

Methode voor Wereldoriëntatie & Kunstzinnige Vorming

Whizz-Art



Leerjaar 2



4

Hobby y interes

Hobby's en interesses

Colofon

Titel:	Whizz-Art – Leerjaar 2 - Thema 4 – Hobby's en interesses
Vak:	Wereldoriëntatie/Kunstzinnige Vorming
Ontwikkelaar:	Andrea van Hooff
Projectleider:	Carola Peeters
Met dank aan:	Miriam Baiz, Amely Bennaars, Dirk-Jan Boerwinkel, Gwen Davelaar, Jantine de Groot, Nishenou Felix, Münhayla Janssen, Ruthlyn Fradll, Daisy Franken, Adrielle Geerman, Carola Peeters, Juanita Gomez-Rasmijn, Esther den Hartog, Niurca Herrera, Ludwina Koolman, Marietje Martinus, Wiljan Megens, Gislène Semerel, Laura Tonk, Rino Wentwoord
Eindredactie:	Departamento di Enseñansa Aruba Proyecto Idioma den Enseñansa (Nederlands)
Inhoud:	Activiteitenboek voor Wereldoriëntatie/Kunstzinnige Vorming
Uitgever:	Departamento di Enseñansa Aruba, Seccion Desaroyo di Curiculo



Departamento di
Enseñansa Aruba

In opdracht van: Scol Arubano Multilingual



Voorwoord

Whizz-Art is de methode Wereldoriëntatie en Kunstzinnige Vorming voor het primair onderwijs, ontwikkeld door de Afdeling Curriculumontwikkeling van de Directie Onderwijs Aruba. Wereldoriëntatie is een verzamelnaam voor onderwijs gericht op kennis van de wereld en omvat verscheidene leergebieden die in samenhang worden aangeboden, zoals: Mens & Maatschappij, Natuur & Techniek, Persoonlijke Vorming en Gezondheidseducatie.

Binnen de methode Whizz-Art worden Wereldoriëntatie en Kunst op geïntegreerde wijze in thema's aangeboden en gaat het om de persoonlijke ontwikkeling in relatie tot de natuur, de samenleving, kunst en cultuur.

Er is gekozen voor de Engelse naam Whizz-Art omdat 'Translanguaging' gedurende de hele methode een plek heeft en omdat de methode zowel in het Papiamentu als het Nederlands ontwikkeld is. De naam Whizz-Art is opgesplitst in twee woorden; namelijk 'Whizz' en 'Art'. Een Whizz is iemand die heel slim en vaardig is. Het woord 'Art' is om aan te geven dat 'Arte' (kunst) zowel als doel en als middel een plek heeft in de methode. De methode Whizz-Art focust zich niet zozeer op het leren van kennis, maar vooral op het aanleren van vaardigheden. Deze vaardigheden worden op een geïntegreerde wijze met behulp van verschillende thema's en in verschillende situaties door de leerlingen toegepast.

Inhoudsopgave

Voorwoord	3
Inhoudsopgave	4
Inleiding	6
Overzicht van activiteiten	8
Startactiviteit: Ik verveel me... ★	9
Deelvraag 1: Welke sportieve hobby's zijn er?	11
Activiteit 1.1 Voetbal	13
Activiteit 1.2 Honkbal	15
Activiteit 1.3 Zwemmen	17
Activiteit 1.4 (Beach)tennissen	20
Activiteit 1.5 Turnen	22
Activiteit 1.6 Watersporten	24
Activiteit 1.7 Wandelen en hardlopen	26
Deelvraag 2: Welke creatieve hobby's zijn er?	29
Activiteit 2.1 Muziek maken	30
Activiteit 2.2 Knutselen	32
Activiteit 2.3 Dansen	34
Activiteit 2.4 Koken en bakken	36
Activiteit 2.5 Schilderen en tekenen	38
Deelvraag 3: Welke interesses zijn er?	40
Activiteit 3.1 Lezen	41
Activiteit 3.2 Sterrenkunde	43
Activiteit 3.3 Verzamelen	46
Activiteit 3.4 Films	48
Activiteit 3.5 Speelgoed	50
Activiteit 3.6 Scouting	52

Deelvraag 4: Welke digitale hobby's zijn er?	54
Activiteit 4.1 Gamen	55
Activiteit 4.2 Televisie kijken	57
Activiteit 4.3 Mobiele telefoon	59
Activiteit 4.4 Computer	62
Activiteit 4.5 Social media	65
Deelvraag 5: Welke hobby's met dieren zijn er?	67
Activiteit 5.1 Paardrijden	68
Activiteit 5.2 Snorkelen	71
Activiteit 5.3 Aquarium	73
Activiteit 5.4 Huisdieren	75
Activiteit 5.5 Vissen	78
Slotactiviteit: Hobbybeurs ★	80
Bijlage 1 Brief voor ouders	83
Bijlage 2 Benodigde materialen	84
Bijlage 3 Kopieerbladen	90

Inleiding

Over dit thema

Dit thema gaat over hobby's en interesses die je kunt hebben. De leerlingen leren over interesses en sportieve, creatieve, digitale hobby's en hobby's met dieren. Ze krijgen informatie over wat de hobby's en interesses inhouden, de plaats waar je deze kunt uitoefenen, de kosten en de benodigdheden. Na iedere activiteit vragen de leerlingen zich af of ze de hobby of interesse leuk vinden. Aan het eind van dit thema organiseren de leerlingen een hobbybeurs.

Vormingsgebieden en kerndoelen (Cyclus 1)

Beweging & Gezondheid: 1.3, 1.3a, 1.3b, 1.3c, 1.7, 1.7a, 2.1, 2.1a, 3.1, 3.1a, 3.2c, 3.5, 3.5a, 5.1, 5.1a, 5.2, 5.3, 5.3b, 5.4, 5.6, 5.6a, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.7, 6.7a, 6.7b.

ICT: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.3, 1.3a, 1.4, 1.4a, 1.6, 1.6a, 1.7, 1.7a, 1.8, 1.8a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 2.5, 2.5a.

Kunstzinnige Vorming: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 3.2, 3.2b, 4.1, 4.1a, 4.2, 4.2a, 5.1, 5.1b, 5.2, 5.2a, 5.3, 5.3a, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.1d, 6.2, 6.2a.

Mens & Maatschappij: 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 6.2, 6.2a, 7.1, 7.1a, 7.1b, 7.3, 7.3a, 7.4, 7.4a, 8.1.

Natuur & Techniek: 1.7, 1.7a, 2.1, 3.6, 3.6a, 3.6c, 3.8, 3.8a, 4.4, 4.4a, 5.2, 5.2a, 7.2, 7.2a, 7.3, 7.3a, 7.5, 7.5a, 7.6, 7.6a, 7.7, 7.7a.

(Cyclus 2): 1.2, 1.2a, 1.3, 1.3a, 1.6, 1.6a, 7.7, 7.7a.

Persoonlijke Vorming: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.2c, 1.2d, 2.1, 2.1a, 3.1, 3.1a, 3.1b, 3.3, 3.3a, 5.3, 5.3a, 5.3b, 6.1, 6.1a, 7.2, 7.2a, 7.2b.

21^e-eeuwse vaardigheden

- Communiceren.
- Computational thinking.
- Creatief denken.
- ICT-basisvaardigheden.
- Informatievaardigheden.
- Kritisch denken.
- Mediawijsheid.
- Probleem oplossen.
- Samenwerken.
- Sociale en culturele vaardigheden.
- Zelfregulering.

Vorbereiding

- Stuur een mail naar de ouders, om hen te informeren over dit thema. In bijlage 1 vindt u een conceptbrief.
- Zorg voor de materialen die nodig zijn bij de activiteiten die u gekozen heeft.

- Begin op tijd met de voorbereidingen (locatie, vervoer, hulpouders) van het bezoek aan de bibliotheek (activiteit 3.1), het museum (activiteit 3.3), de bioscoop (activiteit 3.4) en/of de speelgoedwinkel (activiteit 3.5).

Startvoorwerp

Als startvoorwerp wordt in dit thema de film 'Ik verveel me' getoond.

Startactiviteit: Ik verveel me...

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over wat je tegen verveling kunt doen. Ze horen dat ze tijdens dit thema informatie over hobby's en interesses krijgen zodat ze verveling tegen kunnen gaan.

De leerlingen maken een werkstuk waarin ze in een leeg hoofd de hobby's en interesses die hen aanspreken in tekenen.

Kernactiviteit: Welke hobby's en interesses zijn er?

In dit thema krijgen de leerlingen informatie over verschillende hobby's en interesses. Hierbij wordt onder andere aandacht besteed aan waar je deze hobby's of interesses uit kunt voeren, wat de kosten zijn en wat de benodigdheden zijn.

Slotactiviteit: Hobbybeurs

Aan het einde van dit thema organiseren de leerlingen een hobbybeurs waarbij onder andere hun eigen hobbyprofielfoto en andere werkstukken tentoongesteld worden en presentaties gegeven worden.



Maatschappelijke organisaties/bedrijven


- IBiSA (activiteit 1.7).
- Scouting (activiteit 3.6).

Deelvragen in dit thema

1. Welke sportieve hobby's zijn er?
2. Welke creatieve hobby's zijn er?
3. Welke interesses zijn er?
4. Welke digitale hobby's zijn er?
5. Welke hobby's met dieren zijn er?

Overzicht van activiteiten

Startactiviteit: Ik verveel me... ★				
Deelvraag 1: Welke sportieve hobby's zijn er?				
1.1 Voetbal	1.2 Honkbal	1.3 Zwemmen	1.4 (Beach)tennissen	1.5 Turnen
1.6 Watersporten	1.7 Wandelen en hardlopen 			
Deelvraag 2: Welke creatieve hobby's zijn er?				
2.1 Muziek maken	2.2 Knutselen	2.3 Dansen	2.4 Koken en bakken	2.5 Schilderen en tekenen
Deelvraag 3: Welke interesses zijn er?				
3.1 Lezen	3.2 Sterrenkunde 	3.3 Verzamelen	3.4 Films	3.5 Speelgoed
3.6 Scouting				
Deelvraag 4: Welke digitale hobby's zijn er?				
4.1 Gamen	4.2 Televisie kijken	4.3 Mobiele telefoon	4.4 Computer	4.5 Social media
Deelvraag 5: Welke hobby's met dieren zijn er?				
5.1 Paardrijden	5.2 Snorkelen	5.3 Aquarium	5.4 Huisdieren	5.5 Vissen
Slotactiviteit: Hobbybeurs ★				

- ★ verplichte activiteiten
 (online) thuisactiviteiten

Startactiviteit: Ik verveel me... ★

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over verveling en wat je kunt doen om verveling tegen te gaan. Ze gaan een film en een digitaal prentenboek bekijken over verveling. Ze maken een profiel van hun gezicht en gaan een lied over je vervelen zingen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming/Muziek
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. KV: 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- wat verveling is;
- beschrijven hoe je je voelt als je je verveelt;
- wat een hobby of interesse is;
- wat een profielfoto is.

Wat heb je nodig?

- De film 'Ik verveel me' (zie webpagina Whizz-Art) (5.00 minuten).
- Het digitale prentenboek 'Jack Finds A Hobby' (zie webpagina Whizz-Art) (8.44 minuten)
- De videoclip 'No No No, You Can't Be Bored' (zie webpagina Whizz-Art) (1.51 minuten)
- Profielfoto: Telefoon en printer, schaar, plakband, wit en zwart papier.

De activiteit:

● Laat de film 'Ik verveel me' zien. Vraag aan de leerlingen:

- *Verveel jij je ook weleens?*
- *Hoe voelt het als je je verveelt?*
- *Wat kun je doen om verveling tegen te gaan?*

Vertel dat dit thema over hobby's en interesses gaat.

- *Wat is een hobby of interesse?*

Een hobby is iets wat je regelmatig voor het plezier doet, meestal in je vrije tijd. Je kunt een hobby alleen doen of met vrienden. Ook kun je lid worden van een club of vereniging.

- *Wie kan er voorbeelden geven van hobby's of interesses?*
- *Wie heeft er een hobby of interesse?*

Vertel dat u samen met leerlingen op zoek gaat naar nieuwe hobby's en interesses zodat niemand zich meer hoeft te vervelen.

● Laat het digitale prentenboek 'Jack Finds A Hobby' zien.

Deelvraag 1: Welke sportieve hobby's zijn er?

Doel:

De leerlingen krijgen informatie over enkele sportieve hobby's die ze op Aruba kunnen uitoefenen. Ze komen te weten op welke plaatsen ze die kunnen uitvoeren, wat de benodigdheden zijn, wat de kosten zijn en hoeveel tijd deze interesses innemen.

Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

- Activiteit 1.1. Voetbal

*PV, M&M, B&G en KV (Dans/Beeldende vorming)
Samenwerken/Computational thinking
60 minuten*

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over voetbal. Ze bekijken vreugdedansen van bekende voetballers. De leerlingen gaan in groepjes een dans oefenen.

- Activiteit 1.2. Honkbal

*PV, M&M, B&G en KV (Beeldende vorming/Muziek)
Creatief denken
60 minuten*

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over honkbal. Ze leren een lied en gaan een ritme met hun lichaam klappen.

- Activiteit 1.3. Zwemmen

*PV, B&G en KV (Beeldende vorming/Muziek/Dans)
Kritisch denken
60 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen het belang van het behalen van zwemdiploma's. Ze krijgen informatie over zwemsporten. De leerlingen gaan een zwembad verven.

- Activiteit 1.4. (Beach)tennissen

*PV, M&M, B&G en KV (Beeldende vorming/Muziek)
Kritisch denken
45 minuten*

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over tennis en beachtennis. Ze gaan met een tennisbal verschillende ritmes stuiten.

- Activiteit 1.5. Turnen

*PV, M&M, N&T, B&G en KV (Beeldende vorming)
Computational thinking
60 minuten*

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over turnen. Ze luisteren naar een verhaal en houden er een gesprek over. De leerlingen gaan een poppetje van aluminium maken.

- Activiteit 1.6. Watersporten

*PV, M&M, B&G en KV (Beeldende vorming/Dans)
Kritisch denken
60 minuten*

Tijdens deze activiteit worden enkele watersporten behandeld. De leerlingen gaan een werkstuk met een bewegende surfer maken.

- **Activiteit 1.7. Wandelen en hardlopen** 

PV, N&T, B&G en KV (Theater/Beeldende vorming)

Samenwerken/Zelfregulering

60 minuten

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over wandelen en hardlopen. Ze beelden verschillende manieren van lopen uit. De leerlingen gaan in groepjes een werkstuk maken.

Activiteit 1.1 Voetbal

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over voetbal. Ze bekijken vreugdedansen van bekende voetballers. De leerlingen gaan in groepjes een dans oefenen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Samenwerken/Computational thinking
Soort kunstactiviteit:	Dans/Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. M&M: 7.1, 7.1a, 7.1b. B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.7, 6.7a, 6.7b. KV: 1.3, 1.3a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- welke voetbalclubs er op Aruba zijn;
- welke uitrusting je nodig hebt voor het spelen van voetbal;
- de geschiedenis en regels van voetbal;
- samen een dans in te studeren.

Wat heb je nodig?

- Afbeelding 1: Voetbaluitrusting (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'How Football Started' (zie webpagina Whizz-Art) (5.59 minuten).
- De film 'When Player Become Dancer' (zie webpagina Whizz-Art) (7.59 minuten).
- De videoclip 'Waka Waka Just Dance' (zie webpagina Whizz-Art) (3.39 minuten).
- De film 'Basic Rules Soccer' (zie webpagina Whizz-Art) (10.39 minuten).
- De film 'Voetbalshirt vouwen' (zie webpagina Whizz-Art) (3.06 minuten).
- Een voetbaltrainer.

Vorbereiding:

Vraag aan de leerlingen of ze hun voetbaluitrusting mee willen nemen.

De activiteit:

● Herinner de leerlingen aan de startopdracht waarin de conclusie was dat een hobby of interesse helpt om verveling tegen te gaan. Een sportieve hobby is bijvoorbeeld voetbal.

- *Wie speelt graag voetbal?*
- *Wie van jullie zit bij een voetbalclub?*
- *Welke clubs zijn er op Aruba?*

Laat de afbeelding 'Voetbalpullen zien' of laat de meegebrachte uitrusting zien.

- *Welke pullen heb je nodig als je gaat voetballen?*
- *Waarom hebben voetbalschoenen noppen?*
- *Waarvoor dienen de scheenbeschermers?*

- *Waarom heeft iedere club zijn eigen voetbaluniform?*
- *Waarom draagt de keeper een ander uniform en handschoenen?*
- *Weet je hoeveel die spullen ongeveer kosten?*
- *Hoeveel uur per week ben je kwijt aan trainen en wedstrijden spelen?*
- *Wie wil er profvoetballer worden? Wat moet je daarvoor doen?*

● Laat de film 'How Football Started' zien. Controleer door middel van vragen of de leerlingen de film begrepen hebben. Vertel dat in de film uitgelegd wordt dat er regels opgesteld werden voor voetbal.

- *Wie kent er regels voor voetbal?*
- *Waarom zijn er regels?*
- *Wat gebeurt er als de regels overtreden worden?*

● Vertel dat voetballers soms een vreugdedansje doen als ze gescoord hebben.

- *Kan iemand zo'n dansje nadoen?*
- *Wie maakt er zelf ook een vreugdedansje na een doelpunt?*

Laat de film 'When Player Become Dancer' zien.

- *Herken je het voetbalteam/ de speler?*

Verdeel de leerlingen in groepjes van vier en laat ze het dansje van 'Waka Waka Just Dance' met hun groepje oefenen. Laat de groepjes hun dansje voordoen. Vraag na afloop:

- *Hoe ging het samenwerken?*
- *Wat ging goed en wat ging minder goed?*
- *Welk stuk was moeilijk om te oefenen?*

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Laat de film 'Basic Rules Soccer' zien.
- Laat de leerlingen meevouwen op een A4 papier bij de film 'Voetbalshirt vouwen'. Zet zo nodig steeds de film even op pauze. Laat de leerlingen hun gevouwen voetbalshirts met gekleurd papier of kleurpotloden versieren in de kleuren van hun favoriete team.
- Nodig een voetbaltrainer uit om een voetbaltraining te geven.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Heb je iets nieuws geleerd?*
- *Denk je dat voetbal een leuke nieuwe hobby voor je zal zijn? Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte voetbalshirts van papier voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze voetbal een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen de 'Waka Waka' dans oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: voetbal, uniform, scheenbeschermers, noppen, keeper, regels, vreugdedans.

Activiteit 1.2 Honkbal

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over honkbal. Ze leren een lied en gaan een ritme meeklappen.

Waar:	in de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Creatief denken
Soort kunstactiviteit:	Muziek/Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. M&M: 7.1, 7.1a, 7.1b. B&G: 6.1, 6.1a, 6.7, 6.7a, 6.7b. KV: 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- welke honkbalclubs er op Aruba zijn;
- wat je nodig hebt om honkbal te spelen;
- hoeveel tijd en geld je kwijt bent aan het beoefenen van honkbal;
- de basisregels van honkbal;
- een lied over honkbal mee te zingen en ritmisch te klappen.

Wat heb je nodig?

- Afbeelding 2: Honkbaluitrusting (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Baseball For Kids' (zie webpagina Whizz-Art) (7.39 minuten).
- Kopieerblad 1: I Spy Baseball.
- De videoclip 'Take Me Out To The Ballgame' (zie webpagina Whizz-Art) (1.46 minuten).
- De film 'Body Percussion' (zie webpagina Whizz-Art) (1.28 minuten).
- Een honkbaltrainer.

Vorbereiding:

Vraag aan de leerlingen of ze hun honkbaluitrusting mee willen nemen.

De activiteit:

● Herinner de leerlingen aan de startopdracht waarin de conclusie was dat een hobby of interesse helpt om verveling tegen te gaan. Een sportieve hobby is bijvoorbeeld honkbal.

- *Wie speelt er honkbal?*
- *Bij welke club speel je?*
- *Welke clubs zijn er nog meer op Aruba?*
- *Hoe vaak train je in de week?*
- *En hoe vaak speel je een wedstrijd?*

Laat afbeelding 2 'Honkbaluitrusting' zien of toon de meegebrachte honkbaluitrusting.

- *Welke spullen heb je nodig voor het uitoefenen van honkbal? (Denk aan handschoen, knuppel, helm, pet.)*
- *Weet je hoeveel deze spullen ongeveer kosten?*
- *Is honkbal spelen goedkoper of duurder dan voetballen?*
- *Ken je een Arubaanse prof honkballer? (Xander Bogaerts)*
- *Wie wil er prof honkballer worden?*
- *Wat moet je doen om prof te worden?*

● Laat de film 'Baseball For Kids' zien. Controleer door middel van vragen of de leerlingen de film begrepen hebben. Laat de leerlingen op kopieerblad 1 de verschillende attributen zoeken die bij honkbal horen.

● Leer de leerlingen het lied 'Take Me Out To The Ball Game' aan.

*Take me out to the ball game,
Take me out with the crowd;
Buy me some peanuts and Cracker Jack,
I don't care if I never get back.
Let me root, root, root for the home team,
If they don't win, it's a shame.
For it's one, two, three strikes, you're out,
At the old ball game*

Laat daarna de film 'Body Percussion' zien en laat de leerlingen het ritme op hun lichaam meeklappen. Laat de leerlingen daarna een andere manier bedenken om het ritme op hun lichaam mee te klappen.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Nodig een honkbaltrainer uit om een training te geven.
- Laat de leerlingen van een papieren bord een baseball maken door er gaatjes in te maken en met rode wol door de gaatjes te rijgen.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Wat vond je interessant in deze les?*
- *Denk je dat honkbal een leuke nieuwe hobby voor je zal zijn? Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte baseballen voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze honkbal een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen het lied 'Take Me Out To The Ball Game' oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: honkbal, knuppel, helm, goedkoper, duurder.

Activiteit 1.3 Zwemmen

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen het belang van het behalen van zwemdiploma's. Ze krijgen informatie over zwemsporten. De leerlingen gaan een zwembad verven.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming/Muziek/Dans
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. B&G: 2.1, 2.1a, 5.4, 6.1, 6.1c. KV: 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.1d, 6.2, 6.2a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- waarom het belangrijk is om te leren zwemmen;
- welke zwemsporten er zijn;
- kunst te beschouwen;
- een lied te zingen;
- tekenen met wascokrijt.

Wat heb je nodig?

- De film 'Zwemdiploma A, B en C' (zie webpagina Whizz-Art) (10.28 minuten).
- De PowerPointpresentatie 1: David Hockney (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Arubaanse synchroonzwemsters' (zie webpagina Whizz-Art) (4.02 minuten).
- De film 'Hoe ziet een zwemwedstrijd eruit?' (zie webpagina Whizz-Art) (2.50 minuten).
- De film 'Talent Show' (zie webpagina Whizz-Art) (3.00 minuten).
- Een blauw zeil of doek/ blauwe gymmatten.
- De videoclip 'Het zwemlied' (zie webpagina Whizz-Art) (2.09 minuten).

Vorbereiding:

Vraag aan de leerlingen of ze zwemspullen en zwemdiploma's willen meenemen.

De activiteit:

● Herinner de leerlingen aan de startopdracht waarin de conclusie was dat een hobby of interesse helpt om verveling tegen te gaan. Een sportieve hobby is bijvoorbeeld zwemmen. Voer een klassengesprek over zwemmen.

- *Waarom is het belangrijk om te leren zwemmen?*
- *Wie gaat naar zwemles? Hoe vaak in de week heb je les?*
- *Wat heb je nodig voor zwemles?*
- *Welke zwemslagen ken je?*

- *Waarom is het belangrijk dat je leert met kleren te zwemmen?*
- Laat de film 'Zwemdiploma A, B, C' zien. Bekijk de Arubaanse zwemdiploma's en bespreek de eisen (staan op de achterkant).
 - *Wat zijn de overeenkomsten tussen een Nederlands en Arubaans zwemdiploma?*
 - *En wat zijn de verschillen?*
 - *Welke eisen vind je belangrijk om te leren en waarom?*
 - *Wie heeft er al een diploma?*
 - *Wat moest je doen om je diploma te halen?*

● Vertel dat er een bekende kunstenaar is die veel schilderijen van zwembaden maakt. Laat de PowerPointpresentatie 'David Hockney' zien.

