film

Lees een boek voor in de klas en kijk daarna samen de verfilming. Bespreek:

- Wat vonden ze van het boek?
- Wat vonden ze van de film?
- Wat was anders dan in het boek?
- Wat miste er?
- Wat voegt de film toe?

Tips: *De Wilde Robot* (A), *Lampje* (B), *Mijn bijzonder rare week met Tess* (B).

22B: Doelgericht in het digitale media en informatielandschap kunnen navigeren voor het verwerven en verwerken van informatie.

7 ●●●

Voor wie is dit bedoeld?

Breng drie teksten, filmpjes of websites over hetzelfde onderwerp mee naar de klas:

- Eén onder het niveau
- Eén op het niveau
- Eén boven het niveau

Laat de leerlingen de bronnen vergelijken. Welke is het meest geschikt voor henzelf? Waarom?

22B: Doelgericht in het digitale media en informatielandschap kunnen navigeren voor het verwerven en verwerken van informatie.

8 ●●○

No-Google challenge

In plaats van een zoekmachine (zoals Google) of een antwoordmachine (zoals Chatgpt) te gebruiken, denken we na wie het antwoord zou kunnen weten op een vraag. Stel vragen als:

- Hoe laat vertrekt de trein?
- Wie is de burgemeester?
- Hoeveel wolven zijn er in Nederland?

Laat leerlingen nadenken wáár of bij wie je die info kunt vinden. (Bibliotheek, NS, gemeente, etc.)

22B: Doelgericht in het digitale media en informatielandschap kunnen navigeren voor het verwerven en verwerken van informatie.



9 Wikirace in de klas

Laat leerlingen op wikikids.nl van een startwoord naar een eindwoord klikken via interne links (dus de links binnen WikiKids artikelen). Bijvoorbeeld: van "ridders" naar "aardbei". Wie komt er met de minste klikken? Bespreek de routes achteraf.

Je leerlingen verkennen verschillende onderwerpen in korte tijd en trainen hun zoekvaardigheden. Je kunt deze les ook klassikaal inzetten.

22B: Doelgericht in het digitale media en informatielandschap kunnen navigeren voor het verwerven en verwerken van informatie.

10 App Tier list



Een tier list is een populair format om dingen in te delen op niveau of kwaliteit. De leerlingen leggen het je wel uit. Gebruik het format van de Padlet of gebruik Excel, om klassikaal een 'tier list' van apps/websites/games te maken.

Download geen apps (ivm AVG).

22C: De leerling verkent het gebruik van data en dataverwerking.



11 Lust jij cookies?



Vertel dat cookies op websites gegevens verzamelen en bespreek de drie verschillende soorten. Wat geef je weg in ruil voor toegang tot een spel of site?

Doe echte koekjes in bakjes, met opdrachten die oplopen in gekte. De koekjes zijn steeds luxer. Bespreek steeds: is dit een eerlijke ruil? Wat vinden ze van cookies? Zie voorbeeld:

| | |
|-------------|--|
| functionele | vertel de namen van je gezinsleden |
| analytische | doe een dansje doe een dier na |
| marketing | vertel wanneer je voor het laatst gepoept hebt |

22B: Doelgericht in het digitale media en informatielandschap kunnen navigeren voor het verwerven en verwerken van informatie.

12 AI-bingo

Bron: [skillsdojo.nl](https://www.skillsdojo.nl)

<https://www.skillsdojo.nl/programmeren-met-kunstmatige-intelligentie/slimme-computers-en-machines/>

Laat leerlingen ontdekken waar ze in het dagelijks leven AI tegenkomen, ook 'onzichtbare' AI. Gebruik de Skillsdojo les "Programmeren met kunstmatige intelligentie," de missie "Slimme computers en machines." Print de bijbehorende werkbladen. Bekijk klassikaal de video tot minuut 07.05, hierin wordt ook uitgelegd hoe je de AI-bingo speelt. Dit doe je natuurlijk in de klas!

22D: De leerling verkent hoe AI-systemen werken.

13 ●●○ Slimme sorteermachine

Vertel dat AI getraind wordt door heel vaak voorbeelden te herhalen, net als mensen leren door te oefenen. Laat de leerlingen zelf de "AI" spelen: Eén groepje is de "AI" en zit met de rug naar het bord. Op het bord zet je kleuren, met de verkeerde naam (dus rood is blauw). De leerlingen laten om de beurt een voorwerp zien aan "de AI" en vertellen de onjuiste kleur. Dan laat de leerkracht nieuwe voorwerpen zien. De "AI" vertelt welke (onjuiste) kleur het is. Reflectie: Bespreek hoe de "AI" leerde. Zo leren computers dus ook - met héél veel voorbeelden (data)!

22D: De leerling verkent hoe AI-systemen werken.

14 ●○○ Media sushi



Open op tablets/laptops verschillende Skillsdojo missies. Stel je een lopende band met sushi voor. In groepjes bekijken leerlingen steeds één missie (5 min). Daarna schuiven ze door. Na drie tot vier rondes bespreken jullie:

- Wat sprak aan?
- Wat niet?
- Welke missie willen ze uitvoeren?

23A: De leerling gebruikt passende strategieën bij het creëren en gebruiken van verschillende typen digitale producten.

15 ●●○ Programmeer mij

In tweetallen schrijven leerlingen stap voor stap op hoe jij iets moet doen, zoals een boek pakken, je schoen aantrekken, of je tas inpakken. Voer hun "programma" letterlijk uit. Zeg 'error' als ze iets zijn vergeten, doe de stap niet uit jezelf. Je bent een robot. Zo ontdekken ze wat programmeren is.

23B: De leerling programmeert een computerprogramma met behulp van computationele denkstrategieën.

