

MEDIAWIJSHEID

M1.1

Wat is een computer?



Opdracht

Op een computer kun je Youtube filmpjes bekijken en websites bezoeken, maar er zijn nog veel meer apparaten waar een computer in zit. In deze les krijgen leerlingen voorbeelden te zien van apparaten waar een computer in zit.

<i>Groep:</i>	1/2
<i>VOORBEREIDING:</i>	± 30 minuten (hangt af van de voorkennis en technische randvoorwaarden)
<i>KIJKEN:</i>	10 minuten
<i>MAKEN:</i>	10 minuten
<i>VERWOORDEN:</i>	20 minuten

<i>Focus op competentiegroep:</i>	Gebruik: Apparaten en toepassingen BEDIENEN Toepassingen EXPLOREREN
<i>Mediawijsheid competentie:</i>	Begrip: Media DOORGRONDEN DISCUSSIËREN over media

Leerdoelen:

- De leerling weet dat apparaten uit onderdelen bestaan en dat je sommige onderdelen niet direct kan zien (groep 1)
- De leerling weet dat veel apparaten door middel van computers (en internet) met elkaar kunnen communiceren (groep 1)
- De leerling kan gebruiksvoorwerpen noemen waarin computers voorkomen, zoals in een auto, mobiele telefoon, VR-bril (groep 2)
- De leerling kan verschillende (digitale) apparaten herkennen en benoemen (groep 2)

Dit is een eerste kennismaking met computers en het internet. Op een simpele manier wordt er uitgelegd dat een computer uit verschillende onderdelen bestaat en dat apparaten met elkaar kunnen communiceren door middel van een computer (en het internet).

Deze les is een Digidoener van FutureNL. De lesinstructie, presentatieslides en de werkbladen voor het memoryspel zijn te vinden op LessonUp: <https://www.lessonup.com/nl/lesson/ipzsfk3bTeHYJNQ6y>

KIJKEN!

Vorbereiding

- Bedenk welk KIJK-leerdoel je wilt benadrukken:
 - De leerlingen weten dat apparaten uit onderdelen bestaan en dat je sommige onderdelen niet kan zien
 - De leerlingen weten dat veel apparaten door middel van computers (en internet) met elkaar kunnen communiceren
- Lees met name de achtergrondinfo in de lesinstructie van LessonUp door.
- Ga naar proefjes.nl <https://www.proefjes.nl/proefje/081> en maak een bekertjestelefoon.
- Verzamel verschillende voorwerpen en presenteer ze in de kring, of maak gebruik van de slides van de presentatie waarop verschillende voorwerpen zijn afgebeeld.

Benodigheden

- digibord met presentatie of door jezelf verzamelde voorwerpen
- stuk touw van minstens 3 meter lang
- schaar
- 2 halve lucifers
- 2 plastic bekertjes

Kringgesprek

Introduceer het onderwerp door middel van een kringgesprek over computers.

Vraag: Wie heeft een computer thuis?

Voor groep 2 kunnen er ook andere vragen worden gebruikt.

Vraag: Wat is een computer? Wat doe je op een computer?

Vertel vervolgens dat er veel dingen in de computer zitten die je niet kunt zien. Deze werken samen om ervoor te zorgen dat jij de computer kunt gebruiken. Zo zit er een deel in de computer dat tegen de computer zegt wat hij moet doen en een deel dat iets kan onthouden. Wij hebben in ons lichaam ook dingen die wij niet kunnen zien. Binnen in ons hoofd wordt ervoor gezorgd dat wij kunnen onthouden dat dit *wijs leerling aan en zeg naam* is en dat dit een stoel is. En hierbinnen *leg hand op borstkas* zit er iets dat ervoor zorgt dat wij kunnen ademen. Of geef voorbeelden van iets anders dat je niet kunt zien, maar wel voor de functionaliteit van iets zorgt. Maak gebruik van de afbeeldingen op de slide verzamel voorwerpen die je in het midden van de kring uitstalt.

Vraag: Wat zijn computers? (op de slide of in het midden van de kring)

Antwoord: De laptop, de tablet en de desktop computer

Pak vervolgens de bekertjestelefoon erbij. De bekers stellen computers voor. Leg uit dat computers met elkaar kunnen praten door een touw/draad/kabel. Kies twee leerlingen uit die door de bekertjestelefoon fluisteren en luisteren.

Voor sterke leerlingen in groep 1 of groep 2 kun je een stap verder gaan en vragen in welke voorwerpen een computer zit. Gebruik hiervoor de slide uit de presentatie of door jezelf verzamelde voorwerpen.

Vraag: Waar zit een computer in?

Antwoord: Een voorwerp waar een computer in zit kun je vaak herkennen aan een uit/aan knop, een knipperend lampje, batterijen, een kabel etc.

MAKEN!

Voorbereiding

- Bedenk welk MAAK-leerdoel je wilt benadrukken:
 - De leerlingen weten dat apparaten uit onderdelen bestaan en dat je sommige onderdelen niet kan zien
 - De leerlingen weten dat veel apparaten door middel van computers (en internet) met elkaar kunnen communiceren
 - De leerlingen kunnen gebruiksvoorwerpen noemen waarin computers voorkomen
 - De leerlingen kunnen verschillende (digitale) apparaten herkennen en benoemen (groep 2)
- Download de lege of ingevulde werkbladen van het memoryspel op <https://www.lessonup.com/nl/lesson/ipzsfk3bTeHYJNQ6y>

Opdracht: Geef leerlingen de opdracht om een tekening te maken van de binnenkant van een computer. Hoe denken zij dat een computer er van binnen uit ziet?

Benodigheden

- papier
- kleurpotloden
- memoryspel met apparaten waar een computer in zit of een format om zelf een memoryspel te spelen

Lessuggestie

- Haal nog even op wat bij KIJKEN besproken is.
- Voor groep 1:
 - geef leerlingen de opdracht om een tekening te maken van de binnenkant van een computer. Hoe zou dat er uit kunnen zien?
- Voor groep 2:
 - vraag aan leerlingen om een tekening te maken van een apparaat waar een computer in zit, dit hoeft niet een bestaand iets te zijn, vervolgens vraag je wat dit apparaat kan doen.
 - laat leerlingen apparaten waar een computer in zit uit tijdschriften knippen en deze op een vel papier plakken.
 - laat leerlingen een memoryspel (met verschillende digitale apparaten) uitknippen of zelf maken, om deze vervolgens te spelen. Download de werkbladen op <https://www.lessonup.com/nl/lesson/ipzsfk3bTeHYJNQ6y>.

VERWOORDEN!

Voorbereiding

Bedenk welk VERWOORD-leerdoel je wilt benadrukken:

- de leerling kan vertellen over zijn tekening
- de leerling kan vertellen wat een computer is en dat die in verschillende apparaten zit.
- de leerling kan verschillende (digitale) apparaten herkennen en benoemen

Reflectie/Presentatie

- Hang de tekeningen op of leg ze in het midden van de kring. Laat de leerlingen vertellen wat ze hebben getekend en daag ze uit ook naar elkaars tekeningen te kijken door ze te laten vertellen wat ze denken te zien.
- Bekijk en bespreek de apparaten op het memoryspel. Welke zijn er afgebeeld? Wie heeft ze zelf getekend?