Slide 1: Dit is de kunstenaar David Hockney. Hij is een Engelse kunstenaar. Hij is al boven de 80 en schildert nog elke dag. Zijn stijl van schilderen heet 'popart'. Popart is kunst waarbij alledaagse voorwerpen of elementen in voorkomen. David Hockney schildert vaak zwembaden.

Laat de leerlingen de slides van zijn kunstwerken zien.

Laat de leerlingen bij slide 5 goed kijken naar hoe het water in het zwembad geschilderd is en vertel dat zij ook een zwembadtekening in de stijl van David Hockney gaan maken.

Laat de leerlingen een of meerdere zwemmende personen in badkleding tekenen en vervolgens inkleuren met wasco-krijt. Daarna tekenen ze achter de zwemmer met een wit wasco-krijtje een patroon van golvende horizontale, verticale en diagonale lijnen zodat er vlakken ontstaan. Laat de leerlingen het werk verven met verdunde blauwe en/of groene waterverf. Het wasco-krijt stoot de verf af zodat het water met de oplichtende vlakken goed zichtbaar wordt. Bespreek na afloop de resultaten.



- *Lijkt je tekening op de kunst van David Hockney?*

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Vertel dat als je je zwemdiploma's hebt en je zwemmen leuk vindt, er sporten zijn waarbij je moet zwemmen.
 - *Wie weet zo'n sport?* (Wedstrijdzwemmen, synchroonzwemmen, waterpolo).
 Laat de films 'Arubaanse synchroonzwemsters' en/of 'Hoe ziet een zwemwedstrijd eruit?' zien.
 - *Lijkt het je leuk om een van deze sporten te gaan beoefenen?*
 - *Waarom wel of niet?*
- Laat de film 'Talent Show' zien.

Span een blauw zeil of doek en laat de leerlingen zwemslagen of synchroon zwemfiguren uitbeelden.

- Laat de leerlingen meezingen en dansen met het lied 'Zwemlied'.

Het zwemlied

Refrein:

Zwem, zwem, spetter, pieter, pater.

Kopje onder en we worden lekker nat.

Zwem, zwem, lekker in het water.

We leren zwemmen in het zwembad.

Doe je armen naar voor en een rondje opzij.

Doe het rustig aan, kijk goed naar mij.

Doe je armen naar voor en een rondje opzij.

We gaan nu wat sneller, let goed op mij.

Naar voren, een rondje 3x

Refrein

Trek je voeten naar je kont als een kikker zo blij.

En je benen gaan rond, kijk goed naar mij.

Trek je voeten naar je kont als een kikker zo blij.

En je benen gaan rond, let goed op mij.

Kont, rond 3x

Refrein

En dan gaan we nu watertrappelen!

Refrein

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat zwemmen een leuke nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de zwembadtekeningen voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze zwemmen een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen de zwemact oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: zwemdiploma, wedstrijdzwemmen, synchroonzwemmen, popart.

Activiteit 1.4 (Beach)tennissen

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over tennis en beachtennis. Ze gaan met een tennisbal op verschillende ritmes stuiteren.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Muziek/Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. M&M: 7.1, 7.1a, 7.1b. B&G: 5.1, 5.1a, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.7, 6.7a, 6.7b. KV: 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- wat de basisregels van tennis zijn;
- wat je nodig hebt om (beach)tennis te spelen;
- wat de overeenkomsten en verschillen tussen tennis en beachtennis zijn;
- op verschillende ritmes met een tennisbal te stuiteren;
- zelf ritmes te bedenken.

Wat heb je nodig?

- Afbeelding 3: Tennisuitrusting (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Tennis For Kids' (zie webpagina Whizz-Art) (6.27 minuten).
- De film 'What Is Beach Tennis?' (zie webpagina Whizz-Art) (3.20 minuten).
- Tennisballen.
- De film 'Stuiter je mee?' (zie webpagina Whizz-Art) (7.07 minuten).
- Papieren borden, dikke ijslollystokjes, ballonnen.
- Een (beach)tennistrainer.

Vorbereiding:

Vraag aan leerlingen om hun (beach)tennisuitrusting mee te nemen.

De activiteit:

● Herinner de leerlingen aan de startopdracht waarin de conclusie was dat een hobby of interesse helpt om verveling tegen te gaan. Een sportieve hobby is bijvoorbeeld tennis.

- *Wie speelt er tennis?*
- *Waar speel je het?*
- *Zijn er ook nog andere clubs?*
- *Welke uitrusting heb je nodig om te tennissen?*

Laat afbeelding 3 'tennisuitrusting' zien of laat de meegebrachte tennisuitrusting zien.

- *Weet je ongeveer hoeveel de spullen kosten?*

- *Hoe vaak train je en hoe vaak speel je wedstrijden?*

● Laat de film 'Tennis For Kids' zien. Controleer door middel van vragen of de leerlingen de film begrepen hebben.

● Vertel dat op Aruba veel mensen beachtennis spelen.

- *Wie speelt er beachtennis?*
- *Waar speel je het?*
- *Hoe vaak train je en speel je wedstrijden?*

Laat de film 'What Is Beachtennis?' zien.

- *Wat zijn de overeenkomsten en verschillen tussen tennis en beachtennis?*
- *Welke sport zal duurzamer zijn om te beoefenen; tennis of beachtennis en waarom?*

● Geef elke leerling een tennisbal en laat ze op de ritmes meestuiteren bij de film 'Stuiter je mee?'.

Laat de leerlingen andere ritmes met een tennisbal verzinnen.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Nodig een (beach)tennistrainer uit om een gastles te komen geven.
- Laat de leerlingen een papieren bord versieren met stift en plak er een dik ijslollystokje aan. Laat de leerlingen tennissen met hun zelfgemaakte rackets en een ballon.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat (beach)tennis een leuke nieuwe sport voor je kan zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte tennisrackets voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze (beach)tennis een leuke hobby vinden.

Begrippen: tennis, beachtennis, racket, game, set, match, paddle, ritme.

Activiteit 1.5 Turnen

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over turnen. Ze luisteren naar een verhaal en houden er een gesprek over. De leerlingen gaan een poppetje van aluminium maken.

Waar:	In de klas/Op het schoolplein
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Computational thinking
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b, 6.1, 6.1a. M&M: 7.1, 7.1a, 7.1b. N&T: 4.4, 4.4a. B&G: 1.3, 5.3, 5.3, 5.3b, 6.7, 6.7a, 6.7b. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- wat turnen is;
- hoe je kunt omgaan met tegenslagen;
- een poppetje van aluminiumfolie te maken;
- de lengte van schaduw te beredeneren aan de hand van de stand van de zon.

Wat heb je nodig?

- De film 'Nora zoekt een sport' (zie webpagina Whizz-Art) (6.30 minuten).
- De film 'Wat is turnen?' (zie webpagina Whizz-Art) (2.05 minuten).
- Het digitale prentenboek 'She's Got This' (zie webpagina Whizz-Art) (5.42 minuten).
- Aluminiumfolie, lijm, karton, zwarte stift of verf.
- De film 'How To Make A Foil Sculpture' (zie webpagina Whizz-Art) (5.20 minuten).
- Afbeelding 4: Turnhoudingen (zie webpagina Whizz-Art).
- Een turnleraar.

Vorbereiding:

- Vraag leerlingen om turnkleding mee te nemen.
- Knip de aluminiumfolie in stukken van ongeveer 30 cm.

De activiteit:

- Laat de film 'Nora zoekt een sport' en 'Wat is turnen' zien.
 - *Wie turnt er ook?*
 - *Waar train je? Hoe vaak train je? Heb je ook wedstrijden?*
 - *Wat draag je als je gaat turnen?*
 - *Is turnen een dure sport?*
- Laat het digitale boek 'She's Got This' zien. Vragen na afloop kunnen zijn:

- *Heb je ook weleens meegemaakt dat iets niet lukte?*
- *Hoe voelde je je toen?*
- *Wat kun je doen om het toch te laten slagen?*
- *Hoe voelt het als iets uiteindelijk wel lukt?*

● Geef elke leerling een vel aluminiumfolie en laat de film 'How To Make A Foil Sculpture' zien. Zet zo nodig de film op pauze. Laat de afbeelding 'Turnhoudingen' zien en vertel de leerlingen dat zij hun aluminiumpoppetje in een turnhouding moeten vormen. Laat de leerlingen hun poppetje op een stukje stevig karton plakken. Neem de leerlingen mee naar buiten met hun poppetjes en laat ze hun poppetje in de zon zetten zodat er een schaduw op het karton ontstaat.

- *Wordt de schaduw groter of kleiner aan het einde van de dag?*
- *Waarom?*

Laat de leerlingen deze schaduw omtrekken en in de klas met zwarte stift of verf inkleuren.



Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Nodig een turnleraar uit voor een gastles.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat turnen een leuke nieuwe sport voor je is?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de aluminiumpoppetjes voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze turnen een leuke hobby vinden.

Begrippen: turnen, evenwichtsbalk, brug, ongelijke leggers.

Activiteit 1.6 Watersporten

Tijdens deze activiteit worden enkele watersporten behandeld. De leerlingen gaan een werkstuk met een bewegende surfer maken.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming/Dans
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. M&M: 7.1, 7.1a, 7.4, 7.4a. B&G: 6.7, 6.7a, 6.7b. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- enkele watersporten die op Aruba beoefend worden beter te kennen;
- welk materiaal je nodig hebt om deze sporten te beoefenen;
- verf te mengen;
- een surfer te tekenen;
- bewegingen uit te voeren die bij het surfen horen.

Wat heb je nodig?

- De film 'Aruba Kite Paradise' (zie webpagina Whizz-Art) (4.22 minuten).
- De film 'Surfing In Aruba' (zie webpagina Whizz-Art) (2.36 minuten).
- De film 'Windsurf Rider Of The Year' (zie webpagina Whizz-Art) (0.46 minuten).
- Afbeelding 5: Surfen (zie webpagina Whizz-Art).
- Afbeelding 6: Windsurfen (zie webpagina Whizz-Art).
- Afbeelding 7: Kitesurfen (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Cabeibusha, The Curly Gem' (zie webpagina Whizz-Art) (0.00-3.51 minuten).
- De film 'Surfer Boy' (zie webpagina Whizz-Art) (0.27 minuten).
- Blauwe, groene en witte verf, grote ijslollystokjes.
- De film 'Surfer vs Windsurfer vs Kitesurfer' (zie webpagina Whizz-Art) (0.58 minuten).
- De film 'Surf Adventure For Kids' (zie webpagina Whizz-Art) (13.22 minuten).

Vorbereiding:

Vraag of een van de leerlingen een bodyboard kan meenemen.

De activiteit:

- Vertel dat, omdat Aruba een eiland is, er veel water is. Veel mensen beoefenen daarom een watersport.
 - *Kennen jullie een watersport?*
 - *Wie van jullie beoefent een watersport?*
 - *Waar op Aruba worden de watersporten beoefend?*

Laat de drie films over kitesurfing, surfing en windsurfing zien.

- *Wat zijn de overeenkomsten tussen deze drie sporten? En wat de verschillen?*
- *Wat heb je nodig om deze sporten te beoefenen? (Wind, plank/board, zeil, kite, harnas.)*

Laat afbeelding 5, 6 en 7 en het bodyboard zien.

- *Welke van deze drie sporten zal het duurst zijn om te beoefenen?*
- *Welke van deze drie sporten zal denk je het makkelijkst zijn en waarom?*
- *Wie weet hoe de windsurfer uit de film heet?*

Haar naam is Sarah-Quita Offringa. Zij is een professionele windsurfer uit Aruba. Zij heeft al veel prijzen gewonnen over de hele wereld. Er is zelfs een film over haar gemaakt: 'Cabeibusha, The Curly Gem'. Laat een stukje uit deze film zien.

- *Zou jij ook iedere ochtend voor school kunnen trainen?*
- *Waarom wel/niet?*

● Laat de film 'Surfer Boy' zien en vertel de leerlingen dat zij ook zo iets gaan maken. Laat de leerlingen 'water' op een vel papier schilderen door blauwe, groene en witte verf met elkaar te mengen zodat er verschillende kleurnuances ontstaan. Laat de leerlingen zodra de verf opgedroogd is, er repen in golfpatroon van scheuren. Knip een gleuf in een vel papier en plak de gescheurde golven op dit papier (met alleen een lijntje lijm aan de onderkant). Laat de leerlingen op een stevig papier een surfer tekenen en uitknippen en op een groot ijslollystokje plakken. Steek het ijslollystokje door de gleuf en laat je surfer door de golven bewegen!



Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Laat de film 'Surfer vs Windsurfer vs Kitesurfer' zien.
 - *Wat probeert deze film je duidelijk te maken?*
- Laat de leerlingen meedansen en bewegen met de film 'Surf Adventure For Children'.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat een watersport een leuke nieuwe sport voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de surfwerkstukken voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze watersport een leuke hobby vinden.

Begrippen: wind, windsurfen, surfen, kitesurfen, plank, board, zeil, kite, harnas.

Activiteit 1.7 Wandelen en hardlopen

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over wandelen en hardlopen. Ze beelden verschillende manieren van lopen uit. De leerlingen gaan in groepjes een werkstuk maken.

Waar:	In de gymzaal/In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Samenwerken/Zelfregulering
Soort kunstactiviteit:	Theater/Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. N&T: 7.3, 7.3a, 7.5, 7.5a. B&G: 1.3, 1.7, 1.7a, 5.2, 6.7, 6.7a. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- dat bewegen goed voor je is;
- over wandelen en hardlopen;
- verschillende manieren van lopen uit te beelden;
- een bewegende constructie namaken;
- zelfstandig een werkstuk te maken.

Wat heb je nodig?

- De film 'Rolling Walking Feet' (zie webpagina Whizz-Art) (0.26 minuten).
- Grote rollen plakband, rietjes, lange satéprikkers.
- De film 'Ways Of Walking' (zie webpagina Whizz-Art) (4.15 minuten).
- De videoclip 'Exercise Song For Children' (zie webpagina Whizz-Art) (3.58 minuten).
- Instructieblad 1 voor ouders (zie webpagina Whizz-Art).

Vorbereiding:

Vraag of leerlingen hun medailles mee kunnen brengen van 'lopen' die ze gedaan hebben.

De activiteit:

- Houd een gesprek met de leerlingen over wandelen en rennen.
 - *Wie wandelt of loopt er weleens hard in zijn vrije tijd?*
 - *Met wie doe je dat?*
 - *Hoe lang wandel of hardloop je? En hoe vaak in de week?*
 - *Waar op Aruba kun je goed wandelen of hardlopen?* Bijvoorbeeld langs het strand, in het Linear Park, in Parke Curason.
 - *Waarom zijn goede schoenen belangrijk?* Het is belangrijk dat een sportschoen een goede demping heeft om de schokken op te vangen. Je kunt anders bijvoorbeeld last van je knieën krijgen.

- *Waarom is wandelen en hardlopen goed voor je?* Het is onder andere goed voor je gezondheid, het is ontspannend, je bent in de buitenlucht, het is gezellig als je met meerderen loopt.
- *Wie heeft weleens met een georganiseerde loop meegedaan?*

Laat de leerlingen hun meegebrachte medailles showen en erover vertellen. Vertel dat je op de Facebookpagina van IBiSA kunt zien wanneer er een loop is.

- *Hoe komt het dat tegenwoordig mensen minder lopen en hardlopen dan vroeger?*

Vroeger waren er bijvoorbeeld niet veel auto's, de kinderen moesten naar school lopen.

Als er leerlingen lid zijn van een atletiekvereniging, laat ze hierover vertellen.

- Vraag aan de leerlingen of zij verschillende manieren van lopen weten. Laat ze dit voordoen.

Laat de leerlingen in tweetallen door de klas lopen. Laat ze een gesprek houden met elkaar over bijvoorbeeld hun dag. Noem verschillende manieren van lopen zoals huppelen, sluipen, stampen, slenteren en gehaast lopen. Laat de leerlingen een gesprek met elkaar voeren, waarbij ze hun manier van lopen aanpassen aan het gesprek. Als ze harder gaan praten, dan kunnen ze erbij gaan stampen. Als ze sneller praten, dan gaan ze rennen, et cetera. Bespreek na afloop wat het effect van de manier van lopen op het stemgebruik is.

- Laat de film 'Rolling Walking Feet' zien. Laat de leerlingen in groepjes een Rolling Walking Feet werkstuk maken.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Laat de film 'Ways Of Walking' zien.
- Laat de leerlingen meebewegen en zingen met het lied 'Exercise Song For Children'.

Run in place with a smile on your face

Pretending to go somewhere

Run in place and keeping the pace

Hoping to get there

Run, run, run

Run,

Run, run, change

Walking in place

With a smile on your face

Walking in place

Pretending to go somewhere

Walking in place

Keeping the pace

Walking in place

And hoping to get there

Now stop

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat wandelen of hardlopen een leuke, nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de Rolling Walking Feet voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze wandelen en hardlopen een leuke hobby vinden.

(Online) thuisactiviteit:

Instructieblad 1 geeft informatie aan de ouders hoe zij thuis met hun kinderen met het thema 'Hobby's en interesses' aan de slag kunnen.

Begrippen: wandelen, hardlopen, slenteren, sluipen, stampen.

Deelvraag 2: Welke creatieve hobby's zijn er?

Doel:

De leerlingen krijgen informatie over enkele creatieve hobby's die ze kunnen uitoefenen. Ze komen te weten op welke plaatsen ze die kunnen uitvoeren, wat de benodigdheden zijn, wat de kosten zijn en hoeveel tijd deze interesses innemen.

Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

- Activiteit 2.1. Muziek maken

PV, ICT en KV (Muziek)
ICT-basisvaardigheden/Creatief denken
45 minuten

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over verschillende muziekinstrumenten en muziekstijlen. Ze gaan een muziekbingo spelen en zelf een muziekje maken met Chrome Music Lab.

- Activiteit 2.2. Knutselen

PV, ICT en KV (Beeldende vorming)
Informatievaardigheden
60 minuten

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over knutselen. Ze leren hoe je inspiratie op het internet kunt opdoen. De leerlingen gaan een hond knutselen.

- Activiteit 2.3. Dansen

PV, ICT, M&M, B&G en KV (Dans/Beeldende vorming)
Kritisch denken
60 minuten

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over dansen. De leerlingen gaan een werkstuk van een dansbeweging maken.

- Activiteit 2.4. Koken en bakken

PV, B&G en KV (Beeldende vorming/Dans)
Samenwerken
45 minuten

Tijdens deze activiteit houden de leerlingen een gesprek over koken en bakken. Ze gaan versierde boterhammen maken. De leerlingen gaan een dans doen.

- Activiteit 2.5. Schilderen en tekenen

PV en KV (Beeldende vorming)
Samenwerken
60 minuten

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over schilderen en tekenen. Ze gaan tekenopdrachten uitvoeren.

Activiteit 2.1 Muziek maken

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over verschillende muziekinstrumenten en muziekstijlen. Ze gaan een muziekbingo spelen en zelf een muziekje maken met Chrome Music Lab.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	ICT-basisvaardigheden/Creatief denken
Soort kunstactiviteit:	Muziek
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. ICT: 1.6, 1.6a, 1.7, 1.7a. KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 5.1, 5.1b, 5.3, 5.3a, 6.1, 6.1b, 6.1c, 6.1d, 6.2, 6.2a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- verschillende muziekinstrumenten kennen;
- verschillende muzieksoorten kennen;
- met een interactieve praatplaat te werken;
- met 'songmaker' een eigen muziekstuk digitaal te componeren..

Wat heb je nodig?

- De film 'Show And Tell Musical Talent!' (zie webpagina Whizz-Art) (6.09 minuten).
- De film 'Learning Music' (zie webpagina Whizz-Art) (8.49 minuten).
- De interactieve praatplaat 'Alles is muziek' (zie webpagina Whizz-Art).
- Kopieerblad 2: Muziekbingo.
- De film 'Chrome Music Lab: Create Your Own Music With Songmaker' (zie webpagina Whizz-Art) (1.38 minuten).
- De website 'Songmaker' (zie webpagina Whizz-Art).

Vorbereiding:

Vraag aan de leerlingen om een muziekinstrument mee te nemen of een filmpje te maken als ze hun muziekinstrument bespelen.

De activiteit:

- Laat de film 'Show And Tell Musical talent' zien.

Bekijk de meegebrachte muziekinstrument. Laat de andere leerlingen vragen stellen. Zoals:

- *Waarom heb je voor dit muziekinstrument gekozen?*
- *Hoe vaak in de week moet je oefenen en hoe vaak heb je les?*
- *Heb je ook weleens een uitvoering?*
- *Is je muziekinstrument duur?*
- *Wat voor een soort muziek vind je leuk om te spelen?*

Laat de leerlingen op hun meegebrachte muziekinstrumenten spelen of laat de gemaakte filmpjes zien.

● *Welke instrumenten ken je nog meer?*

Vertel dat de muziekinstrumenten in verschillende groepen verdeeld kunnen worden: slaginstrumenten, blaasinstrumenten en snaarinstrumenten.

Laat de film 'Learning Music' zien. Controleer door middel van vragen of de leerlingen de film begrepen hebben.

● Laat de interactieve praatplaat zien. Door op de verschillende plaatjes te klikken leren de leerlingen meer over muziek. Door op de Garageband (links in de hoek, aangegeven met een dobbelsteen symbool) te klikken leren de leerlingen meer over muziekinstrumenten.

Speel tenslotte de muziekbingo (midden in de praatplaat, aangegeven met een dobbelsteen symbool). Deel de bingokaarten (kopieerblad 2) uit. Druk op de rode knop, laat de leerlingen vertellen wat ze horen. Het goede antwoord verschijnt na een tijdje.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de film 'Chrome Music Lab' zien. Hier wordt uitgelegd hoe de leerlingen zelf muziek kunnen maken.

Laat de leerlingen op een device een muziekstuk componeren. Heeft u niet genoeg devices voor alle leerlingen, organiseer dan een BYODD (Bring Your Own Device Day). Zorg ook voor koptelefoontjes!

Laat de leerlingen de link van hun muziekstuk naar u mailen zodat u enkele stukken op het Digibord kunt laten horen.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat het bespelen van een muziekinstrument een leuke nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Laat tijdens de slotactiviteit de gemaakte muziekstukken horen.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken, als ze muziek maken een leuke hobby vinden.

Begrippen: muziekinstrument, snaarinstrument, slaginstrument, blaasinstrument, rock, country, disco, volksmuziek, opera, dance, klassiek.

Activiteit 2.2 Knutselen

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over knutselen. Ze leren hoe je inspiratie op het internet kunt opdoen. De leerlingen gaan een hond knutselen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Informatievaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. ICT: 1.6, 1.6a, 1.7, 1.7a, 1.8, 1.8a. KV: 1.2, 1.2a, 1.2b, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- welke knutselmaterialen er zijn;
- hoe je knutselideeën kunt googelen;
- welke sites er zijn om inspiratie op te doen;
- een hond stap voor stap te knutselen.

Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek 'Timo en het toverstokje' (zie webpagina Whizz-Art) (5.48 minuten).
- Afbeelding 8: Knutselmaterialen (zie webpagina Whizz-Art).
- De website 'Pinterest' (zie webpagina Whizz-Art).
- De website 'Krokotak' (zie webpagina Whizz-Art).
- De videoclip 'Craft' (zie webpagina Whizz-Art) (1.54 minuten).

De activiteit:

● Laat de leerlingen het verhaal 'Timo en het toverstokje' lezen.

- *Wie knutselt er thuis ook graag?*
- *Wat knutsel je graag?*
- *Hoe vaak knutsel je en hoe lang?*
- *Wat heb je nodig om te knutselen?*

Laat de afbeelding 8 'Knutselmaterialen' zien en laat de leerlingen benoemen wat ze zien.