16 ●○○ De baas op het internet

Bron: [skillsdojo.nl](https://www.skillsdojo.nl)

<https://www.skillsdojo.nl/debaasopinternet/privacy-op-internet/>

Bespreek wat privacy betekent. Laat leerlingen nadenken: wat deel je wél online, en wat liever niet?

Gebruik de Skillsdojo les "De Baas op Internet", Missie 1: "Privacy op internet". Print de bijbehorende werkbladen.

- Bekijk samen de video
- Deel de werkbladen uit
- Laat de leerlingen nadenken over hun eigen online gedrag

24A: De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen.

17 ●○○ Stop, denk, deel (niet!)

Stel een situatie voor: een leerling krijgt een gekke selfie doorgestuurd.

- Wat doe je dan?
- Hoe zou jij je voelen als het om jou ging?
- Wat zijn de gevolgen van zomaar doorsturen?

Bespreek het ontvangen van ongepaste foto's: wat zijn de juridische stappen die een kind kan nemen?

Uitbreiding: lees samen *500 appjes die ik niet wil lezen* van Maren Stoffels.

24A: De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen.

18 ●●● QR-code challenge

Download de pdf “QR-code challenge” op de Padlet. Hierop staan drie QR-codes, waarvan er maar één naar de juiste website leidt. Laat de leerlingen de codes scannen, zonder direct door te klikken. Aan de hand van de link die klein in het scherm verschijnt, moeten zij beoordelen of deze QR-code hen naar de juiste site leidt. Leer hen kritisch kijken naar links, ook bij QR-codes.

24A: De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen.

19 ●○○ Media?!

Wat zijn media? Wat is het verschil tussen oude (tv, krant) en nieuwe (socials, nieuwsapps) media?

Bespreek:

- Wat gebruiken zij en hun ouders?
- Zijn er media in beide vormen (bijv. krant én app)?

Werkvorm 20 sluit hier naadloos op aan.

24B: De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media.

20 ●●○ Mediagewoontes

Laat leerlingen nadenken over hun mediagebruik:

- Wanneer en hoe gebruiken ze media?
- Hebben ze thuis regels?
- Maken ze zelf ook content?
- Wat delen ze wel/niet?

Optie: laat ze een paar dagen een mediadagboek bijhouden of elkaar interviewen met een vragenlijstje.

24B: De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media.

21 ●○○ De Like-lijst

Bespreek hoe je je online respectvol gedraagt. Wanneer reageer of deel je iets wel en wanneer niet? Laat groepjes een lijst van vijf online omgangsregels maken. Stel daarna klassikaal één gezamenlijke “Like-lijst” op en werk die uit op posters voor in en buiten de klas.

24B: De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media.

22 ●○○ Mediapraatjes

Luister of bekijk de videoclip *Smoorverliefd* van Snelle (2020). Laat tweetallen de volgende vragen bespreken:

- Wat vond je mooi of leuk, grappig of spannend?
- Wat vond je stom, raar of saai?
- Wat bleef onduidelijk?
- Waren er steeds dingen hetzelfde?

Vertel dat het lied is geïnspireerd door jongeren die door telefoongebruik ongelukken kregen (campagne met Interpolis).

Tip: herbruik deze werkvorm met een ander lied, boek of nieuwsbericht over hetzelfde thema.

24B: De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media.

23 ●○○ Wat zag jij online?

Laat enkele leerlingen iets meenemen dat ze online zagen (tekst, filmpje, post, etc.). Bespreek wat ze ervan vonden, hoe ze zich erdoor voelden en wat de rest van de groep ervan denkt.

24B: De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media.

24 ●○○ Internet of things!

Maak samen een woordweb van apparaten die met internet verbonden zijn. Bespreek hoe en waarom ze verbonden zijn, of er apps bij horen, en wat de voor- en nadelen zijn.

24C: De leerling verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden.

25 ●○○ Futuristisch nieuwsbericht

Bespreek de invloed van digitale technologie op de samenleving en de wereld. Hoe ziet de toekomst er volgens de leerlingen uit? Laat hen na het kringgesprek een nieuwsbericht schrijven in Word over een gebeurtenis in 2050 (creatieve schrijfpdracht).

24C: De leerling verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden.

25 korte werkvormen voor de Mediakring, geïnspireerd door de 25 korte werkvormen voor de Boekenkring van dBos (en Vinci).
Producent: werkgroep Digitale Geletterdheid,
© de Bibliotheek op school Rotterdam

Toollijst



Bibliotheek
Rotterdam

Deze tools zijn geselecteerd om hun deskundigheid en veiligheid. Ze zijn gratis, of gratis met een Bibliotheek jeugdabonnement.

Online Bibliotheek: digitaal aanbod van de Bibliotheek Rotterdam- er is ook een app!

Yoleo: Yoleo biedt kinderen de kans om door het lezen van hybride boeken (tekst gecombineerd met audio) lezen als leuker en makkelijker te ervaren.

De Voorleeshoek: In De Voorleeshoek worden bekende (prenten)boeken voorgelezen met beeld en muziek, gesorteerd op thema, leeftijd. Ook in meerdere talen.

Geniet samen van de leukste verhalen voor kinderen tot 10 jaar.

Junior Einstein: online leer- en oefenomgeving voor alle vakken van de basisschool.

WikiKids: een Nederlandstalige online encyclopedie, gericht op kinderen van 8 tot 15 jaar. Op WikiKids kun je begrijpelijke informatie vinden over heel veel verschillende onderwerpen.

Skillsdojo: platform voor de vaardigheden van de toekomst. Ideaal om kinderen te leren programmeren, of apps of robots te bouwen.