

10 TIPS KERNDOEL 23

Digitale Geletterdheid ONDERBOUW



10 eenvoudige tips om aan de slag te gaan met digitale geletterdheid kerndoel 23.

Kerndoel 23A: Ik leer hoe ik verschillende soorten digitale producten kan maken en gebruiken.

Kerndoel 23B: Ik leer hoe ik een computerprogramma kan maken met een door mij gemaakt stappenplan.



€ **01**

BEEBOT RIJBEBWIJS

Een hele leuke **BeeBot** is een aantal opdrachten doen met de leerlingen en na afloop deel je een "BeeBot Rijbewijs" uit.

02

VETERS STRIKKEN

Een **veter** leren strikken is ook het volgen van een stappenplan/programma.



03

KRALENPLANK

Een patroon namaken op de **kralenplank** is een mooie oefening om een opdracht stap voor stap te doen.

04

DIRIGENT

De leerkracht is de dirigent met de klas als **orkest**, waar iedereen de dirigent volgt.



05

STAP VOOR STAP

Met de **CodeWise** kaarten programmeren de leerlingen elkaar. Ook weer een mooi voorbeeld van een stappenplan volgen.

06 €

CLICK TEKENINGEN

Een tekening namaken met **clicks** is een oefening waarbij kinderen samenwerken aan een oplossing.



07

ROBOTTAAL

Leerlingen "programmeren" een robot met opdrachten als vooruit, omhoog, naar links, zodat hij de **bekers** in de juiste volgorde op een tafel kan neerzetten.

08

AUTODRAW

Met de website **Autodraw**, kunnen leerlingen een cirkel tekenen en hierna geeft site voorbeelden wat het moet zijn. Een laagdrempelig voorbeeld van AI.



09

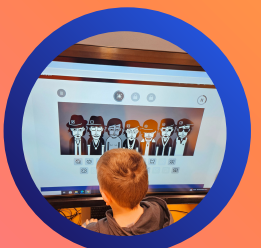
THIS IS SAND

Met de website **this is sand** kunnen de leerlingen oefenen met het werken met de muis, kleuren kiezen en een zandtekening maken.

10

INCREDIBOX

Met de website **incredibox** kunnen zelfs kleuters op eenvoudige manier al muziek maken door de verschillende poppetjes te kiezen.



zonder computer



internet



kosten



app

Al deze lessen vind je op codekinderen.nl