- *Zijn knutselmaterialen duur?*
- *Waar kun je knutselmaterialen kopen?*
- *Wat kun je gebruiken als je geen knutselmateriaal thuis hebt?*
- *Hoe kom je aan ideeën om te knutselen?*

● Vertel dat je op internet veel knutselideeën kunt vinden. Laat op het Digibord de website 'Pinterest' zien.

Laat de leerlingen een knutselidee bedenken en zoek op Pinterest naar ideeën.

Doe hetzelfde met de website 'Krokotak'.

Laat de leerlingen op hun device googelen hoe ze net als Timo een hond kunnen knutselen.

- *Wat heb je nodig om je knutselidee uit te voeren?*
- *Wat zijn de stappen die je moet nemen?*
- *Hoeveel tijd heb je denk je nodig?*

Geef de leerlingen de tijd om hun gevonden knutselidee uit te voeren.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de videoclip 'Craft' zien.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat knutselen een leuke nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de werkstukken van de honden voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze knutselen een leuke hobby vinden.

Begrippen: knutselen, materialen, Pinterest, Krokotak.

Activiteit 2.3 Dansen

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over dansen. De leerlingen gaan een werkstuk van een dansbeweging maken.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Dans/Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b, 3.3, 3.3a, 5.3, 5.3b. ICT: 1.8, 1.8a. M&M: 2.4, 2.4a, 8.1. B&G: 1.3, 5.6, 5.6a. KV: 2.3, 2.3a, 3.2, 3.2a, 3.2b, 4.2, 4.2a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- wat rolstoeldansen is;
- verschillende volksdansen te kennen;
- Arubaanse volksdansen te herkennen;
- verschillende dansstijlen door de tijd heen kennen;
- TikTok dansjes op te zoeken.

Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek 'I Will Dance' (zie webpagina Whizz-Art) (2.45 minuten).
- De film 'Rolstoeldansen' (zie webpagina Whizz-Art) (2.48 minuten).
- De film 'National Dance For Different Countries' (zie webpagina Whizz-Art) (4.13 minuten).
- De film 'Aruba Traditional Dances' (zie webpagina Whizz-Art) (0.33 minuten).
- De film 'The Evolution Of Dance' (zie webpagina Whizz-Art) (7.43 minuten).

Vorbereiding:

Laat leerlingen hun dansspullen meebrengen.

De activiteit:

● Laat het digitale boek 'I Will Dance' zien.

- *Wat is dansen eigenlijk?*
- *Kan iedereen dansen? Waarom wel of niet?*
- *Denk je dat Eva uit het verhaal in haar rolstoel ook kan dansen?*

Laat de film 'Rolstoeldansen' zien.

- *Hoe vind je het dat Mandy op rolstoeldansen zit?*

● Voer een klassengesprek over dansen.

- *Wie houdt er van dansen?*

- *Wie zit er ook op dansles?*
- *Wat voor een soort dansles is het?*
- *Waar heb je les?*
- *Hoe vaak heb je les? Heb je ook weleens uitvoeringen?*
- *Wat heb je nodig voor je dansles? Laat de meegebrachte dansspullen zien.*
- *Weet je of deze spullen duur zijn?*

● Vertel dat er over de hele wereld verschillende soorten volksdansen zijn.

- *Wat is een volksdans?*
- *Wie kent er een volksdans?*

Laat de film 'National Dance For Different Countries' zien.

- *Ken je ook een Arubaanse volksdans?*
- *Wanneer worden deze dansen gedanst?*

Laat de film 'Aruba Traditional Dances' zien.

● Laat de leerlingen van elkaar een foto in een danspositie maken en print deze foto's uit. Laat elke leerling zichzelf uitknippen. Laat de leerlingen het uitgeknipte poppetje op verschillende kleuren papier natrekken en uitknippen. Plak deze gekleurde poppetjes en de uitgeknipte foto over elkaar op een vel zwart papier (zie foto). Laat de leerlingen met een wit potlood hun kunstwerk verder versieren.



Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Laat de film 'The Evolution Of Dance' zien. Laat de leerlingen meedansen.
 - *Welke dans vind je het leukst?*
- Zoek op TikTok de laatste dance challenges op en laat de leerlingen meedansen.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat dansen een leuke nieuw hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de danswerkstukken voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze dansen een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen de gekozen 'TikTok' dans oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: rolstoeldansen, volksdans.

Activiteit 2.4 Koken en bakken

Tijdens deze activiteit houden de leerlingen een gesprek over koken en bakken. Ze gaan versierde boterhammen maken. De leerlingen gaan een dans doen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Samenwerken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming/Dans
Kerdoelen:	PV: 2.1, 2.1a, 3.1, 3.1a, 3.1b. B&G: 1.3, 1.3a, 1.3b, 1.3c, 3.1, 3.1a, 3.2c, 3.5, 3.5a. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- keukengerei te gebruiken;
- hoe je een gezonde lunch maakt;
- samen te werken;
- wat tafelmanieren zijn;
- een dans uit te voeren.

Wat heb je nodig?

- De film 'Remy Making Soup' (zie webpagina Whizz-Art) (3.50 minuten).
- PowerPointpresentatie 2: Versierde boterhammen (zie webpagina Whizz-Art).
- De videoclip 'In The Mood For Food' (zie webpagina Whizz-Art) (3.27 minuten).
- De website 'Kookspelletjes' (zie webpagina Whizz-Art).

Vorbereiding:

- Vraag de leerlingen om etenswaar mee te nemen zoals brood, kaas, pindakaas, wortels, komkommer, paprika en sla en keukengerei zoals een rasp, broodplank en mes.
- Vraag een paar ouders of leerlingen van de zesde klas als hulp.

De activiteit:

- Laat de film 'Remy Making Soup' zien.
- *Wie maakt er ook weleens soep? Welke ingrediënten gebruik je dan?*
- *Wie houdt er van koken of bakken?*
- *Wat vind je leuk om te maken?*
- *Welk keukengerei heb je nodig om te koken of te bakken?*
- *Wat is een recept?*
- *Gebruik je een recept of maak je je eigen creaties?*

- Vertel de leerlingen dat zij vandaag samen een gezonde lunch gaan maken.
- *Wat zijn onderdelen van een gezonde lunch?* (Brood, fruit en groente zijn een goede basis voor een lunch.)
- *Waarom is het belangrijk om gezond te eten?*

Vertel de leerlingen dat ze gezonde versierde boterhammen maken. Voordat de leerlingen aan de slag gaan moeten ze hun handen wassen. Bespreek klassikaal welke producten en materialen er nodig zijn voor het maken van de lunch.

- Laat PowerPointpresentatie 'Versierde boterhammen' zien. Laat de leerlingen bij de slides vertellen welk keukengerei je nodig hebt. De laatste slides zijn voorbeelden van versierde boterhammen, maar de leerlingen mogen natuurlijk ook een eigen creatie maken!

Ga samen aan tafel zitten als de boterhammen klaar zijn. Samen eten is gezellig! Maar er zijn ook regels.

- *Aan welke tafelmanieren moet je je houden?* (Niet praten met je mond vol, aan tafel blijven zitten totdat iedereen klaar is.) Bespreek de tafelmanieren met de klas.

Bespreek na het eten van de boterhammen wat de leerlingen van de gezonde lunch vonden.

- Laat de leerlingen als afsluiting meedansen met de videoclip 'In The Mood For Food'.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de leerlingen op een device kookspelletjes spelen.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat koken of bakken een leuke, nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Maak foto's van de versierde boterhammen en print deze uit. Bewaar de foto's voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze koken en bakken een leuke hobby vinden.

Begrippen: keukengerei, ingrediënten, recept, gezond, tafelmanieren.

Activiteit 2.5 Schilderen en tekenen

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over schilderen en tekenen. Ze gaan tekenopdrachten uitvoeren.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Samenwerken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.2c, 1.2d, 3.1, 3.1a, 3.1b. KV: 2.3a, 4.1, 4.1a, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.1d, 6.2, 6.2a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- hoe je ervoor kunt zorgen dat je zelfvertrouwen krijgt;
- wat een kunstschilder doet;
- een stip te schilderen of in te kleuren;
- een gezamenlijk werkstuk te maken.

Wat heb je nodig?

- De film 'Wat ben ik?' (Zie webpagina Whizz-Art) (4.46 minuten).
- Het digitale prentenboek: 'De stip' (zie webpagina Whizz-Art) (4.29 minuten).
- Papieren borden.
- Kopieerblad 3: De stip.
- Een kunstschilder.

De activiteit:

● Geef iedere leerling een tekenblad en tekenmateriaal. Laat de film 'Wat ben ik?' zien en laat de leerlingen de opdrachten meetekenen.

- *Wie tekent of schildert er thuis? Hoe vaak doe je dat?*
- *Welke materialen heb je nodig als je gaat tekenen of schilderen?* (Bijvoorbeeld verf, kwasten, penselen, canvasdoeken en een schildersezel.)
- *Zijn teken- en verfmaterialen duur?*
- *Heeft er iemand tekenles in de klas? Zo ja, waar?*

● Laat het digitale prentenboek 'De stip' zien en laat de leerlingen de tekst lezen of lees het voor.

- *Wie kent dat gevoel, dat je denkt dat je iets niet kunt?*
- *Wat doe je dan?*
- *Wat vind je van het kunstwerk van Floor?*
- *Vind jij het knap wat Floor gemaakt heeft?*
- *Waarom wel of niet?*

● Geef elke leerling een papieren bord of laat de leerlingen een cirkel tekenen en laat ze het inkleuren of verven. Laat een paar leerlingen kopieerblad 3 'De stip' aan elkaar plakken en uitknippen. Maak een gezamenlijk kunstwerk door het meisje en de stippen op een muur te plakken.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

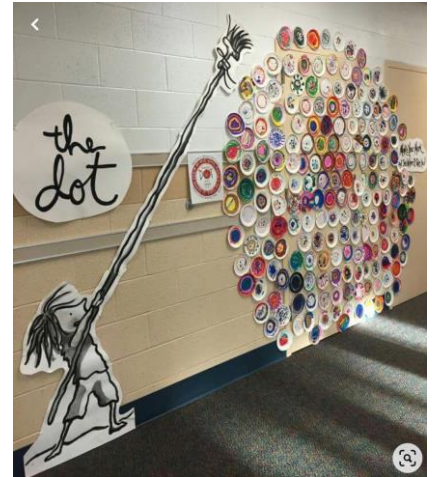
Nodig een kunstschilder uit om een gastles te komen geven.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat tekenen of schilderen een leuke nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte stippen voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze schilderen en tekenen een leuke hobby vinden.



Begrippen: kwasten, penselen, canvasdoek, schildersezal, kunstschilder.

Deelvraag 3: Welke interesses zijn er?

Doel:

De leerlingen krijgen informatie over enkele interesses die ze in hun vrije tijd kunnen uitoefenen. Ze komen te weten op welke plaatsen ze die kunnen uitvoeren, wat de benodigdheden zijn, wat de kosten zijn en hoeveel tijd deze interesses innemen.

Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

- Activiteit 3.1. Lezen

*PV en KV (Beeldende vorming/Dans)
Kritisch denken/Samenwerken
60 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen over het belang van lezen. Ze gaan een werkstuk over boeken maken.

- Activiteit 3.2. Sterrenkunde

*PV, N&T en KV (Dans/Beeldende vorming)
ICT-basisvaardigheden
45 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen wat sterrenkunde inhoudt. Ze leren de acht planeten kennen. De leerlingen gaan bewegen alsof ze gewichtloos zijn.

- Activiteit 3.3. Verzamelen

*PV, N&T, M&M en KV (Beeldende vorming)
Communiceren
45 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen over allerlei soorten verzamelingen. Ze mogen hun eigen verzameling laten zien. De leerlingen maken samen een broekzakkenmuseum.

- Activiteit 3.4. Films

*PV, ICT en KV (Media)
ICT-basisvaardigheden/Samenwerken
60 minuten*

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over films. Ze krijgen informatie over hoe een stop motion film gemaakt wordt. De leerlingen gaan een stop motion filmpje maken.

- Activiteit 3.5. Speelgoed

*PV, N&T en ICT
Computational thinking
45 minuten*

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over films. Ze krijgen informatie over hoe een stop motion film gemaakt wordt. De leerlingen gaan een stop motion filmpje maken.

- Activiteit 3.6. Scouting

*PV en KV (Beeldende vorming)
Sociale en culturele vaardigheden
45 minuten*

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over de scouting. Ze gaan goede daden verrichten. De leerlingen ontwerpen een badge.

Activiteit 3.1 Lezen

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen over het belang van lezen. Ze gaan een werkstuk over boeken maken.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken/Samenwerken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming/Dans
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- aangeven wat het doel is van boeken lezen;
- samen een werkstuk te maken;
- tekenen, knippen en plakken;
- dat bij het voorlezen van een tekst, je intonatie gebruikt;
- te dansen.

Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek:
 - o 'De ongelooflijk bijzondere boekeneter' (zie webpagina Whizz-Art) (4.30 minuten).
 - o 'The Incredible Book Eating Boy' (zie webpagina Whizz-Art) (5.03 minuten).
- De videoclip 'Don't Read Like A Robot' (zie webpagina Whizz-Art) (3.07 minuten).
- Hulpouders en vervoer bij bezoek aan bibliotheek.

Vorbereiding:

Kopieer voor iedere leerling een bladzijde uit een voorleesboek.

De activiteit:

● Laat het digitale prentenboek 'De ongelooflijk bijzondere boekeneter' zien. Houd een gesprek over het verhaal.

- *Als je een boek zou eten en je zou alles leren wat er in staat, welk boek zou je dan eten?*
- *Waarom is het belangrijk om te kunnen lezen?*
- *Wat doet lezen met je?*
- *Wie houdt er van lezen?*
- *Welke boeken vind je leuk om te lezen?*
- *Waar lees je?*
- *Hoe vaak lees je?*
- *Waar kun je boeken kopen of lenen?*
- *Zijn boeken duur?*

● Vertel de leerlingen dat ze een werkstuk van zichzelf als boekeneter gaan maken. Laat een paar leerlingen op een groot vel karton een kind tekenen met een hele grote open mond (doorsnede ongeveer 30 cm) en inkleuren. Knip de mond uit. Plaats het karton op een zichtbare plek in de klas. Vertel dat de leerlingen zodra ze een boek uit hebben, dit boek in de mond mogen stoppen.



Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Lees een spannend stukje uit het voorleesboek voor als een robot zonder intonatie.
 - *Als ik zo lees, is dit dan spannend om naar te luisteren?*Houd een gesprek met de leerlingen waarom intonatie tijdens het lezen belangrijk is. Laat de leerlingen verschillende situaties eerst als een robot zeggen en daarna met de juiste intonatie. Bijvoorbeeld een angstige zin of een verdrietige zin.
- Laat de leerlingen meedansen met de videoclip 'Don't Read Like A Robot'.
- Kopieer een bladzijde voor elke leerling uit een willekeurig voorleesboek waar u uit voorleest. Laat de leerlingen dit blad met waterverf in sepia kleuren (bruin, grijs) inkleuren. Laat de leerlingen zichzelf op een ander vel papier tekenen met een stapel boeken in hun mond en dit inkleuren met wasco-krijt en uitknippen. Vertel de leerlingen om het poppetje op hun blad met tekst te plakken en om in de hoek een hap te knippen of te scheuren.
- Plan een bezoek naar de bibliotheek. Laat de leerlingen op zoek gaan naar boeken die zij leuk vinden. Leg uit dat ze lid kunnen worden van de bibliotheek en wat dit inhoudt.



Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat lezen een leuke nieuwe hobby voor je kan zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de werkstukken van 'boeken-etende' kinderen voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze lezen een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen de 'Don't Read Like A Robot' dans oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: boeken, intonatie, lezen, lidmaatschap, bibliotheek.

Activiteit 3.2 Sterrenkunde

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen wat sterrenkunde inhoudt. Ze leren de acht planeten kennen. De leerlingen gaan bewegen alsof ze gewichtloos zijn.

Waar:	In de klas/Op het schoolplein/In de gymzaal
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	ICT-basisvaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Dans/Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1b. N&T: 4.4, 4.4a. KV: 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- benoemen wat zich in het heelal bevindt;
- een app om het heelal te bekijken, te gebruiken;
- de acht planeten te benoemen;
- zich gewichtloos te bewegen op de maat van muziek;
- de stempeltechniek en spattechniek toe te passen.

Wat heb je nodig?

- Afbeelding 9: Telescoop (zie webpagina Whizz-Art).
- De app 'Sky Map' of 'SkyView Lite' (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'The Eight Planets' (zie webpagina Whizz-Art) (5.44 minuten).
- Een gele hoepel versierd als zon, voor iedere leerling een hoepel.
- De muziek 'Vangelis' (zie webpagina Whizz-Art) (3.34 minuten).
- Verf, kwasten of tandenborstels.
- Instructieblad 2 voor ouders (zie webpagina Whizz-Art).

Vorbereiding:

- Maak een briefje met daarop de acht namen van de planeten.
- Maak van een gele hoepel een zon door bijvoorbeeld gele post-its om de hoepel heen te vouwen als driehoekjes en vast te nieten.

De activiteit:

- Vertel dat u gisteren naar de maan en de sterren keek en dat u graag hier meer over zou willen weten.
- *Wat weet je al van de maan en de sterren?*

Vertel dat sterrenkunde een wetenschap is die bezighoudt met alles in het heelal. In het heelal bevinden zich planeten, manen, asteroiden (stukken stenen), sterren en andere objecten.

- *Wat heb je nodig als sterrenkunde je hobby is?* (Een verrekijker, een telescoop en een sterrenkaart.)

Laat afbeelding 9 'Telescoop' zien. Een telescoop is een soort verrekijker waar verre voorwerpen sterk vergroot kunnen worden. Er zijn telescopen te koop voor een paar honderd florin maar ook van duizenden

florin, dat ligt aan hoe goed de telescoop is. Er zijn ook apps voor op je mobiele telefoon zoals Sky Map (Android) of SkyView Lite (Apple).

Demonstreer de app door uw telefoon (het liefst buiten) naar de lucht te richten. Er zullen lichtpuntjes in uw scherm te zien zijn. Door erop te klikken krijgt u informatie over de objecten in de lucht.

● *Wie kent er een naam van een planeet?*

Laat de film 'The Eight Planets' zien. Controleer door middel van vragen of de leerlingen de film begrepen hebben. Er zijn ezelsbruggetjes om de volgorde van de planeten te onthouden. Van dichtbij tot ver van de zon: Mercurius, Venus, Aarde, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus en Pluto. 'Maak Van Acht Meter Japanse Stof Uw Nieuwe Pyjama'.

● Geef deze activiteit in de gymzaal. Houd een briefje bij de hand om snel de namen van de planeten te kunnen noemen. Vertel dat de planeten als een familie door het heelal zweven. Ze draaien met z'n allen om de zon.

Leg in het midden van de gymzaal de zon (de gele hoepel). Leg daaromheen, op verschillende afstanden acht hoepels (de planeten). Vertel de leerlingen dat zij raketten zijn en van de ene planeet naar de andere planeet vliegen. Dit doen ze door tussen de hoepels te dansen, te huppelen of te springen. Noem terwijl ze dit doen namen van bijvoorbeeld landen of voor de leerlingen bekende figuren. Pas als de leerlingen de naam van één van de planeten horen, mogen ze op een planeet landen. Dit doen ze door apart of samen in een hoepel te gaan staan. Leg uit dat ze niet in de hoepel van de zon mogen staan, want daar is het veel te warm!

Vraag aan het einde van het spel:

- *Welke namen van de planeten ken je nog?*
- *Waarom ligt de zon in het midden?*

(Alle planeten draaien om de zon.)

● Vertel dat astronauten in de ruimte door de gewichtloze toestand zweven en langzamer bewegen. Laat de leerlingen op het muziekstuk 'Vangelis' bewegen net of ze in de ruimte zweven.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de leerlingen een paar cirkels uit papier knippen (doorsnede ongeveer 10 cm) en deze met twee kleuren verf beschilderen. Laat ze een afdruk maken door het rondje op een zwart vel papier te drukken en een beetje te draaien zodat de kleuren mengen. Laat ze dit ook met de andere cirkels doen. Laat ze vervolgens met witte verf dampkringen schilderen en spetter de sterren erop. Laat zien hoe de spettertechniek werkt:



Doe wat verf op een kwast (of een tandenborstel) en ga met je vinger langs de haren van de kwast (of tandenborstel) en laat ze zwiepen. Dan krijg je spetters.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat sterrenkunde een leuke, nieuwe bezigheid voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte planetenwerkstukken voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze sterrenkunde een leuke hobby vinden.

(Online) thuisactiviteit:

Instructieblad 2 geeft informatie aan de ouders hoe zij thuis met hun kinderen met het thema 'Het heelal' aan de slag kunnen.

Begrippen: heelal, sterrenkunde, telescoop, planeet, asteroïden, stempeltechniek, spettertechniek.

Activiteit 3.3 Verzamelen

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen over allerlei soorten verzamelingen. Ze mogen hun eigen verzameling laten zien. De leerlingen maken samen een broekzakkenmuseum.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Communiceren
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. N&T: 7.3, 7.3a. M&M: 2.3, 2.3a, 7.1b. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- dat het verzamelen van spullen een hobby is;
- over de geschiedenis van verzamelen;
- te vertellen over zijn eigen verzameling;
- de rijgtechniek toe te passen.

Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek 'Finding Treasures' (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'De 10 raarste verzamelingen' (zie webpagina Whizz-Art) (12.49 minuten).
- Hulpouders en vervoer bij bezoek aan museum.

Vorbereiding:

- Verzamel dozen (bijvoorbeeld schoendozen of eierdozen).
- Vraag de leerlingen om hun verzamelingen mee te nemen.

De activiteit:

● Vertel de leerlingen dat het verzamelen een populaire hobby is. Je kunt heel veel verschillende dingen verzamelen. Denk maar eens aan munten, boeken of postzegels. Het verzamelen geeft je een gevoel van trots en voldoening. Het is leuk om een verzameling aan iemand anders te laten zien. Of om dingen die je dubbel hebt te ruilen.

Lees of blader door het digitale prentenboek 'Finding Treasures'.

- *Welke verzamelingen komen in het verhaal voor?*
- *Ken je nog andere verzamelingen?*
- *Welke verzameling kost niks? En welke verzameling is duur?*
- *Ken je iemand die een verzameling heeft?*
- *Zo ja, wat verzamelt die persoon? (Denk aan postzegels, kunst, schelpen, kaartjes, et cetera.)*

● Vertel dat vroeger vooral rijke mensen iets verzamelden. Een koning verzamelde kostbare voorwerpen. Vrienden konden komen kijken in een speciale 'wonderkamer'. Soms werd een verzameling te groot. Dan liet de koning een museum bouwen. Daar konden ook andere mensen de verzameling bewonderen.

- *Is er in Aruba ook een museum waar je een verzameling kunt bekijken?*

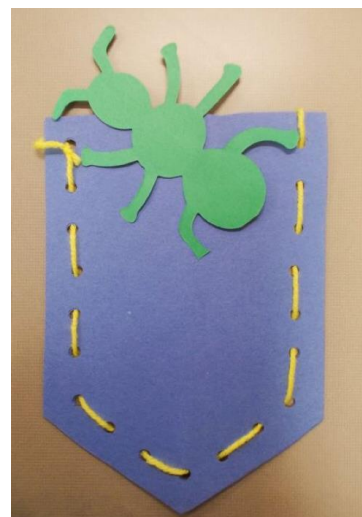
Laat de leerlingen die een eigen verzameling hebben meegebracht, vertellen over hun verzameling.

- *Hoe ben je begonnen aan je verzameling?*
- *Waarom is het leuk om iets te verzamelen?*
- *Kost je verzameling geld?*
- *Hoe bewaar je je verzameling?*

Laat de andere leerlingen vragen stellen.

● Vraag aan de leerlingen of zij nu toevallig iets in hun broekzak hebben zitten, iets wat ze gevonden hebben en wilden bewaren. Veel kinderen verzamelen in hun broekzakken dingen die ze vinden.

Laat de leerlingen twee gekleurde vellen papier op elkaar leggen en daar een grote broekzak van knippen. En met een (hand)perforator langs de kant gaatjes maken. Laat ze met een stuk wol de twee stukken aan elkaar rijgen en laat ze hun broekzak versieren. Bevestig alle gemaakte broekzakken op een groot vel karton zodat het een broekzakkenmuseum wordt. Laat de leerlingen hun papieren broekzak vullen met dingen die ze willen verzamelen.



Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Plan een bezoek aan een museum.
- Laat de film 'De 10 raarste verzamelingen' zien.
 - *Welke vond jij het raarst?*
 - *Kun je nog meer rare verzamelingen bedenken?*

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat verzamelen een leuke nieuwe hobby voor je kan zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar het broekzakkenmuseum voor de slotactiviteit
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze verzamelen een leuke hobby vinden.

Begrippen: verzameling, museum, rijgen.

Activiteit 3.4 Films

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over films. Ze krijgen informatie over hoe een stop motion film gemaakt wordt. De leerlingen gaan een stop motion filmpje maken.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	ICT-basisvaardigheden/Samenwerken
Soort kunstactiviteit:	Media
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. ICT: 2.1, 2.1a. KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.3a, 5.1, 5.1a, 5.1b, 5.2, 5.2a, 5.3, 5.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- welke soorten films er zijn;
- hoe een stop motion film gemaakt wordt;
- samen te werken;
- een scène voor een film op te nemen met de app 'Stop Motion'.

Wat heb je nodig?

- De film 'Knor' (zie webpagina Whizz-Art) (2.08 minuten).
- De film 'Duizenden foto's achter elkaar' (zie webpagina Whizz-Art) (2.59 minuten).
- De film 'Istopmotion' (zie webpagina Whizz-Art) (4.23 minuten).
- De app 'Stop Motion' (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Lego Toilet Fail' (zie webpagina Whizz-Art) (2.42 minuten).
- De film 'Guess The Disney Movie' (zie webpagina Whizz-Art) (9.45 minuten).
- Hulpouders en vervoer bij bezoek aan bioscoop.

Vorbereiding:

- Download de app 'Stop Motion' op uw device en maak een testfilmpje.
- Download de app 'Stop Motion' op de devices voor de leerlingen.
- Vraag de leerlingen om speelgoed zoals Playmobile of Lego mee te nemen.

De activiteit:

- Houd een gesprek over films kijken.
- *Wie houdt er van films kijken? En waarom?*
- *Van welke films houd je? En van welke films niet?*
- *Welke soorten films zijn er?* (Denk aan documentaires, comedyfilms, soaps, animatiefilms, et cetera.)
- *Hoe vaak kijk je films?*
- *Waar kijk je films?*

● Laat de trailer 'Knor' zien.

- *Lijkt je dit een leuke film?*
- *Weet je hoe zo'n film gemaakt wordt?* Er wordt steeds een foto gemaakt, dan wordt bijvoorbeeld het poppetje een beetje verplaatst en dan wordt er een nieuwe foto gemaakt. Daarna worden alle foto's achterelkaar gezet tot een film. Dit heet een animatiefilm.
- *Hoe lang denk je dat het maken van deze film geduurd heeft?*

Laat de film 'Duizenden foto's achter elkaar' zien.

● Laat de film 'Istopmotion' zien. Demonstreer daarna nogmaals met uw eigen device hoe je een animatiefilmje maakt met de app Stop Motion. Vertel de leerlingen dat ze in groepjes een plan moeten bedenken wat voor een scène ze willen opnemen. Laat de leerlingen hun scène opnemen met hun device. Zorg dat het device stabiel en vast staat. Bekijk na afloop de resultaten.

- *Wat ging goed en wat minder goed?*
- *Hoe ging het samenwerken?*
- *Wat zou je de volgende keer anders willen doen?*

Laat de film 'LegoToilet Fail' zien. Beseffen de leerlingen hoe tijdrovend het was om deze film te maken?

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Laat de film 'Guess The Disney Movie' zien en laat de leerlingen bij elke scène raden uit welke Disney film de scène hoort.
- Plan een bezoek aan de bioscoop.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Kun jij ontspannen als je een film ziet?*
- *Wat heb je geleerd over het maken van films?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte 'Istopmotion' filmpjes voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze films kijken een leuke hobby vinden.

Begrippen: animatiefilm, scène, stopmotion.

Activiteit 3.5 Speelgoed

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over speelgoed. Ze leren hoe speelgoed ontstaan is. De leerlingen gaan met een app werken die Lego-ontwerpen voor ze maakt.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Computational thinking
Soort kunstactiviteit:	N.v.t.
Kerdoelen:	PV: 1.3, 1.3a, 1.3b. N&T: 7.5, 7.5a, 7.6, 7.6a. ICT: 2.1, 2.1a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- welk speelgoed er is;
- de geschiedenis van speelgoed;
- de geschiedenis van Lego;
- de werking van de app 'Brickit';
- een ontwerp stap voor stap te volgen.

Wat heb je nodig?

- De film 'Toy Story' (zie webpagina Whizz-Art) (4.38 minuten).
- De film 'Who Invented Toys?' (zie webpagina Whizz-Art) (2.16 minuten).
- De film '100 Years Of Toys' (zie webpagina Whizz-Art) (2.27 minuten).
- De film 'How Were Lego-bricks Invented?' (zie webpagina Whizz-Art) (8.29 minuten).
- De app 'Brickit' (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Speelgoed maken van oud plastic' (zie webpagina Whizz-Art) (3.06 minuten).
- Hulpouders en vervoer bij bezoek aan speelgoedwinkel.

Vorbereiding:

- Vraag de leerlingen om hun favoriete speelgoed mee te nemen.
- Download de app 'Brickit' op de devices.

De activiteit:

- Laat de film 'Toy Story' zien.
 - *Welk speelgoed komt er in de film voor?*
 - *Wie heeft er iets van dit speelgoed thuis?*
 - *Met welk speelgoed speel jij het liefst en waarom?*
- Laat de leerlingen hun meegebrachte speelgoed tonen.
- *Hoe vaak speel je met het speelgoed?*
 - *Waar kun je speelgoed kopen?*
 - *Is je speelgoed duur?*

● Laat de film 'Who Invented Toys' zien. En controleer door middel van vragen of de leerlingen de film begrepen hebben.

- *Wie kent nog meer speelgoed van vroeger?*

Laat de film '100 Years of Toys' zien.

- *Welk speelgoed is jouw favoriet?*
- *En waarom?*

● Vertel dat veel kinderen tegenwoordig met Lego spelen.

- *Hoe is Lego ontstaan denk je?*

Laat de film 'How Were Lego-bricks Invented?' zien. Controleer door middel van vragen of de leerlingen de film begrepen hebben.

- *Wie heeft er thuis ook Lego?*
- *Waarom vind je het leuk om met Lego te spelen?*
- *Bouw je volgens een bouwtekening of ontwerp je zelf iets?*

Vertel dat er een app is die je kunt gebruiken als je niets kunt verzinnen wat je met je Legoblokken kunt maken. Spreid Legoblokken uit en maak er met de app 'Brickit' een foto van. De app scant de foto en laat zien wat je kunt bouwen met de stenen die je hebt. Kies daarna een ontwerp wat je aanspreekt en volg de handige instructies. Kun je een stukje Lego niet vinden? De app kan je laten zien waar je het stukje Lego in de stapel kunt vinden. Laat de leerlingen de werking van 'Brickit' op hun device uittesten en de ontwerpen van Lego nabouwen. Praat na afloop over de ervaringen van het gebruik van 'Brickit'.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Vertel dat in sommige landen de kinderen niet naar een speelgoedwinkel kunnen gaan en dat zij daarom zelf hun speelgoed maken. Laat de film 'Speelgoed maken van oud plastic' zien.
 - *Maak jij ook weleens zelf speelgoed? Van wat?*
 - *Hoe zou jij het vinden als je je eigen speelgoed zou moeten maken?*
- Plan een bezoek aan een speelgoedwinkel.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Wat vond je interessant in deze les?*
- *Ga je de app 'Brickit' thuis ook gebruiken?*

Didactische tip:

Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze met speelgoed spelen een leuke hobby vinden.

Begrippen: app, speelgoed, Lego.

Activiteit 3.6 Scouting

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over de scouting. Ze gaan goede daden verrichten. De leerlingen ontwerpen een badge.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b, 5.3, 5.3a, 5.3b. KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerlingen leren:

- wat scouting is;
- hoe scouting op Aruba is;
- goede daden te verrichten;
- een badge te ontwerpen.

Wat heb je nodig?

- De film 'Upp, Meet Russell' (zie webpagina Whizz-Art) (2.30 minuten).
- De PowerPointpresentatie 3: Scouting (zie webpagina Whizz-Art).
- Kopieerblad 4: 100 Acts of Kindness.
- Kopieerblad 5: Badges.
- Een vertegenwoordiger van de scouting.

Vorbereiding:

- Kopieer kopieerblad 4 '100 Acts Of Kindness' op A3 formaat.
- Kopieer kopieerblad 5 'Badges' op een stickervel en knip alle rondjes los.

De activiteit:

● Laat de film 'Upp, Meet Russell' zien. Vraag na afloop:

- *Bij welke vereniging zit Russell? (Scouting.)*

Vertel dat er ook scouting op Aruba is.

Laat de PowerPointpresentatie 'Scouting' zien. Geef bij iedere slide uitleg.

Slide 1

Robert Baden-Powell was een luitenant-generaal in het Britse leger. Hij is de oprichter van de scouting.

Slide 2

Op Aruba heb je verschillende scoutinggroepen. Als je een scout bent word je op leeftijd in een groep verdeeld. Bevers: 5 tot 7 jaar. Welpen: 8 tot 10 jaar. Verkenners: 11 tot 14 jaar. Explorers: 15 tot 17 jaar

Slide 3

De scouting organiseert veel dingen. Zo organiseren ze in de grote vakantie altijd een kamp.

Slide 4 en 5

Iedere zaterdag hebben ze activiteiten zoals spelletjes spelen.

Slide 6 en 7

Bij officiële gelegenheden zoals Betico Croes Dag, de Dag van het Volkslied en de Vlag en op de Dag van de Arbeid, lopen scouts mee in de parade.

- *Wie zit er ook bij de scouting?*
- *Hoe heet je scoutinggroep?*
- *Hoe vaak heb je een bijeenkomst?*
- *Wat doe je allemaal bij de scouting?*
- *Wat draag je als je naar scouting gaat?*

● Herinner de leerlingen aan de film van Russell die ze gezien hebben.

- *Wat voor iets goeds wil Russell uit de film Upp doen? Als je bij de scouting gaat, moet je een belofte afleggen dat je anderen zal helpen.*
- *Wie heeft nog een voorbeeld van een goede daad?*
- *Wie heeft vandaag al een goede daad verricht?*

Laat kopieerblad '100 Acts Of Kindness' zien. Vertel dat de leerlingen samen als klas moeten proberen om 100 goede daden te verrichten. Iedere keer als iemand een goede daad verricht heeft, mag er een hartje gekleurd worden. De goede daden mogen op school en thuis verricht worden.

Russell uit de film had al veel badges verdiend. Op slide 8 zie je voorbeelden van badges. Wijs een aantal badges aan en vraag de leerlingen:

- *Waar staan deze badges voor?*

Laat de leerlingen op kopieerblad 'Badges' elk een ontwerp maken van een goede daad.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Nodig een vertegenwoordiger van de scouting uit om over de scouting te vertellen.
- Hou een ceremonie na het behalen van de klassikale '100 goede daden'. Plak bij iedere leerling een van de gemaakte badges op.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat de scouting een leuke, nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Zorg dat iedere leerling tenminste één hartje mag kleuren voor zijn goede daad.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze scouting een leuke hobby vinden.

Begrippen: scouting, bevers, welpen, verkenners, explorers, daad, badge.

Deelvraag 4: Welke digitale hobby's zijn er?

Doel:

De leerlingen krijgen informatie over enkele digitale hobby's die ze kunnen uitoefenen. Ze komen te weten op welke plaatsen ze die kunnen uitvoeren, wat de benodigdheden zijn, wat de kosten zijn en hoeveel tijd deze interesses innemen.

Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

- Activiteit 4.1. Gamen

PV, N&T, ICT en KV (Dans)
Computational thinking
60 minuten

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over gamen. Ze denken na over de voor- en nadelen van gamen. De leerlingen gaan Fortnite dansjes doen.

- Activiteit 4.2. Televisie kijken

PV, N&T, ICT en KV (Beeldende vorming)
Kritisch denken
45 minuten

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over televisie kijken. Ze leren dat film uit heel veel losse beelden bestaat. De leerlingen gaan zelf 'film' maken door een thaumatrop te maken.

- Activiteit 4.3. Mobiele telefoon

PV, N&T, ICT en KV (Beeldende vorming)
Kritisch denken
45 minuten

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over mobiele telefoons. Ze leren hoe ze verantwoord met een telefoon kunnen omgaan. De leerlingen tekenen apps op een mobiele telefoon.

- Activiteit 4.4. Computer

PV, N&T, ICT en KV (Beeldende vorming)
Mediawijsheid
45 minuten

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen welke onderdelen er in een computer zitten. Ze spelen een spel over computers. De leerlingen gaan een laptop maken.

- Activiteit 4.5. Social media

PV, N&T, ICT en KV (Media)
ICT-basisvaardigheden/Kritisch denken
45 minuten

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over social media. Ze leren dat er vaak filters gebruikt worden bij foto's op social media. De leerlingen gaan foto's met filters maken.

Activiteit 4.1 Gamen

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over gamen. Ze denken na over de voor- en nadelen van gamen. De leerlingen gaan Fortnite dansjes doen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Computational thinking
Soort kunstactiviteit:	Dans/Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. N&T: 1.7, 1.7a. ICT: 1.1, 1.6, 1.6a, 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 2.5, 2.5a. KV: 2.3a, 6.1, 6.1a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- de voor- en nadelen van gamen te benoemen;
- aan te geven hoe je slim, verstandig en gezond moet gamen;
- verschillende dansjes te imiteren;
- een zelfportret op ruitjespapier te maken.

Wat heb je nodig?

- De PowerPointpresentatie 4: Slim gamen (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Dit vonden de kinderen de beste games van 2020' (zie webpagina Whizz-Art) (2.23 minuten).
- De film 'Wetenschappers: Houd je boek of telefoon verder van je hoofd af' (zie webpagina Whizz-Art) (2.32 minuten).
- De film 'Fortnite Dances For Kids' (zie webpagina Whizz-Art) (7.00 minuten).
- De film 'How To Draw A Minecraft Character' (zie webpagina Whizz-Art) (12.10 minuten).

De activiteit:

- Vertel de leerlingen dat een hobby die door veel kinderen gedaan wordt 'gamen' is.

Laat de PowerPointpresentatie 'Slim Gamers' zien en bespreek iedere slide.

Slide 1

- *Wat is gamen?*
- *Wie speelt er weleens een computergame?*
- *Welke game speel je dan?*
- *Hoe lang per dag speel je gemiddeld?*
- *Welke spelcomputer heb je?*
- *Zijn spelcomputers duur?*
- *Zijn games duur?*

Bekijk de film 'Dit vonden kinderen de beste games van 2020'.

Slide 2

Vertel dat in de game-industrie veel geld verdiend wordt. Veel meer dan met het maken van films of muziek.

- *Geef jij weleens geld uit aan gamen?*
- *Waarom en hoeveel?*

Slide 3

Vertel dat gamen voordelen heeft.

- *Welke voordelen kent gamen?*

Laat de leerlingen eerst zelf met voordelen van gamen komen, voordat u de voordelen van de slide opleest.

Slide 4

Vertel dat gamen ook nadelen heeft.

- *Wat zijn de nadelen van gamen?* (Kinderen die veel gamen zitten veel en bewegen daardoor te weinig. Ook is wetenschappelijk bewezen dat kinderen die teveel op een beeldscherm kijken en te weinig buiten komen, later slechtziend of zelfs blind kunnen worden. Je kunt ook verslaafd raken aan gamen, je krijgt dan steeds minder tijd voor andere dingen zoals huiswerk maken, buiten spelen en sporten.)

Slide 5

Vraag de leerlingen waar ze zelf op kunnen letten om 'slim, verstandig en gezond' te gamen.

Laat de film '20-20-2' zien. Herhaal nogmaals: na 20 minuten schermtijd, moet je 20 seconden in de verte kijken. En je moet minstens twee uur per dag naar buiten. Laat de leerlingen 20 seconden in de verte kijken om te ervaren hoe lang 20 seconden is.

- Vraag aan de leerlingen of zij een Fortnite dansje kennen. Laat ze dit demonstreren.
- *Ken je het dansje van een Fortnite karakter?* (Denk aan: Jubilation, Best Mates, Floss, The Robot, Fresh, Disco Fever, Tidy, Hype, Orange Justice, Ride the Pony, Take The L, Wiggle, Pumpnickel.)

Laat de leerlingen meedansen met de film 'Fortnite Dances For Kids'.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de film 'How To Draw A Minecraft Character' zien. Laat de leerlingen op ruitjespapier een 'Minecraft' zelfportret maken. Laat een paar leerlingen ook de letters van het woord Minecraft op ruitjespapier maken. Hang de letters en de zelfportretten op.



Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat gamen een nieuwe leuke hobby voor je zal zijn?*
- *Ga je de tips om gezonder te gamen toepassen?*

Didactische tips:

- Bewaar de Minecraft zelfportretten voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze gamen een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen de 'Fortnite' dansjes oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: gamen, Minecraft, Fortnite, 20-20-2.

Activiteit 4.2 Televisie kijken

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over televisie kijken. Ze leren dat film uit heel veel losse beelden bestaat. De leerlingen gaan zelf 'film' maken door een thaumatroop te maken.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. N&T: 1.7, 1.7a, 7.2, 7.2a, 7.3, 7.3a, 7.6, 7.6a, 7.7, 7.7a. ICT: 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 2.5, 2.5a. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- de voordelen en nadelen van televisiekijken te benoemen;
- aan te geven hoe je slim, verstandig en gezond televisie moet kijken;
- hoe een film werkt;
- een thaumatroop te maken;
- hoe de televisie ontstaan is.

Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek 'Alex, The Boy Who Watched Too Much Television' (zie webpagina Whizz-Art).
- Afbeelding 10: Couch Potato (zie webpagina Whizz-Art).
- Afbeelding 11: 20-20-2 (zie webpagina Whizz-Art).
- Kopieerblad 6: Thaumatroop.
- Rietjes, plakband.
- De film 'Vierkante ogen' (zie webpagina Whizz-Art) (8.11 minuten).
- De film 'Who Invented The Television?' (zie webpagina Whizz-Art) (2.28 minuten).

De activiteit:

● Lees het boek 'Alex, The Boy Who Watched Too Much Television' voor. Controleer of de leerlingen het verhaal begrepen hebben, door vragen te stellen.

- *Wie kijkt er ook graag televisie?*
- *Waar kijk je graag naar?*
- *Hoe vaak en hoe lang kijk je televisie?*
- *Heb je weleens slaapproblemen door iets wat je op de televisie gezien hebt?*
- *Zijn er thuis regels omtrent het televisiekijken?*
- *Wat zou jij met je tijd doen als er geen televisie was?*
- *Wat zijn de voordelen en nadelen van televisie kijken?*

Laat afbeelding 10 zien.

- *Wie weet wat een Couch Potato is?*

Laat afbeelding 11 zien en leg de 20-20-2 regel uit. Laat de leerlingen 20 seconden in de verte kijken om te ervaren hoe lang 20 seconden is.

● Vertel dat bewegend beeld zoals we dat zien in films en series, een trucje is waarbij je ogen worden gefopt. Er worden namelijk heel snel fotootjes gemaakt die achter elkaar worden gezet. Wel 24 beelden per seconde: dus als jij één keer inademt, zijn er al 24 beelden voorbijgekomen. Het gaat zo snel dat onze ogen het niet bij kunnen houden en onze hersenen de losse foto's aan elkaar plakken. Daardoor lijkt het één lange film te zijn!

Vertel dat de leerlingen ook zo'n bewegend beeld gaan maken door een thaumatroop te maken. Laat de leerlingen op kopieerblad 6 'Thaumatroop' de twee cirkels uitknippen, intekenen (een zelfportret) en inkleuren. Plak een rietje vast met plakband, in het midden van de achterkant van een van de cirkels (zodat het rietje stevig vastzit). Plak daarna de twee cirkels tegen elkaar vast. Druk het stevig aan. Hou het rietje tussen je handen en wrijf je handen snel tegen elkaar zodat de thaumatroop gaat draaien. Je ziet jezelf nu op de televisie!



Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Laat de leerlingen de film 'Vierkante ogen' zien.
 - *Heb je ook weleens gehoord dat als je te veel televisie kijkt, je vierkante ogen krijgt?*
- Laat de film 'Who Invented the Television' zien. Controleer door middel van vragen of de leerlingen de film begrepen hebben.
 - *Waarvoor gebruiken jullie thuis de televisie?*
 - *Heb jij een idee hoe de televisie zich nog meer kan ontwikkelen?*

Reflectie en terugkoppeling:

- *Is televisiekijken een leuke hobby voor je? Waarom wel of niet?*
- *Kijk je nu anders tegen televisiekijken aan?*

Didactische tips:

- Bewaar de thaumatropen voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze televisiekijken een leuke hobby vinden.

Begrippen: televisie kijken, film, beelden, 20-20-2, thaumatroop.

Activiteit 4.3 Mobiele telefoon

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over mobiele telefoons. Ze leren hoe ze verantwoord met een telefoon kunnen omgaan. De leerlingen tekenen apps op een mobiele telefoon.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. N&T: 1.7, 1.7a. N&T: 7.7, 7.7a (cyclus 2). ICT: 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 2.5, 2.5a. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- de geschiedenis van de (mobiele) telefoon;
- hoe mobiel bellen werkt;
- welke onderdelen een mobile telefoon heeft;
- aan te geven hoe je slim, verstandig en gezond met je telefoon moet omgaan;
- te tekenen.

Wat heb je nodig?

- De PowerPointpresentatie 5: De telefoon (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Guess The App Logo' (zie webpagina Whizz-Art) (8.58 minuten).
- De film 'Hoe goed kun jij je concentreren?' (zie webpagina Whizz-Art) (4.43 minuten).
- Kopieerblad 7: Telefoon.

Voorbereiding:

Verzamel oude (mobiele) telefoons.

De activiteit:

- Laat de PowerPointpresentatie 'Telefoon' zien.

Slide 1

Vertel de leerlingen dat deze les over de mobiele telefoon gaat.

Slide 2

De telefoon bestaat al meer dan 100 jaar en is uitgevonden door Alexander Graham Bell. Het woord telefoon bestaat uit twee delen. Uit het woord 'tele' en het woord 'foon'. Het woord 'tele' betekent in het Grieks 'ver' en het woord 'foon' betekent in het Grieks 'geluid'. Als je telefoneert, betekent dat dat je via de kabel of door de lucht via zendmasten met iemand spreekt.

Slide 3

De allereerste mobiele telefoon is uitgevonden door de Amerikaan Martin Cooper. Zijn telefoon woog wel meer dan een kilo! De antenne stak aan de bovenzijde nog uit het toestel.

In 1994 werd het eerste Nokia toestel op de markt gebracht. Het scherm was zwart-wit. Je kon er mee bellen en sms-en. De Nokia toestellen hadden knopjes om letters mee te typen. In 2007 verscheen de eerste Iphone. Deze telefoon had een touchscreen. Geen losse knoppen dus meer. Op een Iphone kon je ook spelletjes spelen of iets opzoeken. Vanaf dat moment spreken we van een smartphone. Dat betekent 'slimme' telefoon. Je kunt er nu niet alleen mee bellen, maar ook fotograferen, navigeren, games spelen, shoppen, een filmpje bekijken of een liedje luisteren et cetera.

In 2019 heeft Samsung iets nieuws bedacht; een opvouwbare telefoon. Zo krijg je een groter scherm.

- *Hoe ziet mobiel bellen er over 25 jaar uit? Wat denk jij?*

Bekijk de meegebrachte oude mobieltjes.

Slide 4

Vraag aan de leerlingen wie er wel en wie niet een eigen mobiele telefoon heeft.

- *Hoe oud was je toen je de telefoon kreeg?*
- *Waarvoor gebruik je je telefoon?*
- *Is het een nieuw of gebruikt toestel?*

Lees de weetjes op de slide voor.

Slide 5

Hoe werkt mobiel bellen eigenlijk?

Hiervoor zijn er netwerken aangelegd. Zo'n netwerk bestaat uit allemaal antennes. Via die antennes is een mobiele telefoon verbonden met een uitzendmast en die is weer verbonden met een centrale. Die centrale weet bij welke antenne die andere telefoon uithangt en regelt dat het gesprek van de ene naar de andere mobiele telefoon gaat. Er is dan een lijn gemaakt waarover twee telefoons met elkaar spraakberichten kunnen uitwisselen...gewoon praten dus.

Slide 6

Bekijk de meegebrachte oude mobieltjes.

In een smartphone zitten wel meer dan 500 verschillende onderdelen. Denk aan:

- Moederboard: hierop zitten alle onderdelen vast en zijn ze verbonden.
- Batterij/accu: zorgt voor stroom voor alle onderdelen.
- Antenne: ontvangt en verstuurt het signaal naar de gsm-masten.
- Microfoon
- Luidspreker
- Beeldscherm
- Camera
- Simkaart: hierop staan al je gegevens.

Slide 7

- *Wat kost een nieuwe smartphone?*

Slide 8

Stel je mag van je ouders een nieuwe telefoon voor je verjaardag.

- *Welk toestel zou je graag willen? Waarom?*

- *Is het belangrijk om hetzelfde toestel te hebben als vrienden/ vriendinnen of klasgenoten?*
- *Is een duurder telefoontoestel beter dan een goedkope variant? Waarom wel/niet?*

Slide 9

- *Welke afspraken heb je met je ouders gemaakt over je mobiele telefoon?*
- *Wat gebeurt er als jij je niet aan de afspraken houdt?*
- *Waarom zijn er afspraken nodig?*

Slide 10

Een mobiele telefoon is handig en leuk om te gebruiken, maar gebruik het met mate. Het is namelijk wetenschappelijk bewezen: als kinderen te veel kijken op hun mobieltje en te weinig buiten komen, kunnen ze later slechtziend of zelfs blind worden. Om dit te voorkomen is de 20-20-2 regel bedacht. Na twintig minuten op een scherm kijken, kijk je 20 seconden in de verte. Per dag ga je twee uur naar buiten.

Slide 11

- *Wat heb je geleerd?*

● *Welke apps gebruik jij veel op je telefoon?*

Speel het spel 'Guess The App Logo' met de leerlingen.

Laat de leerlingen op kopieerblad 7 'Telefoon' de apps tekenen die zij vaak gebruiken. Laat ze de mobiele telefoon uitknippen en op een stevig karton plakken.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Oefen telefoongesprekken met de gemaakte mobieltjes.
 - *Hoe begin en eindig je een gesprek?*
- Een mobiele telefoon kan erg afleiden als je constant berichtjes binnenkrijgt. Laat de leerlingen de test 'Hoe goed kun jij je concentreren' uitvoeren. Bij deze test moeten de leerlingen eerst 15 plaatjes onthouden zonder afleidingen, daarna 15 plaatjes met afleidingen. Houd na afloop een gesprek over hun bevindingen.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Wat vond je interessant in deze les?*
- *Ga je de 20-20-2 regel toepassen?*
- *Denk je dat het gebruiken van een mobiele telefoon een leuke, nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte mobiele telefoons voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze graag op hun mobiele telefoon zitten.

Begrippen: telefoon, mobiele telefoon, smartphone, zendmast, moederboard, simkaart, apps.

Activiteit 4.4 Computer

Tijdens deze activiteit leren de leerlingen welke onderdelen er in een computer zitten. Ze spelen een spel over computers. De leerlingen gaan een laptop maken.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Mediawijsheid
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. N&T: 1.2, 1.2a, 1.3, 1.3a, 1.6, 1.6a, 7.7, 7.7a (cyclus 2). N&T: 1.7, 1.7a, 2.1. ICT: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.3, 1.3a, 1.4, 1.4a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 2.5, 2.5a. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- waarvoor je een computer kunt gebruiken;
- welke onderdelen er in een computer zitten;
- het menselijk lichaam met een computer te vergelijken;
- een toetsenbord in te vullen;
- een lied te zingen.

Wat heb je nodig?

- De PowerPointpresentatie 6: Computer (zie webpagina Whizz-Art).
- Kopieerblad 8: De laptop.
- De videoclip 'Juego con la computadora' (zie webpagina Whizz-Art) (3.35 minuten)
- Het digitale prentenboek: Mus op het net (zie webpagina Whizz-Art) (4.51 minuten).

De activiteit:

- Laat de PowerPointpresentatie 'Computer' zien.

Slide 1

Stel vragen aan de leerlingen:

- *Gebruik jij weleens een computer?*
- *Waarvoor gebruik jij een computer?*
- *Gebruiken je ouders een computer? Waarvoor?*

Slide 2

Vertel dat computers van de buitenkant niet op mensen lijken maar dat ze toch onderdelen hebben die op mensen lijken. Vandaag gaan we kijken welke computeronderdelen op die van een mens lijken.

Slide 3

De onderdelen van een computer noem je hardware. Het eerste wat je ziet aan een computer is de kast. In de kast zitten alle onderdelen van die computer. Aan de achterkant van de kast zijn aansluitingen waar je bijvoorbeeld een muis, toetsenbord en computerscherm kunt aansluiten.

Als je naar het menselijk lichaam kijkt, zie je alleen de huid. Alle onderdelen zoals het hart, longen en hersenen zie je niet van de buitenkant. Zo is het ook bij de computerkasten, de onderdelen zijn erin 'verstopt'.

Slide 4

Een computer heeft net als een mens voeding nodig om iets te kunnen doen. De voeding van een computer is de kabel die van het stopcontact naar de achterkant van de computerkasten gaat. Het blokje wat je op de slide ziet, zit vastgemaakt aan de computerkast.

Slide 5

Als je de computer openmaakt, zie je een grote groene plaat met allemaal zilveren stipjes en dingen erop. Dit is het moederbord. Op het moederbord worden allerlei onderdelen aangesloten. Zonder het moederbord zouden alle computeronderdelen los in de kast liggen en niet met elkaar kunnen werken. Dit kun je vergelijken met je skelet. Als je geen ribben en botten had, dan zouden je organen door je lijf zweven bij alles wat je doet.

Slide 6

De processor is eigenlijk het hart van de computer. Zonder een processor kan een computer niet werken. De processor zorgt er namelijk voor dat alle onderdelen kunnen werken. Dit noem je aansturen.

Slide 7

- *Welk onderdeel van een mens zorgt ervoor dat je dingen kunt onthouden?*

Je hersenen onthouden dingen in twee soorten geheugen. Het kortetermijngeheugen en het langetermijngeheugen. Als je bijvoorbeeld boodschappen moet doen, mag je dit vergeten als de boodschappen klaar zijn. Dit hoef je maar kort op te slaan. Maar dingen zoals lopen, praten, tafels leren en het alfabet moet je lang onthouden in je langetermijngeheugen.

Een computer heeft ook twee soorten geheugen. Een harde schijf zorgt bijvoorbeeld dat je werkstuk opgeslagen blijft. Dat is dus eigenlijk het langetermijngeheugen. Je werkstuk blijft opgeslagen, zelfs als de computer uitstaat. Het kortetermijngeheugen van een computer heet het intern geheugen. De computer gebruikt dit geheugen eigenlijk als een soort kladblaadje tijdens het rekenen en werken. Hier kan de computer iets even opslaan en net als de boodschappen vergeet hij dit weer als hij klaar is.

Slide 8

De computer heeft een computerscherm. Zonder scherm kun je niet zien wat je aan het doen bent.

Daarvoor is de videokaart. De videokaart is een kaart die op het moederbord aangesloten wordt. Aan de achterkant heeft hij een aansluiting voor de kabel van het scherm. Zonder de videokaart kunnen we dus niet zien wat er gebeurt.

● Vraag aan de leerlingen of een laptop of tablet ook een computer is. Vertel dat de leerlingen een laptop gaan maken. Geef elke leerling kopieerblad 8 'Laptop' en laat ze het toetsenbord invullen. Laat de leerlingen een gekleurd papier dubbelvouwen en op de onderste helft hun toetsenbord plakken. Laat ze van wit papier een beeldscherm, een muis en een muismatje maken.



Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Zing het lied 'Juego con la computadora' met de leerlingen.

Números y letras es mucha tarea por terminar,
Luego lo de inglés, también las figuras hay que dibujar.
Suerte que yo tengo una amiga que hace cuentas
Mejor que nadie aquí.
Y como nunca se fatiga cuando acabe me voy a divertir.

REFREIN (2x)

*Juego, juego con la computadora juego, juego.
Cada día es una nueva aventura.
Cada aventura un juego por compartir.
Juego, juego con la computadora juego, juego.
Descubriendo los secretos del mundo.
Que divertido es aprender así.*

De discos y virus hoy tengo tarea de computación
Y para el resumen también a mi amiga necesito yo
Un procesador de palabras y mi disco educlic voy a utilizar
Luego fotos con el escáner, la impresión a colores y ya está

REFREIN (2x)

- Laat de leerlingen het digitale prentenboek 'Mus op het net' zien. Hou een gesprek over de voordelen en nadelen van het gebruik van een computer.

Reflectie en terugkoppeling:

• *Heb je vandaag iets nieuws geleerd?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte laptops voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze computeren een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen het lied 'Juego con la computadora' oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: computer, hardware, moederbord, processor, harde schijf, intern geheugen.

Activiteit 4.5 Social media

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over social media. Ze leren dat er vaak filters gebruikt worden bij foto's op social media. De leerlingen gaan foto's met filters maken.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	ICT-basisvaardigheden/Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Media
Kerdoelen:	PV: 1.1, 1.1a, 1.2, 3.1, 3.1a, 3.1b, 6.1. N&T: 1.7, 1.7a. ICT: 2.4, 2.4a, 2.5, 2.5a. KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.3a, 5.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- wat social media is;
- welke social media apps er zijn;
- de voordelen en nadelen van social media;
- foto filters te gebruiken.

Wat heb je nodig?

- PowerPointpresentatie 7: Social Media Quiz (zie webpagina Whizz-Art).
- Kopieerblad 9: Letters.
- PowerPointpresentatie 8: Wat is echt en wat is nep? (zie webpagina Whizz-Art).

Vorbereiding:

- Hang in iedere hoek van de klas een van de vier letters (kopieerblad 11 'Letters') op.
- Laat de leerlingen een mobiele telefoon meebrengen.

De activiteit:

● Vertel dat deze activiteit over social media gaat. Laat de PowerPointpresentatie 'Social Media Quiz' zien.

- *Wie weet wat social media is?*

Social media is een verzamelnaam voor alle internetmiddelen waarmee het mogelijk is om informatie met elkaar te delen. Denk hierbij aan websites en apps. Op social media kan iedereen teksten plaatsen. Maar ook foto's, video's en muziek. Speel de social media quiz met de leerlingen. Laat de leerlingen hun antwoord kiezen door naar een letter te gaan.

● Voer een klassengesprek met de leerlingen over 'Social Media'.

- *Wat vind je leuk aan social media?*
- *Wat vind je niet leuk aan social media?*
- *Wie maakt er weleens een selfie? Maak je die vaak van jou alleen of van jou met iemand samen?*
- *Wat is een filter?*

Een filter geeft een mooiere kleur aan een foto, maakt de foto helder of juist zwart/wit. Sommige filters maken je tanden zelfs witter of dunner of maken je lichaam gespierder.

- *Welke filters ken jij?*

Er zijn filters met een grappig effect, zoals een hondensnuit en oren of je krijgt hartjes op je gezicht of je mond wordt extra groot. Vertel de leerlingen dat op social media jongeren filters gebruiken om zichzelf mooier te maken.

- *Kun je de plaatjes die je op social media ziet eigenlijk nog wel geloven?*
- *Wat vind je daarvan?*
- *Wat is een like?*

● Laat de klas nu zelf aan de slag gaan. Ze gaan op hun hun tablet of smartphone verschillende filters uitproberen op een selfie. Laat de leerlingen hun mooiste foto kiezen om deze te laten zien aan de klas.

- *Hoe vonden jullie het om zelf filters te maken?*
- *Wat is mooier, een foto met of zonder filter? Waarom?*
- *Wat heb je geleerd over de foto's die je tegenkomt op social media?*
- *Kijk je nu anders naar foto's?*
- *Zou je zelf filters gaan gebruiken of juist niet?*

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de PowerPointpresentatie 'Wat is echt en wat is nep?' zien en bepaal bij iedere foto of er een filter gebruikt is of niet.

- *Heeft deze foto een filter of niet?*
- *Waar zie je dat aan?*
- *Waarom worden filters gebruikt voor een foto?*

Reflectie en terugkoppeling:

- *Kijk je nu anders naar social media?*
- *In deze les hebben we geen likes aan elkaar uitgedeeld, hoe zou het zijn geweest als we dat wel hadden gedaan?*
- *Denk je dat het gebruik van social media een leuke, nieuwe hobby voor je zal zijn? Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Print de foto's van de bewerkte selfies uit en bewaar ze voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze 'social media' een leuke hobby vinden.

Begrippen: social media, filters, selfie.

Deelvraag 5: Welke hobby's met dieren zijn er?

Doel:

De leerlingen krijgen informatie over enkele hobby's die ze met dieren kunnen uitoefenen. Ze komen te weten op welke plaatsen ze die kunnen uitvoeren, wat de benodigdheden zijn, wat de kosten zijn en hoeveel tijd deze interesses innemen.

Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

- Activiteit 5.1. Paardrijden

*PV, N&T, M&M, B&G en KV (Muziek/Beeldende vorming)
Kritisch denken.
45 minuten*

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over paardrijden. Ze gaan verschillende ritmes klappen.

- Activiteit 5.2. Snorkelen

*PV, N&T en KV (Beeldende vorming/Dans)
Samenwerken
60 minuten*

Tijdens deze activiteit kijken de leerlingen naar de onderwaterwereld van Aruba. Ze krijgen informatie over snorkelen. De leerlingen maken een onderwaterwerkstuk.

- Activiteit 5.3. Aquarium

*PV, N&T, M&M en KV (Beeldende vorming/Dans)
Zelfregulering
60 minuten*

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over het houden van een aquarium met vissen. Ze gaan een aquarium knutselen.

- Activiteit 5.4. Huisdieren

*PV, N&T, M&M en KV (Beeldende vorming)
ICT-basisvaardigheden/Probleem oplossen
45 minuten*

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over huisdieren. Ze doen een test om te kijken welk huisdier het beste bij hun past. De leerlingen vergelijken een robot met een echt huisdier. Ze ontwerpen een robot huisdier.

- Activiteit 5.5. Vissen

*PV, N&T, M&M en KV (Beeldende vorming)
Kritisch denken
45 minuten*

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over vissen vangen. Ze leren welke vissen je rondom Aruba kunt vangen. De leerlingen gaan een vis knutselen.

Activiteit 5.1 Paardrijden

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over paardrijden. Ze gaan verschillende ritmes klappen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Muziek/Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b. N&T: 3.8, 3.8a. M&M: 7.1, 7.1a, 7.1b. B&G: 6.7, 6.7a, 6.7b. KV: 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- welke uitrusting je nodig hebt om paard te rijden;
- hoe je een paard moet verzorgen;
- hoe je paardengeluiden kunt nadoen;
- verschillende tempo's en ritmes te klappen;
- knippen, plakken en tekenen.

Wat heb je nodig?

- Kopieerblad 10: Paard.
- Afbeelding 12: Paardrijden (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Mijn hobby, paarden' (zie webpagina Whizz-Art) (4.57 minuten).
- De film 'Horse Sound Clapping' (zie webpagina Whizz-Art) (0.17 minuten).
- De film '5 Gaits Of The Icelands Horse' (zie webpagina Whizz-Art) (2.23 minuten).
- Papieren bekens, stroken, wol.

Vorbereiding:

Knip de kaartjes van kopieerblad 10 'Paard' uit.

De activiteit:

● Deel de kaartjes van kopieerblad 10 uit aan een aantal leerlingen. Laat hen het woord wat op hun kaartje staat uitbeelden of tekenen op het bord. Laat de andere leerlingen raden welk woord ze uitbeelden of tekenen. Schrijf deze woorden op. Kunnen de leerlingen raden waarover deze les gaat?

● Vraag aan de leerlingen:

- *Wie heeft er weleens paardgereden?*
- *Waar heb je paardgereden?*
- *Wie zit er op paardrijden? Waar doe je dat? Hoe vaak in de week doe je dat? Moet je ook wedstrijden rijden?*

- *Wat heb je nodig als je gaat paardrijden?*

Laat afbeelding 12 'Paardrijden' zien. Benoem enkele benodigheden zoals teugels, zadel, bitjes, stijgbeugels, cap, rijlaarzen en zweep.

- *Denk je dat paardrijden een dure hobby is? Waarom?*

Laat de film 'Mijn hobby, paardrijden' zien.

- *Welke verzorging heeft een paard nodig?*
- *Zou jij een eigen paard willen hebben?*

● Vraag aan de leerlingen:

- *Welke geluiden maakt een paard?*

Bijvoorbeeld hinniken, briesen en galopperen.

Laat de film 'Horse Sound Clapping' zien om de leerlingen duidelijk te maken hoe je door snel te klappen en op je bovenbeen te slaan het lopen en rennen van een paard kunt nabootsen. Oefen dit in verschillende tempo's (lopen, draf en galop). Laat de film '5 Gaits Of The Icelands Horse' zien en laat de leerlingen de verschillende tempo's meeklappen.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Vraag aan de leerlingen hoe je de woorden paard, pony en paardenbrokjes klap (een klap, twee klappen en vier klappen). Laat een paar leerlingen op een vel papier een paard tekenen, op een ander vel papier een pony en op het derde vel papier paardenbrokjes. Kopieer deze tekeningen vier keer. Hang steeds vier vellen papier met de tekeningen naast elkaar en laat de leerlingen het ritme klappen.

Paard-paard-pony-paard (1 klap, 1 klap, 2 klappen, 1 klap)

Pony-pony-paardenbrokjes-paard (2 klappen, 2 klappen, 3 klappen, 1 klap)

Laat de leerlingen ook ritmes bedenken door ze de vier vellen papier met de tekeningen in een andere volgorde te laten hangen.

- Laat de leerlingen twee papieren bekertjes verven en op elkaar plakken. Laat ze van de bovenste beker met gekleurd papier een paardenhoofd knutselen. Laat ze van stroken vier muizentrapjes vouwen en aan de onderste beker bevestigen als benen. Laat de leerlingen van wol manen en een staart maken. Bevestig een touw door de twee bekertjes op de plaats waar ze aan elkaar vastgeplakt zitten. Laat de leerlingen hun paard aan het touwtje bewegen.



Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat paardrijden een leuke nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte paarden voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze paardrijden een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen de paardenritmes oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: hinniken, briesen en galopperen, teugels, zadel, bitjes, zweep, rijlaarzen, cap, draf, galop.

Activiteit 5.2 Snorkelen

Tijdens deze activiteit kijken de leerlingen naar de onderwaterwereld van Aruba. Ze krijgen informatie over snorkelen. De leerlingen maken een onderwaterwerkstuk.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Samenwerken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming/Dans
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b, 7.2a. N&T: 3.6, 3.6a, 3.8, 3.8a, 5.2, 5.2a. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- de namen van enkele Arubaanse zeedieren;
- gedragsregels en veiligheidsregels tijdens het snorkelen;
- een onderwater werkstuk te maken;
- te dansen op een lied.

Wat heb je nodig?

- Kopieerblad 11: Aruba Reef Creatures Guide.
- De film 'Baby Beach Snorkeling' (zie webpagina Whizz-Art) (6.58 minuten).
- De film 'Underwater Flashlight Craft' (zie webpagina Whizz-Art) (0.18 minuten).
- Plastic mapjes, watervaste stiften.
- De film 'Just Dance, Under The sea' (zie webpagina Whizz-Art) (0.26-3.43 minuten).

Vorbereiding:

- Kopieer kopieerblad 13 in kleur.
- Verzamel snorkelspullen.

De activiteit:

● Verdeel de leerlingen in kleine groepjes en geef ze het kopieerblad 'Aruba Reef Creatures Guide'. Vertel dat ze een film over het snorkelen bij Baby Beach te zien krijgen. De leerlingen moeten een rondje om het dier op hun kopieerblad zetten als ze dat dier in de film zien. Zet eventueel het beeld tijdens de film op pauze om de leerlingen meer tijd te geven.

Bespreek na afloop de antwoorden van de leerlingen. In de film zijn de Sergeant Major, de Hawksbill Turtle, de Grey Snapper, de Saucereye Porgy, de Blue Tang, de Yellow Snapper, de Smooth Trunkfish en de Sea Eel (staat niet op het kopieerblad).

- Voer een klassengesprek over snorkelen.
- *Wie heeft er ook weleens gesnorkeld?*

- *Waar heb je dat gedaan?*
- *Wie kent een goede plek om te snorkelen?*
- *Wat heb je gezien tijdens het snorkelen?*
- *Wat heb je nodig als je gaat snorkelen?* (Flippers, duikbril, snorkel, onderwatercamera.)
- *Zijn snorkelspullen duur?*
- *Waarom is het leuk om te snorkelen?*

Praat met de leerlingen ook over veiligheid bij het snorkelen. Denk aan zwemdiploma en stroming van de zee. Bespreek ook de gedragsregels in het omgaan met het onderwaterleven dat je bij snorkelen tegenkomt (nergens op staan, niets aanraken of dood maken).

● Vertel dat als je 's nachts gaat snorkelen je een zaklamp nodig hebt. Laat de film 'Underwater Flashlight Craft' zien. Geef elke leerling een plastic hoesje met een wit vel papier erin. Laat de leerlingen een onderwatertekening op het plastic hoesje met watervaste stiften maken en inkleuren. Hierbij kunnen ze gebruik maken van kopieerblad 11 'Aruba Reef Creatures Guide'. Laat ze op een wit vel papier een zaklamp met lichtstraal tekenen, kleuren en uitknippen. Laat de leerlingen het witte vel papier in hun plastic hoesje omruilen voor een zwart vel. Laat de leerlingen met hun zaklamp naar hun onderwaterwereld kijken.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de leerlingen meedansen met de film 'Just Dance, Under The Sea'.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat snorkelen een leuke, nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de onderwaterwerkstukken voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze snorkelen een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen de 'Just Dance, Under The Sea' dans oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: snorkelen, flippers, onderwatercamera, duikbril.

Activiteit 5.3 Aquarium

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over het houden van een aquarium met vissen. Ze gaan een aquarium knutselen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Zelfregulering
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming/Dans
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b, 7.2, 7.2a. N&T: 3.8, 3.8a. M&M: 7.1, 7.1a, 7.1b. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- dat je van dieren kunt houden;
- welke spullen je nodig hebt om een aquarium te houden;
- hoe je een aquarium verschoont;
- zelfstandig een instructie uit te voeren.

Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek 'Not Norman' (zie webpagina Whizz-Art) (5.29 minuten).
- De film 'Finding Nemo First Time In The Tank' (zie webpagina Whizz-Art) (2.07 minuten).
- Afbeelding 13: Not Norman (zie webpagina Whizz-Art).
- Afbeelding 14: Aquarium (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'How to Clean A Fish Tank' (zie webpagina Whizz-Art) (3.13 minuten).
- Kopieerblad 12: Aquarium maken.
- Aquarium: Blauw papier, schaar, lijm.
- De film 'Dream Aquarium' (zie webpagina Whizz-Art) (1.20 minuten).
- De videoclip 'Move It, Aquarium' (zie webpagina Whizz-Art) (2.28 minuten).

De activiteit:

- Laat het digitale boek 'Not Norman' zien.
 - *Waarom wilde de jongen liever geen vis als huisdier?*
 - *Welke voordelen heeft een vis als huisdier boven bijvoorbeeld een hond of kat?*
 - *En welke nadelen?*

Laat de film 'Finding Nemo First Time In the Tank' zien. Vertel dat in de film de dieren met elkaar kunnen praten en dat zij ook gevoelens hebben. Laat afbeelding 13 'Not Norman' zien. Vul dit samen met de leerlingen in. Vraag bij elke denkballon:

- *Wat zal Norman in deze situatie denken en voelen?*

● Vraag aan de leerlingen:

- *Wie heeft er thuis een aquarium met vissen?*
- *Ken je iemand die een aquarium heeft?*
- *Welke vissen zitten er in het aquarium?*
- *Welke spullen heb je nodig voor een aquarium?*

Laat afbeelding 14 'Aquarium' zien. Omdat de meeste vissen in een aquarium tropische vissen zijn heb je vaak een verwarming (4) nodig. Ook heb je een filter (5) nodig om het water schoon te houden. Een luchtpomp (3) zorgt voor frisse lucht in het water. Verder heb je planten en decoratie nodig en een schraper (2) om algen weg te schrapen. Waterplanten zorgen voor zuurstof in het water. Veel aquariums hebben een deksel met verlichting.

- *Waar kun je vissen en spullen kopen?*
- *Zijn deze spullen duur?*
- *Kost het houden van vissen veel tijd?*

Laat de film 'How to Clean A Fish Tank' zien.

● Laat de leerlingen zelfstandig een aquarium maken door de stappen op kopieerblad 12 'Aquarium maken' te volgen. Zet tijdens het knutselen als achtergrond de film 'Dream Aquarium' aan.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de leerlingen meebewegen met de videoclip 'Move It, Aquarium'.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat het houden van een aquarium een leuke, nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte aquariums voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze het houden van een aquarium een leuke hobby vinden.
- Laat de leerlingen de 'Move It Aquarium' dans oefenen en presenteren tijdens de slotactiviteit.

Begrippen: aquarium, filter, verwarming, luchtpomp, algenschrapper.

Activiteit 5.4 Huisdieren

Tijdens deze activiteit praten de leerlingen over huisdieren. Ze doen een test om te kijken welk huisdier het beste bij hun past. De leerlingen vergelijken een robot met een echt huisdier. Ze ontwerpen een robot huisdier.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	ICT-basisvaardigheden/Probleem oplossen
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b, 7.2a, 7.2b. N&T: 3.8, 3.8a. M&M: 7.1, 7.1a, 7.1b. KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- welke huisdieren er zijn;
- een staafdiagram in te vullen;
- een test te doen;
- de voor- en nadelen van een robot huisdier;
- een robot huisdier te ontwerpen met een digitaal tekenprogramma.

Wat heb je nodig?

- De film 'Secret Life Of Pets' (zie webpagina Whizz-Art) (3.24 minuten).
- De website 'Staafdiagram' (zie webpagina Whizz-Art).
- De website 'Huisdierentest' (zie webpagina Whizz-Art).
- De film 'Robot Dog vs Real Puppy' (zie webpagina Whizz-Art) (3.31 minuten).
- De website 'Design Robot Pet' (zie webpagina Whizz-Art).
- Kopieerblad 13: Robotonderdelen.
- De film '7 Most Unusual Pets' (zie webpagina Whizz-Art) (4.28 minuten).

De activiteit:

- Laat de film 'Secret Life Of Pets' zien.

Vraag aan de leerlingen:

- *Wat is een huisdier?*

Laat de leerlingen voorbeelden van huisdieren opnoemen.

Vertel de leerlingen dat een huisdier een dier is dat in of om het huis woont. Vroeger werden huisdieren voornamelijk gehouden omdat ze handig waren, bijvoorbeeld als waakhond, of een poes tegen de muizen. Tegenwoordig worden huisdieren vaak uitsluitend als gezelschapsdier gehouden. Er bestaan verschillende soorten huisdieren. Een paar bekende soorten zijn de hond, kat, vissen (aquarium), konijn, cavia en marmot.

Sommige mensen hebben liever een 'exotisch huisdier', zoals schildpadden, slangen, gekko's en axolotls. Het nadeel van dit soort huisdieren is dat je niet met ze kan knuffelen. Ook kunnen ze gevaarlijk en soms zelfs giftig zijn, zoals sommige slangen, schorpioenen en spinnen.

Vul samen met de leerlingen het staafdiagram op de website 'Staafdiagram' in, om te onderzoeken welk huisdier de leerlingen hebben. Bespreek de resultaten:

- *Welk huisdier is het meeste gekozen?*
- *En welke het minste?*
- *Welk huisdier heb jij die er niet bij staat?*
- *Waarom heb je een huisdier?*
- *Hoeveel werk is je huisdier?*
- *Wat heeft een huisdier allemaal nodig?*
- *Hoeveel geld ben je kwijt aan je huisdier?*
- *Welke huisdier zou je nog graag willen hebben?*

Vertel dat mensen soms een huisdier aanschaffen zonder er goed over na te denken. Later blijkt dat ze niet goed voor hun huisdier kunnen zorgen omdat ze er geen tijd, plaats of geld voor hebben. Doe de huisdierentest voor om te kijken welk huisdier het beste bij je past. Laat daarna de leerlingen de huisdierentest op een device doen. Hou een gesprek over de resultaten.

● Laat de film 'Robot Dog vs Real Puppy' zien.

- *Wat zijn de voordelen van een robot huisdier?*
- *Wat zijn de nadelen van een robot huisdier?*
- *Wat zijn de voordelen van een echt huisdier?*
- *Wat zijn de nadelen van een echt huisdier?*
- *Heb jij liever een robot of een echt huisdier? Waarom?*

● Vertel dat de leerlingen in de film 'The Secret Life Of Pets' gezien hebben dat huisdieren vaak alleen gelaten worden. Laat de leerlingen op de site 'Design Robot Pet' een robot huisdier voor hun huisdier ontwerpen zodat het gezelschap heeft als de leerlingen op school zijn. Laat de leerlingen daarna hun ontwerp met karton, splitpenen en kopieerblad 1 'Robotonderdelen' namaken.



Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de film '7 Most Unusual Pets' zien. Hou na afloop een gesprek erover.

- *Welke van deze dieren zou jij willen hebben?*
- *Wat zijn de voordelen van dit dier?*
- *En wat de nadelen?*

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat het hebben van een huisdier een leuke, nieuwe hobby voor je kan zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de robohuisdieren voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze het houden van huisdieren een leuke hobby vinden.

Begrippen: huisdier, verzorging, staafdiagram, robot, robotonderdelen.

Activiteit 5.5 Vissen

Tijdens deze activiteit krijgen de leerlingen informatie over vissen vangen. Ze leren welke vissen je rondom Aruba kunt vangen. De leerlingen gaan een vis knutselen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 3.1, 3.1a, 3.1b, 7.2, 7.2a, 7.2b. N&T: 3.6, 3.6c. M&M: 6.2, 6.2a, 7.1, 7.1a, 7.1b, 7.3, 7.3a. KV: 2.3a.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- welke benodigdheden nodig zijn om vissen te vangen;
- welke vissen je rondom Aruba kunt en mag vangen;
- over het beroep 'visser';
- knippen, plakken en tekenen;
- samen een spel te spelen.

Wat heb je nodig?

- De film 'Mijn hobby - Vissen' (zie webpagina Whizz-Art) (5.07 minuten).
- Afbeelding 15: Visbenodigdheden (zie webpagina Whizz-Art).
- Afbeelding 16: Vissen (zie webpagina Whizz-Art).
- Aluminiumfolie, watervaste stiften.
- Een lange stok, touw, een magneet.
- Het spel 'Let's Go Fishing' (zie webpagina Whizz-Art).

De activiteit:

● Laat de film 'Mijn hobby - Vissen' zien. Controleer door middel van vragen of de leerlingen de film begrepen hebben.

- *Wie vist er ook weleens?*
- *Waar kun je op Aruba vissen?*
- *Wat heb je nodig om te vissen? Laat de afbeelding 15 'Visbenodigdheden' zien.*
- *Zijn deze spullen duur?*
- *Waar kun je deze spullen kopen?*
- *Wat kun je als aas gebruiken?*

● Laat afbeelding 16 'Vissen' zien. Dit zijn vissen die je rondom Aruba mag en kunt vangen.

- *Wie herkent er een van de vissen?*
- *Wie heeft er weleens een van deze vissen gevangen?*

- *Wat doe je met de gevangen vissen?*
- *Wie heeft weleens een van deze vissen gegeten?*
- *Waarom vangen mensen vissen?* Er zijn mensen die het als ontspanning doen, maar ook mensen die het als beroep doen.
- *Wie kent iemand die vissen vangt voor zijn beroep?*
- *Wat gebeurt er met de gevangen vissen?*
- *Wie kent een restaurant op Aruba waar je vis kunt eten?*
- *Waarom mag je sommige vissen niet vangen?* (Beschermd vissoorten, niet eetbaar.)

● Laat de leerlingen een vis tekenen op karton en uitknippen. Laat ze daarna hun vis met aluminiumfolie omwikkelen. Misschien moet het folie op sommige plekken ingeknipt worden. Laat de leerlingen daarna hun vis met watervaste stiften versieren.

Schuif om iedere vis een paperclip bij zijn mond. Maak een hengel door een touw aan een stok te bevestigen. Bevestig aan het uiteinde een magneet. Laat de leerlingen nu het hengelspel spelen door de vissen met de hengel proberen te vangen.



Nog meer zelf onderzoeken/doen:

- Laat de leerlingen op een device het online visspel 'Let's Go Fishing' spelen. Door op het scherm te klikken kunnen ze hun hengel uitgooien.
- Nodig een visser uit om over zijn beroep te komen vertellen.

Reflectie en terugkoppeling:

- *Denk je dat vissen vangen een leuke nieuwe hobby voor je zal zijn?*
- *Waarom wel of niet?*

Didactische tips:

- Bewaar de gemaakte vissen voor de slotactiviteit.
- Laat de leerlingen een kleine tekening in hun profiel maken als ze vissen een leuke hobby vinden.

Begrippen: hengel, molentje, aas, visser, beschermd vissoorten.

Slotactiviteit: Hobbybeurs ★

Tijdens deze activiteit zullen de leerlingen een hobbybeurs gaan voorbereiden. De leerlingen gaan een ruimte inrichten met de gemaakte werkstukken. Tijdens de hobbybeurs zullen de leerlingen presentaties geven.

Waar:	In de klas/Een ruimte op school
Tijdsduur:	90-120 minuten
21 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Communiceren
Soort kunstactiviteit:	Muziek/Dans/Theater/Beeldende vorming/Media
Kerdoelen:	Alle kerndoelen die in dit thema aan bod gekomen zijn.

Wat leren de leerlingen?

De leerling leert:

- het profielwerkstuk af te maken;
- een uitnodiging te maken;
- een ruimte tot hobbybeurs in te richten;
- verantwoordelijkheid te nemen voor zijn eigen taak;
- te presenteren aan ouders en genodigden;
- na afloop gezamenlijk op te ruimen.

Wat heb je nodig?

- Alle gemaakte werkstukken.
- Een lege ruimte die groot genoeg is om een hobbybeurs in te richten en om bezoekers te ontvangen.

De activiteit:

● Laat de leerlingen hun profielwerkstuk afmaken zodat hun hele hoofd ingetekend en ingekleurd is met de hobby's en interesses die ze leuk vinden.

● Laat de leerlingen een uitnodiging maken voor de hobbybeurs. Nodig ook trainers of andere vertegenwoordigers van clubs uit zodat zij een stand kunnen inrichten om informatie te geven. Bespreek met leerlingen wat er in de uitnodiging moet komen te staan (bijvoorbeeld de datum, tijd en plaats).

● Richt samen met de leerlingen een ruimte tot hobbybeurs in. Gebruik hiervoor de werkstukken die tijdens dit thema gemaakt zijn.

Denk aan:

- de profielwerkstukken (startactiviteit).
- de voetbalshirts (activiteit 1.1).
- de Honkbal ballen (activiteit 1.2).
- de zwembadtekeningen (activiteit 1.3).
- de tennisrackets (activiteit 1.4).
- de aluminiumpoppetjes (activiteit 1.5).
- de surfwerkstukken (activiteit 1.6).

- de Rolling Walking Feet (activiteit 1.7).
- de geknutselde honden (activiteit 2.2).
- de danswerkstukken (activiteit 2.3).
- de foto's van de versierde boterhammen (activiteit 2.4).
- de stippen (activiteit 2.5).
- de werkstukken van de 'boeken-etende' kinderen (activiteit 3.1).
- de planetenwerkstukken (activiteit 3.2).
- het broekzakkenmuseum (activiteit 3.3).
- de Minecraft zelfportretten (activiteit 4.1).
- de thaumatropen (activiteit 4.2).
- de mobiele telefoons (activiteit 4.3).
- de laptops (activiteit 4.4).
- de bewerkte selfies (activiteit 4.5).
- de paarden (activiteit 5.1).
- de onderwaterwerkstukken (activiteit 5.2).
- de aquariums (activiteit 5.3).
- de robothuisdieren (activiteit 5.4).
- de vissen (activiteit 5.5).

● Maak samen met de leerlingen een programma voor de presentaties die tijdens de hobbybeurs plaats zullen vinden. Denk aan:

- de Waka Waka dans (activiteit 1.1).
- het lied 'Take Me Out To The Ball Game' (activiteit 1.2).
- de zwemact (activiteit 1.3).
- de gecomponeerde muziekstukken (activiteit 2.1).
- de TikTok dans (activiteit 2.3).
- het lied 'Don't Read Like A Robot' (activiteit 3.1).
- de Istopmotion filmpjes (activiteit 3.4).
- de Fortnite dansjes (activiteit 4.1).
- het lied 'Juego con la computadora' (activiteit 4.4).
- de paardenritmes (activiteit 5.1).
- de dans 'Just Dance, Under The Sea' (activiteit 5.2).

● Ruim na afloop van de hobbybeurs alles samen met de leerlingen op.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de leerlingen een bedankkaartje maken voor de vertegenwoordigers van clubs en verenigingen die tijdens de hobbybeurs en dit thema aanwezig zijn geweest.

Reflectie en terugkoppeling:

Evalueer de hobbybeurs met de leerlingen.

- *Hoe ging het opzetten van de hobbybeurs?*
- *Gingen de presentaties goed?*
- *Hoe ging het afbreken van de hobbybeurs?*
- *Wat zouden we de volgende keer anders kunnen doen?*

Begrippen: hobbybeurs, uitnodiging, stand.

Bijlage 1 Brief voor ouders

Geachte ouder/begeleider,

De komende 5 weken zal uw kind op school werken aan het thema 'Hobby's en interesses'. Gedurende dit thema zal uw kind leren over verschillende soorten hobby's en bedenken wat hem/haar zelf heel leuk lijkt om te doen.

Verder zal uw kind de komende weken gevraagd worden om onder andere sportattributen mee naar school te nemen.

Op (vul datum in) zal de hobbybeurs plaatsvinden. De leerlingen zullen u dan een presentatie geven van wat ze in dit thema allemaal gedaan en geleerd hebben. Uiteraard zijn vader, moeder, broertjes, zusjes, opa en oma ook welkom.

Met vriendelijke groeten,

.....(naam leerkracht invullen)

Bijlage 2 Benodigde materialen

Digitale prentenboeken

STARTACTIVITEIT:

- Engels: Bradley. S. (2022). *Jack Finds A Hobby*. BubbleGum.
<https://www.youtube.com/watch?v=8nqn8kXVlxc>

ACTIVITEIT 1.5:

- Engels: Hernandez. L. (2023). *She's Got This*. Little Readers.
<https://www.youtube.com/watch?v=4uSo1vtOv3s>

ACTIVITEIT 2.2:

- Nederlands: Visser. R. Verplancke, K. (2024). *Timo en het toverstokje*. DEA. <https://youtu.be/ljR7XCkP9XM>

ACTIVITEIT 2.3:

- Engels: Bo Flood. N. (2021). *I Will Dance*. CSUF Future Titans Read.
<https://www.youtube.com/watch?v=m-Cok0CnY1g>

ACTIVITEIT 2.5:

- Nederlands: Reynolds. P.H. (2020). *De stip*. VBS Pistache.
<https://www.youtube.com/watch?v=aWJoNfoC3hc>

ACTIVITEIT 3.1:

- Nederlands: Jeffers. O. (2024). *De ongelooflijk bijzondere boekeneter*. DEA. <https://youtu.be/yLe-aTIsSnQ>
<https://flipbookpdf.net/web/site/d46ff935aa7e89e00ee92f1833e416a5a6dc72c2202404.pdf.html>
- Engels: Jeffers. O. (2021). *The Incredible Book Eating Boy*. Miss Agie.
<https://www.youtube.com/watch?v=hrVuwxM9q2g>

ACTIVITEIT 3.3:

- Engels: Schaub. M. (2024). *Finding Treasures*.
<https://flipbookpdf.net/web/site/275fabca6742bfd32057a27154342bb70b70c07a202404.pdf.html>

ACTIVITEIT 4.2:

- Engels: Zimmerman. K. en M. (2024). *Alex, The Boy Who Watched Too Much Television*.
<https://flipbookpdf.net/web/site/bd63039ed15d6cb2f7a0b016d4037189a13699dd202404.pdf.html>

ACTIVITEIT 4.4:

- Nederlands: Visser. R. de Wolff. A. (2024). *Mus op het net*. DEA. <https://youtu.be/cghRYZvrR9Y>
<https://flipbookpdf.net/web/site/eeb4d86b1f2cd14875e38b23ee5e3b77a42529eb202404.pdf.html>

ACTIVITEIT 5.3:

- Engels: Bennett. K. (2017). *Not Norman*. Lawson's Dad the Actor.
<https://www.youtube.com/watch?v=D-hJzLwa4oc>

Films

STARTACTIVITEIT:

- Nederlands: (2014). *Ik verveel me*. Unicef. https://www.youtube.com/watch?v=IOlJSB_s3FU

ACTIVITEIT 1.1:

- Engels: (2022). *How Football Started*. Peekaboo Kidz.
<https://www.youtube.com/watch?v=DeObEYbqFSY>
- Engels: (2022). *When Player Become Dancer*. No. 10 player.
<https://www.youtube.com/watch?v=VwRuNuWb9lY>

- Engels: (2021). *Basic Rules Soccer. Smile and Learn.* <https://www.youtube.com/watch?v=IEluFKIoChI>
- (2018). *Voetbalshirt vouwen.* Sudan Thapa Magar. <https://www.youtube.com/watch?v=19Rz7vDoUZ0>

ACTIVITEIT 1.2:

- Engels: (2021). *Baseball For Kids.* Smile and Learn. <https://www.youtube.com/watch?v=PFnq0nR4CoQ>
- Engels: (2021). *Body Percussion.* Singings Sharon. <https://www.youtube.com/watch?v=F4cXkiU0AU>

ACTIVITEIT 1.3:

- Nederlands: (2021). *Zwemdiploma A, B en C.* Nationale Raad Zwemveiligheid. <https://www.youtube.com/watch?v=c0ld0IToIKs>
- (2017). *Arubaanse synchroonzwemsters.* Tanja Fraai. https://www.youtube.com/watch?v=xW_GApnmQqQ
- Nederlands: (2022). *Hoe ziet een zwemwedstrijd eruit?* ZV44. https://youtu.be/GZnKf4c3BRo?si=fqf3GwWm_Ms1m0cb
- (2014). *Talent Show.* Margaret Hutto. <https://youtu.be/S59NCvIUfng?si=WnhSNgKlR2JCM45S>

ACTIVITEIT 1.4:

- Engels: (2021). *Tennis For Kids.* Smile and Learn. <https://www.youtube.com/watch?v=KCaxZalZYs8>
- Engels: (2022). *What Is Beach Tennis?* Taylor Jamson Witt. <https://www.youtube.com/watch?v=GD7EwIPDNpw>
- Nederlands: (2020). *Stuiter je mee?* Muziekmeester Kevin. <https://www.youtube.com/watch?v=5usEZih8kkg>

ACTIVITEIT 1.5:

- Nederlands: (2017). *Nora zoekt een sport.* Kindertijd KRO-NCRV. <https://www.youtube.com/watch?v=HoKka72aB7A>
- Nederlands: (2015). *Wat is turnen?* Dutch Gymnastics KNGU. <https://www.youtube.com/watch?v=8ILYgeSVE2o>
- Engels: (2012). *How To Make A Foil Sculpture.* Marica Beckett. <https://www.youtube.com/watch?v=gxusTL2882Y>

ACTIVITEIT 1.6:

- Engels: (2019). *Aruba Kite Paradise.* Charlotte Consorti. <https://www.youtube.com/watch?v=rwAh-CTIKkg>
- Engels: (2020); *Surfing In Aruba.* BeachARuba2020. <https://www.youtube.com/watch?v=x7ENN5Cb-qo>
- Engels: (2022). *Windsurf Rider of the Year.* Sarah-Quita Offringa. <https://www.youtube.com/watch?v=kNI53HStUk0>
- Engels: *Cabeibusha, The Curly Gem.* <https://vimeo.com/372427227>
- Engels: (2019). *Surfer Boy.* 10 Minutes of Quality Time. <https://www.youtube.com/watch?v=dp0WQFImECw>
- Engels: (2020). *Surfer vs Windsurfer vs Kitesurfer.* Windsurfing TV. <https://www.youtube.com/watch?v=-Tp1tjyheWA>
- Engels: (2018). *Surf Adventure For Kids.* Coach Josh Kids. <https://www.youtube.com/watch?v=XaswkSzyKDA>

ACTIVITEIT 1.7:

- Engels: *Rolling Walking Feet*. DIY Creative. <https://www.youtube.com/shorts/L5nkP-6UBa8>
- Engels: (2016). *Ways Of Walking*. Learn English with KT. <https://www.youtube.com/watch?v=O0D4h5IViF8>

(ONLINE) THUISACTIVITEIT 1.7:

- Engels: (2017). *Join The Movement. Daily Mile Video*. The Daily Mile UK. <https://youtu.be/EAlXW3m5G9Q>
- Engels: (2021). *Walk 15 Leslie Family Mile. Family Mile Walk*. Walk At Home. <https://youtu.be/JPNIPf32m1E>

ACTIVITEIT 2.1:

- Engels: (2020). *Show And Tell Musical Talent!* HiHo Kids. https://www.youtube.com/watch?v=o_rpHvtgt_Q
- Engels: (2018). *Learning Music*. Smile and Learn. <https://www.youtube.com/watch?v=Tde91GvEHV8>
- Engels: (2018). *Chrome Music Lab: Create Your Own Songs With Songmaker*. Chrome Music Lab. <https://youtu.be/BqncqSxlwgc>

ACTIVITEIT 2.3:

- Nederlands: (2016). *Rolstoeldansen*. Zappsport. <https://www.youtube.com/watch?v=o6guO4iCii0>
- Engels: (2023). *National Dance For Different Countries*. Vs world. <https://www.youtube.com/watch?v=3Dff74Im54s>
- Engels: (2018). *Aruba Traditional Dances*. Aruba. <https://www.youtube.com/watch?v=IDPqpRLi790>
- Engels: (20123). *The Evolution Of Dance*. Ricardo Walker. <https://www.youtube.com/watch?v=XpHnioELnGM>

ACTIVITEIT 2.4:

- Engels: (2022). *Remy Making Soup*. JoBlo Animated Videos. <https://www.youtube.com/watch?v=NvM3nMbyeM8>

ACTIVITEIT 2.5:

- Nederlands: (2018). *Wat ben ik?* Kindertijd KRO-NCRV. <https://www.youtube.com/watch?v=bWMoiY8QvTE>

ACTIVITEIT 3.2:

- Engels: (2020). *The Eight Planets*. Next Generation Science. <https://www.youtube.com/watch?v=nJ91d-94AIU>

(ONLINE) THUISACTIVITEIT 3.2:

- Engels: (2022). *Let's Look At Constellations*. SciShow Kids. <https://youtu.be/U7yqx1hSjql>

ACTIVITEIT 3.3:

- Nederlands: (2019). *De 10 Raarste verzamelingen*. Dylanhaegens. <https://www.youtube.com/watch?v=ubyUGGvWl8c>

ACTIVITEIT 3.4:

- Nederlands: (2022). *Knor - Trailer*. Pathé Nederland, <https://www.youtube.com/watch?v=ix0J4bOmYzM>
- Nederlands: (2022). *Duizenden foto's achter elkaar*. NOS Jeugdjournaal. https://www.youtube.com/watch?v=EgxNlgZ_aAE
- Nederlands: (2014). *Istopmotion*. Meester Sander. <https://youtu.be/0Sb2PSI-OhE?si=SwB1UBL7fmwMDOVr>

- (2019). *Lego Toilet Fail*. Bricks Arcade. <https://youtu.be/aYyA5y3aFEE>
- Engels: (2021). *Guess The Disney Movie*. The Quiz Channel.
<https://www.youtube.com/watch?v=bVu7Sps7EBA>

ACTIVITEIT 3.5:

- Engels: (2021). *Toy Story*. Fairy Godmother.
<https://www.youtube.com/watch?v=RYHECv47hk>
- Engels: (2019). *Who Invented Toys?* Colossal Cranium.
<https://www.youtube.com/watch?v=TKMljNSedc>
- Engels: (2015). *100 Years Of Toys*. Glam. Inc. <https://www.youtube.com/watch?v=EDAPaEVr1Hk>
- Engels: (2021). *How Were Lego-bricks Invented?* Mystery Science.
<https://www.youtube.com/watch?v=Z9aKkM6vHfk>
- Nederlands: *Speelgoed maken van oud plastic*.
<https://schooltv.nl/video/de-avonturen-van-lolulu-en-malalua-speelgoed-maken-van-oud-plastic/>

ACTIVITEIT 3.6:

- Engels: (2009). *Upp, Meet Russell*. Disney Sverige.
<https://www.youtube.com/watch?v=XubM62q9nlw>

ACTIVITEIT 4.1:

- Nederlands: (2020). *Dit vonden de kinderen de beste games van 2020*. NOS Jeugdjournaal.
<https://www.youtube.com/watch?v=B3ZWbhu1fEE>
- Nederlands: (2022). *Wetenschappers: 'Houd je boek of telefoon verder van je hoofd af'*. NOS Jeugdjournaal. <https://www.youtube.com/watch?v=Yx73Ux--Z9w>
- Engels: (2023). *Fortnite Dances For Kids*. Prof. Mata.
<https://www.youtube.com/watch?v=ojzSvqDFLv8>
- Engels: (2022). *How To Draw A Minecraft Character*. Art Project for Kids.
<https://www.youtube.com/watch?v=Ijfk2fWTqv8>

ACTIVITEIT 4.2:

- Nederlands: (2017). *Vierkante ogen*. Kindertijd KRO-NCRV.
https://www.youtube.com/watch?v=1xFZz_ol_Kw
- Engels: (2020). *Who Invented The Television?* Colossal Cranium.
<https://www.youtube.com/watch?v=ULPwDhcVaF0>

ACTIVITEIT 4.3:

- Engels: (2023). *Guess The App Logo*. The Quiz Place.
<https://www.youtube.com/watch?v=X13bE0ybpPho>
- Nederlands: (2021). *Hoe goed kun jij je concentreren?* Liesbeth Mol.
<https://www.youtube.com/watch?v=RODOFvGmPuw>

ACTIVITEIT 5.1:

- Nederlands: (2017). *Mijn hobby, paarden*. Kindertijd KRO – NCRV.
<https://www.youtube.com/watch?v=6i2X5ZslaEo>
- Engels: (2019). *Horse Sound Clapping*. The B4TZM4N.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZZYGeqnfv5Y>
- Engels: (2017). *5 Gaits Of The Icelands Horse*. Horses of Iceland.
<https://www.youtube.com/watch?v=RV9P0w8vZi8>

ACTIVITEIT 5.2:

- Engels: (2020) *Baby Beach Snorkeling*. Vancouverscape.
<https://www.youtube.com/watch?v=m4Sh-4jyueg>
- Engels: (2016). *Just Dance, Under The Sea*. Family Friendly Gaming.
<https://www.youtube.com/watch?v=SH-7A3NVQbY>
- Engels: *Underwater Flashlight Craft*.
https://www.youtube.com/shorts/_ZjV3buzr6Q

ACTIVITEIT 5.3:

- Engels: (2017). *Finding Nemo First Time In The Tank*. Brandows Animations.
https://www.youtube.com/watch?v=njbK2Wt1s_w
- Engels: (2022). *How to Clean A Fish Tank*. Chewy. <https://www.youtube.com/watch?v=k0BrA9Z5I80>
- (2017). *Dream Aquarium*. comadyret. <https://www.youtube.com/watch?v=HHi8qOtHnhE>

ACTIVITEIT 5.4:

- Engels: (2021). *Secret Life Of Pets*. Binge Society. https://www.youtube.com/watch?v=PcDG_Y7ws9Q
- Engels: (2018). *Robot Dog vs Real Puppy*. Washington Post.
<https://www.youtube.com/watch?v=tLjtOMBWvTo>
- Engels: (2015). *7 Most Unusual Pets*. Top Trending.
<https://www.youtube.com/watch?v=WLRXJeTMnrs>

ACTIVITEIT 5.5:

- Nederlands: (2020). *Mijn hobby - Vissen*. Kindertijd KRO-NCRV.
<https://www.youtube.com/watch?v=N2RZ6UQ5Sho>

Videoclips

STARTACTIVITEIT:

- Engels: (2017). *No No No, You Can't Be Bored*. Moonbug Kids.
<https://www.youtube.com/watch?v=Q2xLVV7ap3A>

ACTIVITEIT 1.1:

- Engels Shakira. (2020). *Waka Waka Just Dance*. Victor Luna.
<https://www.youtube.com/watch?v=CyfM2o0d0IE>

ACTIVITEIT 1.2

- Engels: (2018). *Take Me Out To The Ballgame*. Cocomelon.
<https://www.youtube.com/watch?v=ySsEEFep0ts>

ACTIVITEIT 1.3:

- Nederlands: (2021). *Het zwemlied*. Letter Belangrijk. https://www.youtube.com/watch?v=en0_zuHYwjl

ACTIVITEIT 1.7:

- Engels: (2017). *Exercise Song For Children*. TheLearningStation.
<https://www.youtube.com/watch?v=j7qdWyHMjwE>

ACTIVITEIT 2.2:

- Engels: (2021). *Craft*. Gabby's Dollhouse. <https://www.youtube.com/watch?v=CSx3VJqd3xE>

ACTIVITEIT 2.4:

- Engels: (2023). *In The Mood For Food*. Danny Go!
<https://www.youtube.com/watch?v=6HM28d04LQk>

ACTIVITEIT 3.1:

- Engels: (2016). *Don't Read Like A Robot*. GoNoodle.
<https://www.youtube.com/watch?v=xjtPMiumixA>

ACTIVITEIT 4.4:

- Engels: (2021). *Juego con la computadora*. Maria Huaman.
<https://www.youtube.com/watch?v=3C9H7-17nQA>

ACTIVITEIT 5.3:

- Engels: (2020). *Move It, Aquarium*. Amanda Hooper.
<https://www.youtube.com/watch?v=eJKtDeJ0pOQ>

Muziek

ACTIVITEIT 3.2:

- Instrumentaal: (2017). *Vangelis*. Vangelis VEVO. <https://www.youtube.com/watch?v=8a-HfNE3EIo>

PowerPointpresentatie

- PPP 1 *David Hockney* (activiteit 1.3).
- PPP 2 *Versierde boterhammen* (activiteit 2.4).
- PPP 3 *Scouting* (activiteit 3.6).
- PPP 4 *Slim Gamen* (activiteit 4.1).
- PPP 5 *De Telefoon* (activiteit 4.3).
- PPP 6 *De computer* (activiteit 4.4).
- PPP 7 *Social Media Quiz* (activiteit 4.5).
- PPP 8 *Wat is echt en wat is nep?* (activiteit 4.5).

Websites/Games/Apps

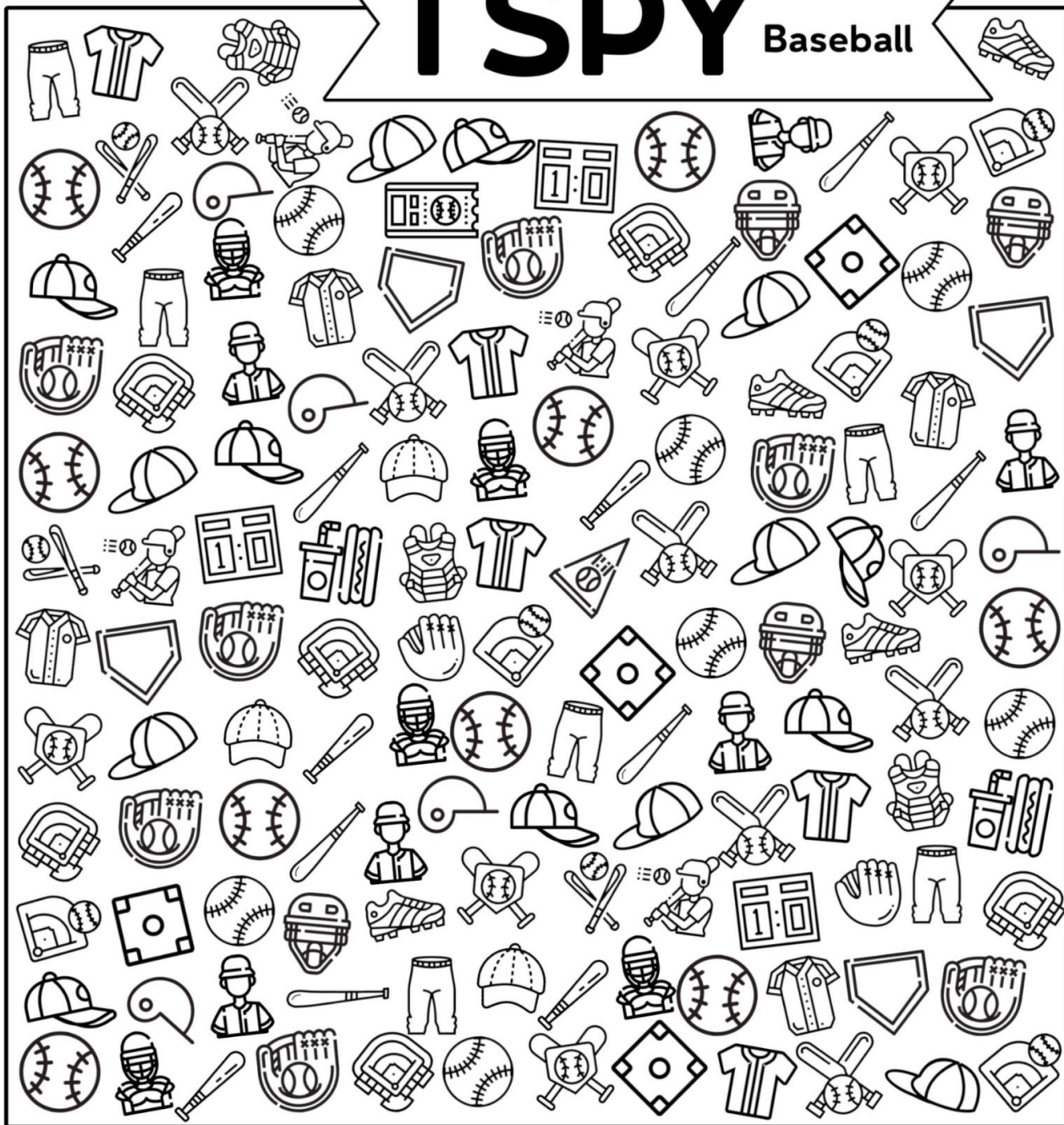
- De interactieve praatplaat '*Alles is muziek*' <https://ntr.nl/html/micrio/schooltv/allesismuziek/index.html> (activiteit 2.1).
- De website '*Songmaker*' <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/> (activiteit 2.1).
- De website '*Pinterest*' (activiteit 2.2).
- De website '*Krokotak*' (activiteit 2.2).
- De website '*Kookspelletjes*' <https://www.elkspel.nl/koken> (activiteit 2.4).
- De app '*SkyMap*' (activiteit 3.2).
- De app '*SkyView Lite*' (activiteit 3.2).
- De app '*Stop Motion*' (activiteit 3.4).
- De app '*Brickit*' (activiteit 3.5).
- De site '*Staafdiagram*' <https://shar.es/aggXmc> (activiteit 5.4).
- De website '*Huisdierentest*' <https://kids.licg.nl/fun/huisdierentest/> (activiteit 5.4).
- De website '*Design Robot Pet*' <https://pbskids.org/designsquad/project/85747/> (activiteit 5.4).
- Het spel '*Let's go Fishing*' <https://www.cbc.ca/kids/games/all/lets-go-fishing> (activiteit 5.5).

Bijlage 3 Kopieerbladen

Kopieerblad 1: Spy Baseball	(activiteit 1.2)
Kopieerblad 2: Muziekbingo	(activiteit 2.1)
Kopieerblad 3: De stip	(activiteit 2.5)
Kopieerblad 4: 100 Acts of Kindness	(activiteit 3.1)
Kopieerblad 5: Badges	(activiteit 3.1)
Kopieerblad 6: Thaumatroop	(activiteit 4.2)
Kopieerblad 7: Telefoon	(activiteit 4.3)
Kopieerblad 8: De laptop	(activiteit 4.4)
Kopieerblad 9: Letters	(activiteit 4.5)
Kopieerblad 10: Paard	(activiteit 5.1)
Kopieerblad 11: Aruba Reef Creatures Guide	(activiteit 5.2)
Kopieerblad 12: Aquarium maken	(activiteit 5.3)
Kopieerblad 13: Robotonderdelen	(activiteit 5.4)





I SPY






Baseball





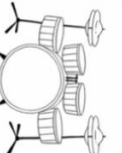



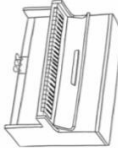
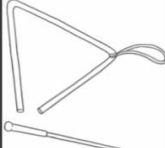




- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 | | 4 | | 4 | | 5 | | 4 | | 5 | | 7 | | 4 | | 6 | | 5 | |
| 1 | | 6 | | 7 | | 1 | | 3 | | 6 | | 7 | | 4 | | 7 | | 5 | |
| 3 | | 3 | | 4 | | 6 | | 2 | | 7 | | 5 | | 9 | | 6 | | 3 | |

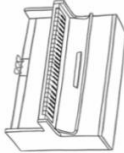



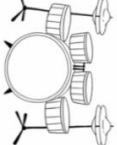


Kopieerblad 2: Bingokaarten



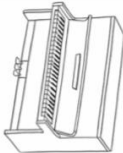
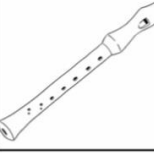



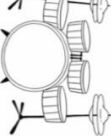

	KLASSIEK		Muziekbingo
	DANCE	COUNTRY	
OPERA	REGGAE		

REGGAE	DANCE		Muziekbingo
	ROCK		
	COUNTRY		




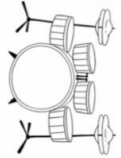
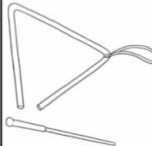

ROCK			Muziekbingo
			
OPERA		REGGAE	

OPERA			Muziekbingo
		KLASSIEK	
	DANCE		


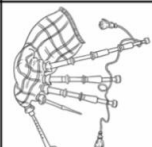



	KLASSIEK		Muziekbingo
			
	REGGAE		

			Muziekbingo
			
			






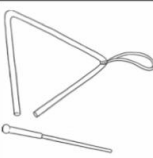
Muziekbingo

		
Rock		COUNTRY
	Klassiek	

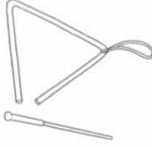



Muziekbingo

	Disco	Rock
	COUNTRY	
		OPERA


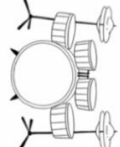


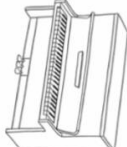



Muziekbingo

	DANCE	
	Klassiek	
		Disco




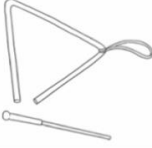

Muziekbingo

Rock		
OPERA	COUNTRY	Disco
		DANCE



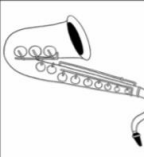

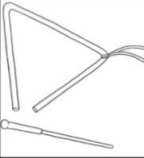


Muziekbingo

		
		Klassiek
		




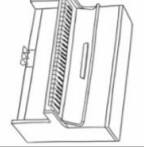

Muziekbingo

		
Klassiek	Disco	Keyboard
		COUNTRY




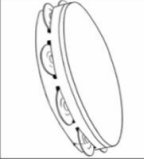


Muziekbingo

		
	DISCO	
	COUNTRY	


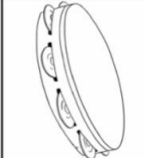
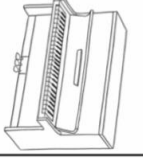
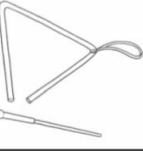

Muziekbingo

	REGGAE	DANCE
	KLASSIEK	
	COUNTRY	

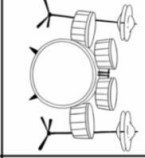

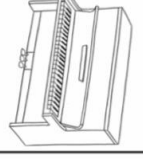



Muziekbingo

DANCE		
	KLASSIEK	
		ROCK


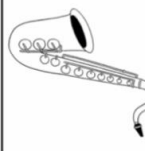

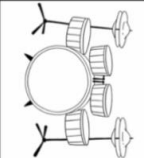


Muziekbingo

DISCO		
REGGAE		
ROCK	KLASSIEK	





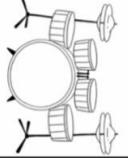
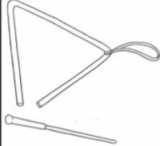


Muziekbingo

	ROCK	
	REGGAE	
	COUNTRY	

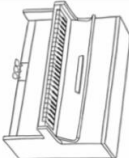



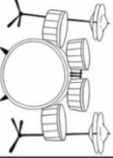

Muziekbingo

OPERA		
REGGAE	ROCK	
		

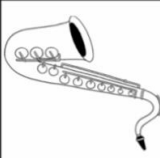


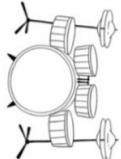


Muziekbingo

		OPERA
		
		


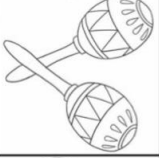
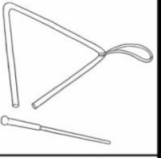


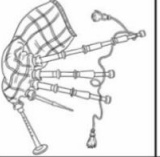
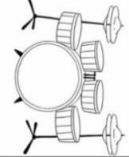
Muziekbingo

		DISCO
	DANCE	
REGGAE		




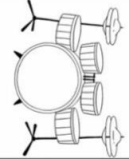
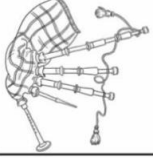
Muziekbingo

		KLASSIEK
		DISCO
	ROCK	

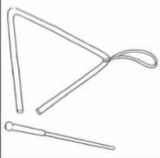
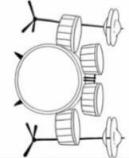
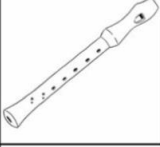


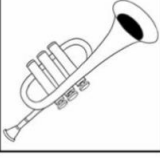
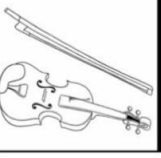
Muziekbingo

		
		DISCO
	KLASSIEK	


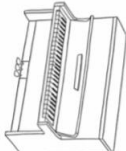



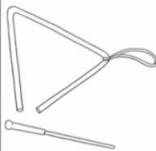
Muziekbingo

ROCK		
REGGAE		
KLASSIEK	DISCO	

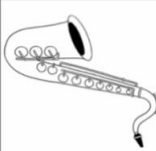




Muziekbingo

	DISCO	
		
	KLASSIEK	

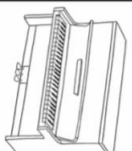



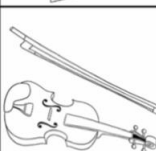
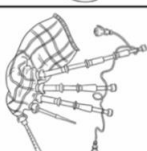
Muziekbingo

		Klassiek
	DANCE	
COUNTRY		

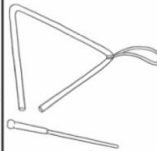





Muziekbingo

		REGGAE
	DANCE	
DISCO	COUNTRY	


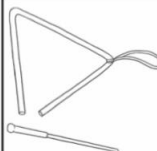


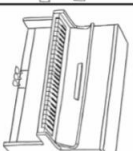

Muziekbingo

		
OPERA		DISCO
	Rock	



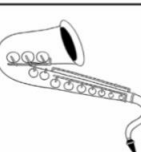

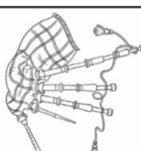
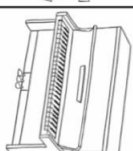
Muziekbingo

Rock		
	COUNTRY	
	DANCE	

Muziekbingo

		
REGGAE	Rock	
		COUNTRY

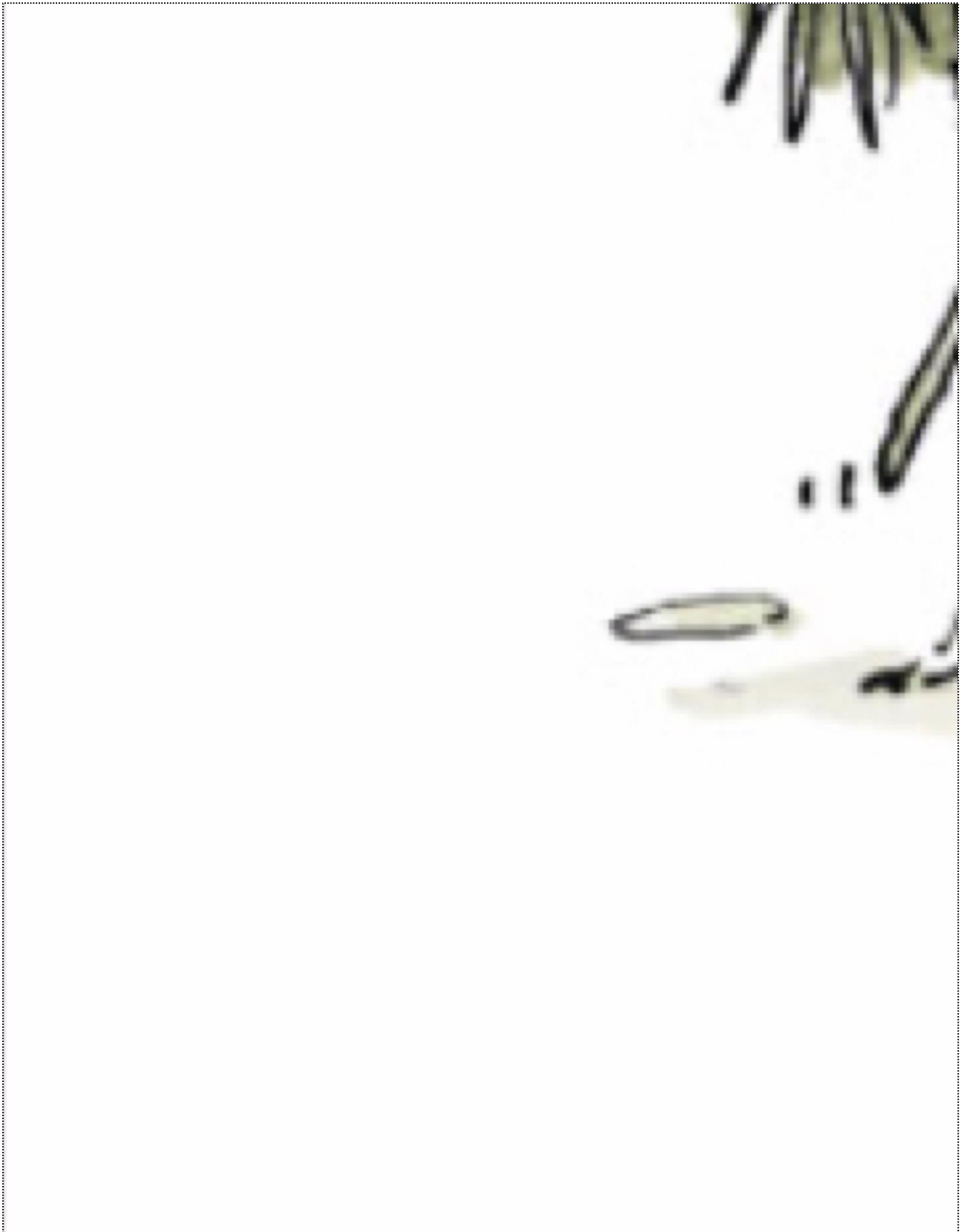
Muziekbingo

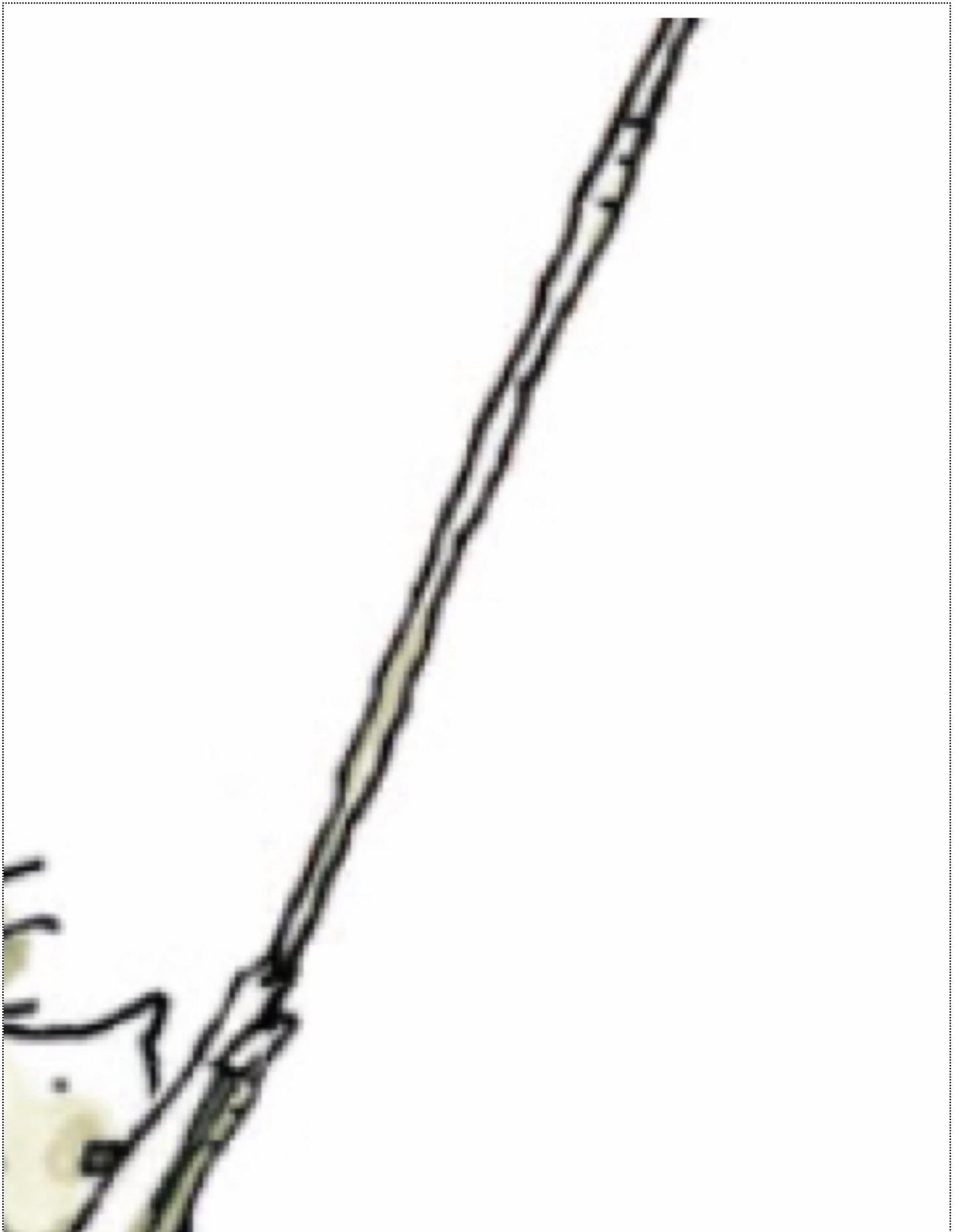
		Klassiek
	DANCE	
		COUNTRY

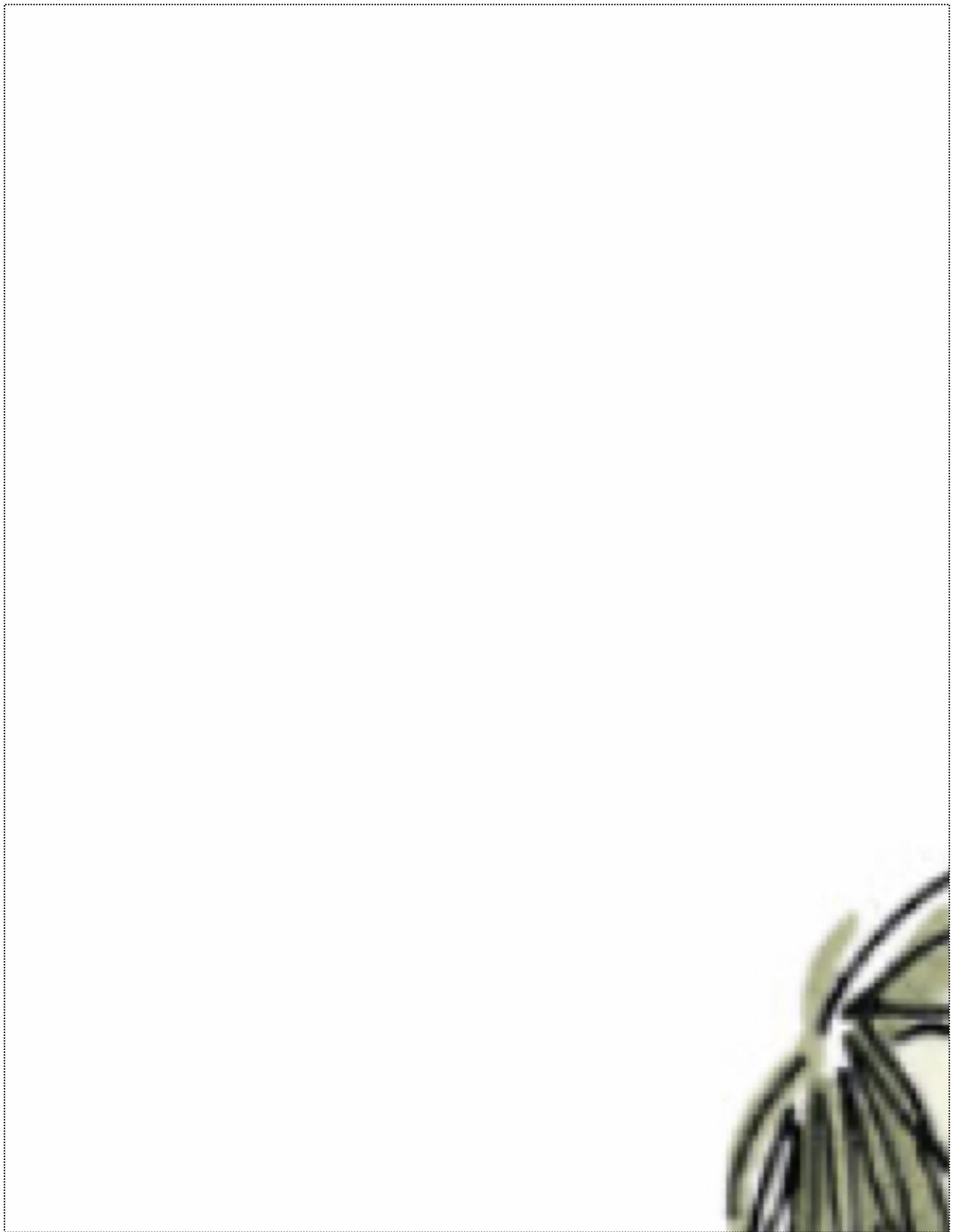
Kopieerblad 3: De stip

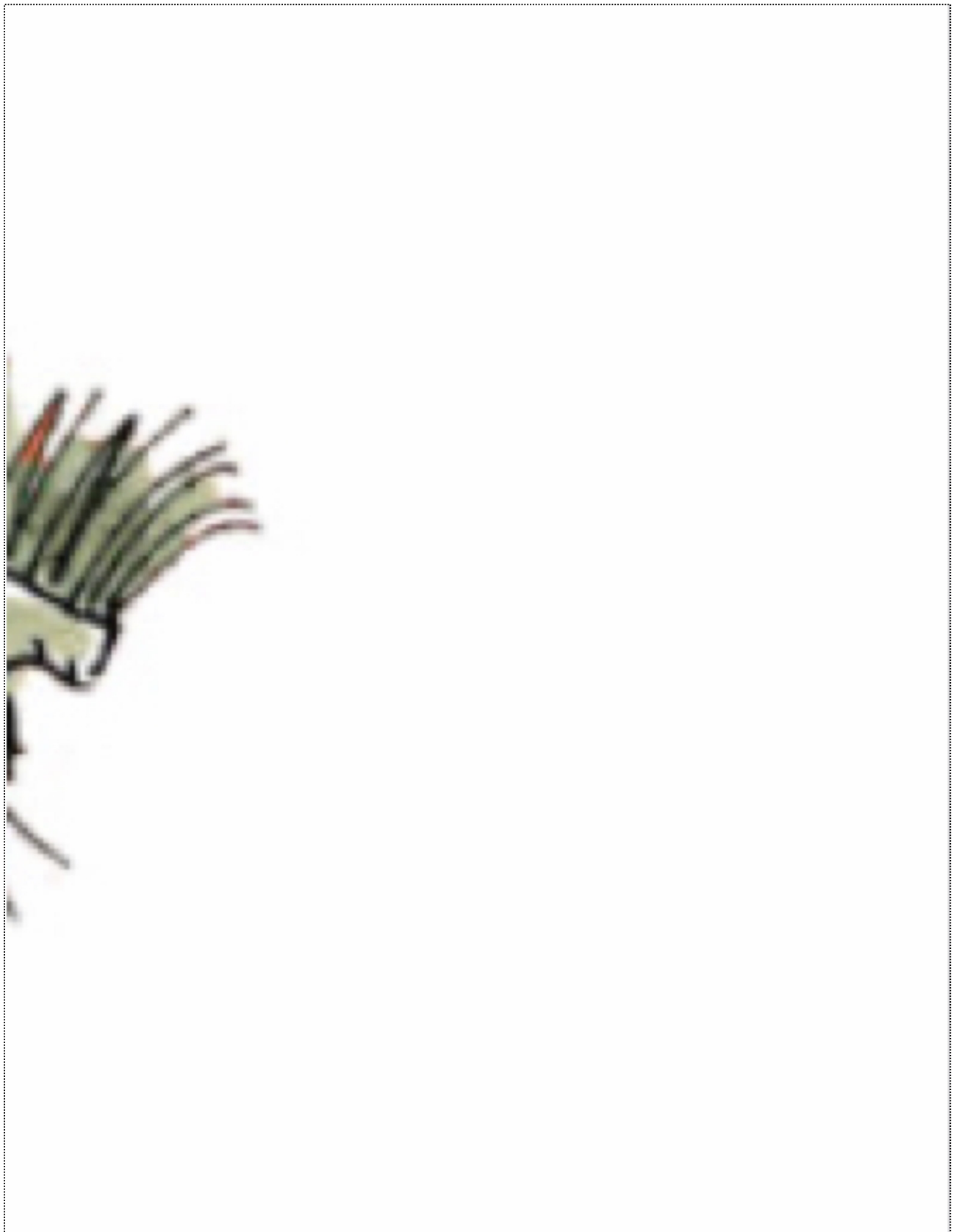


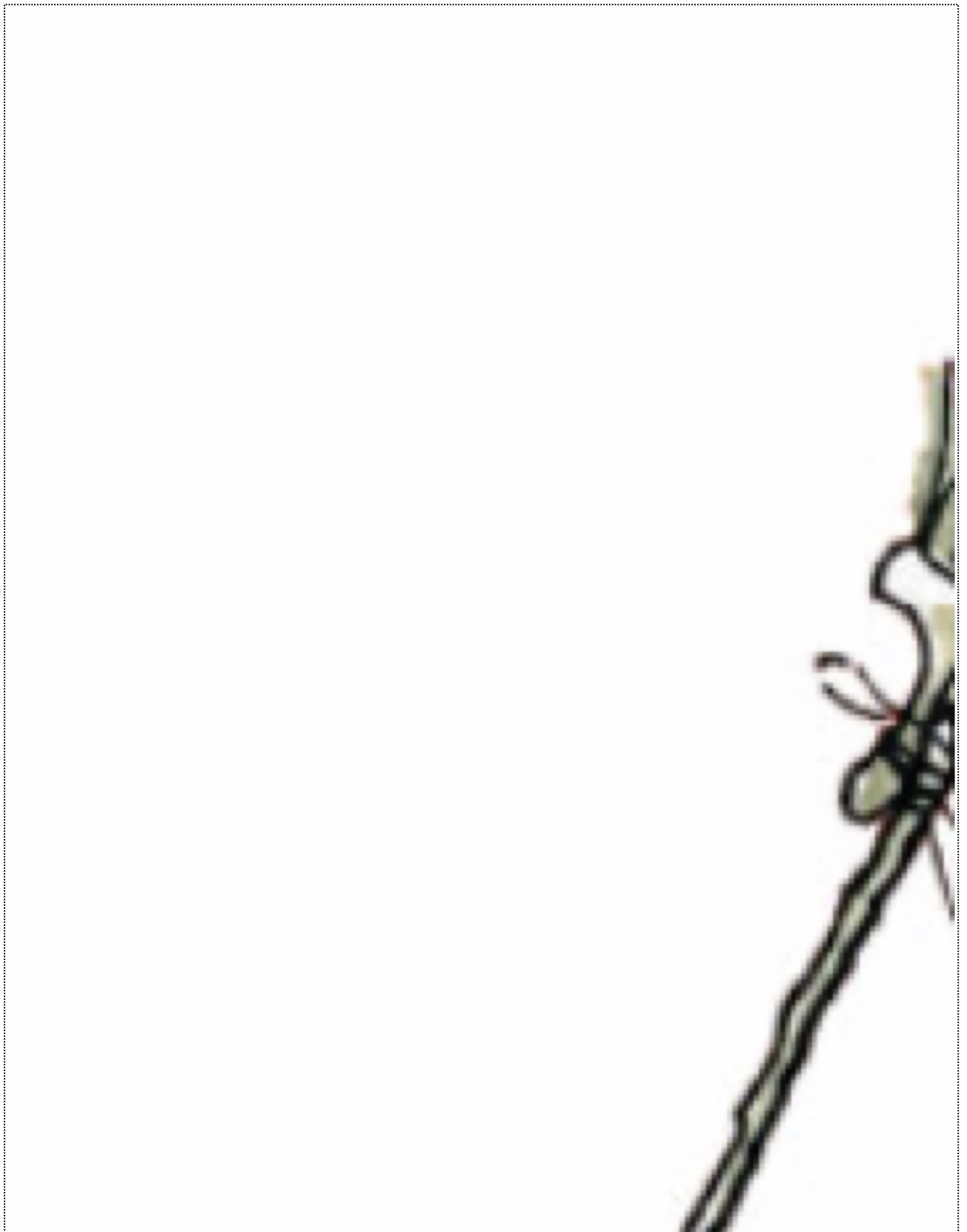




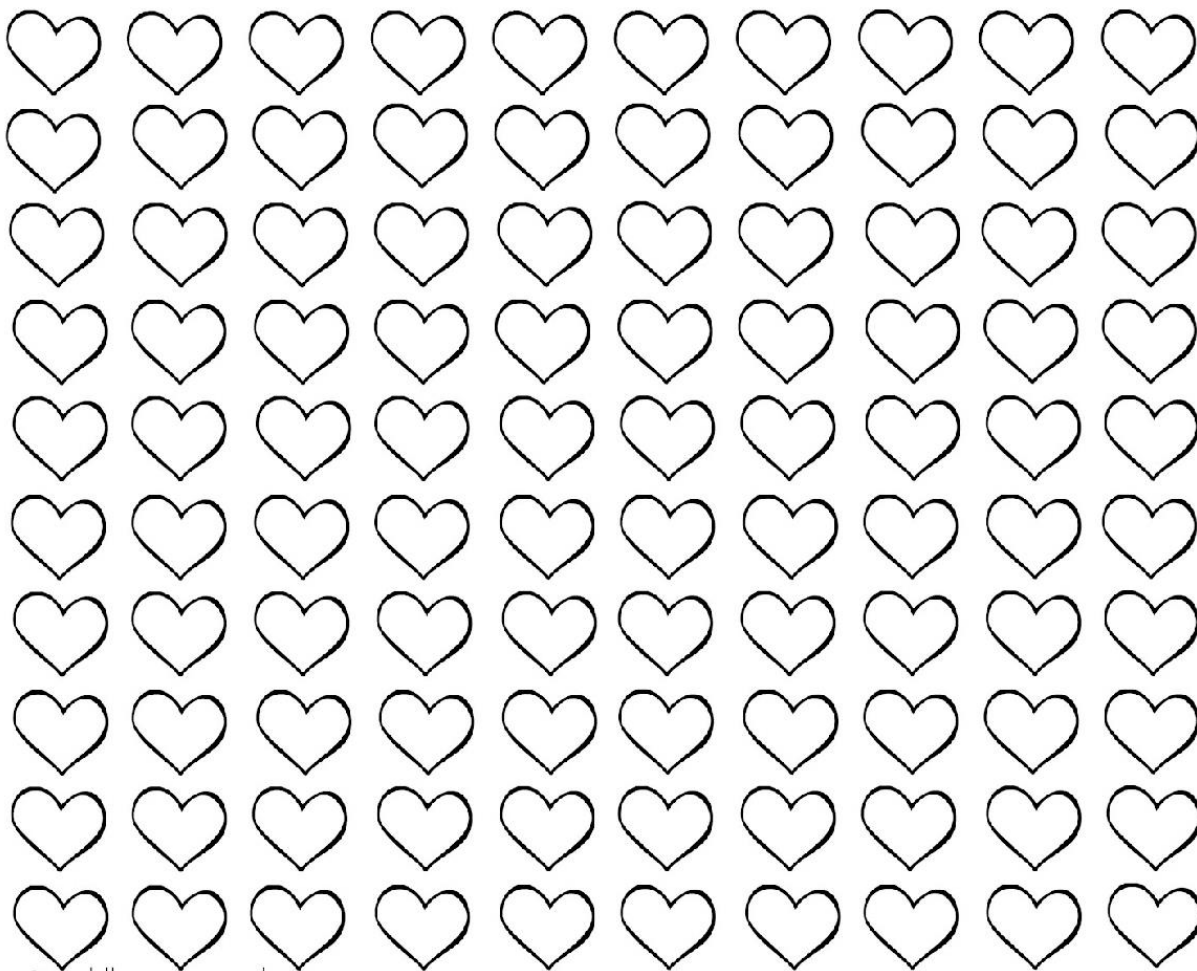




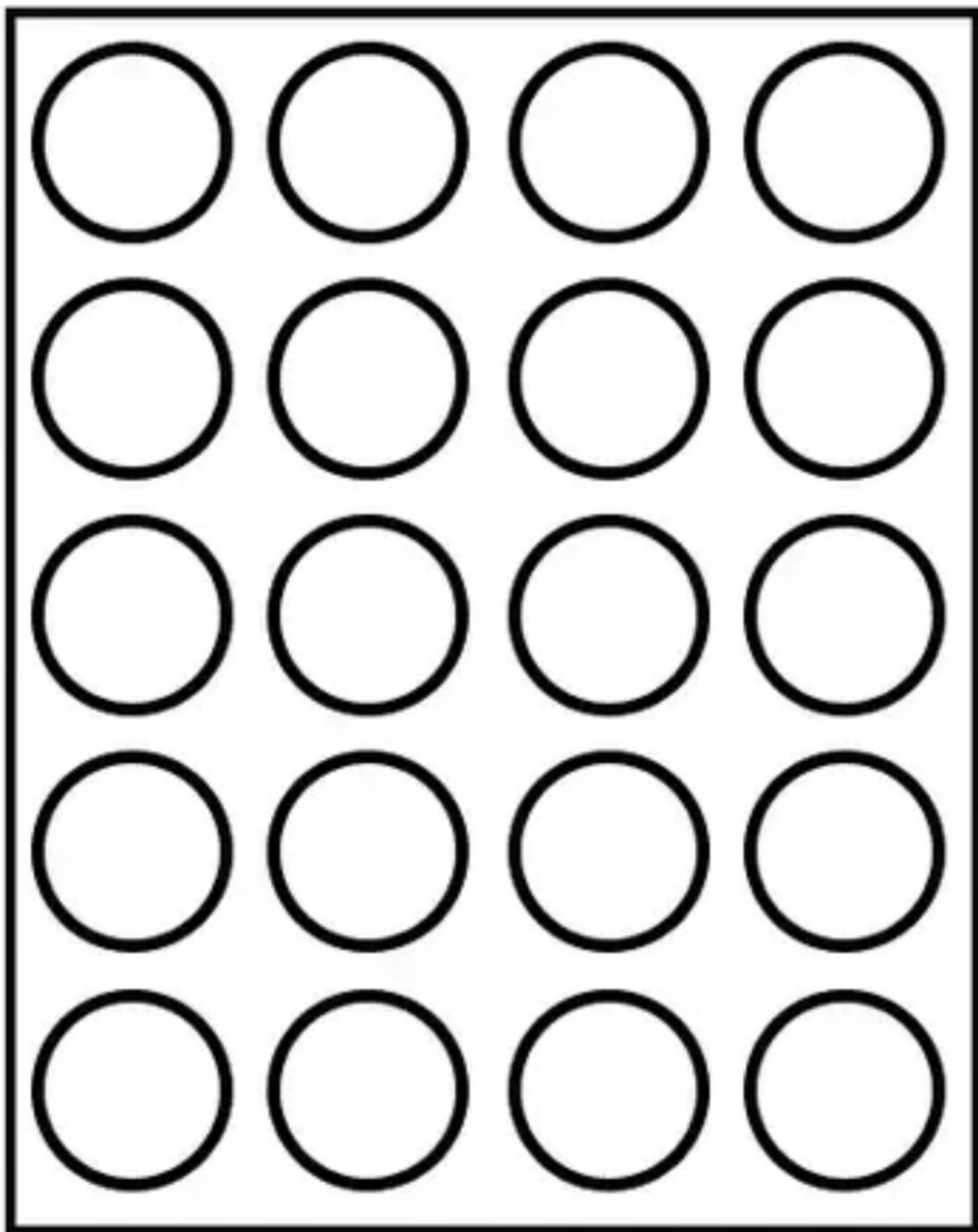




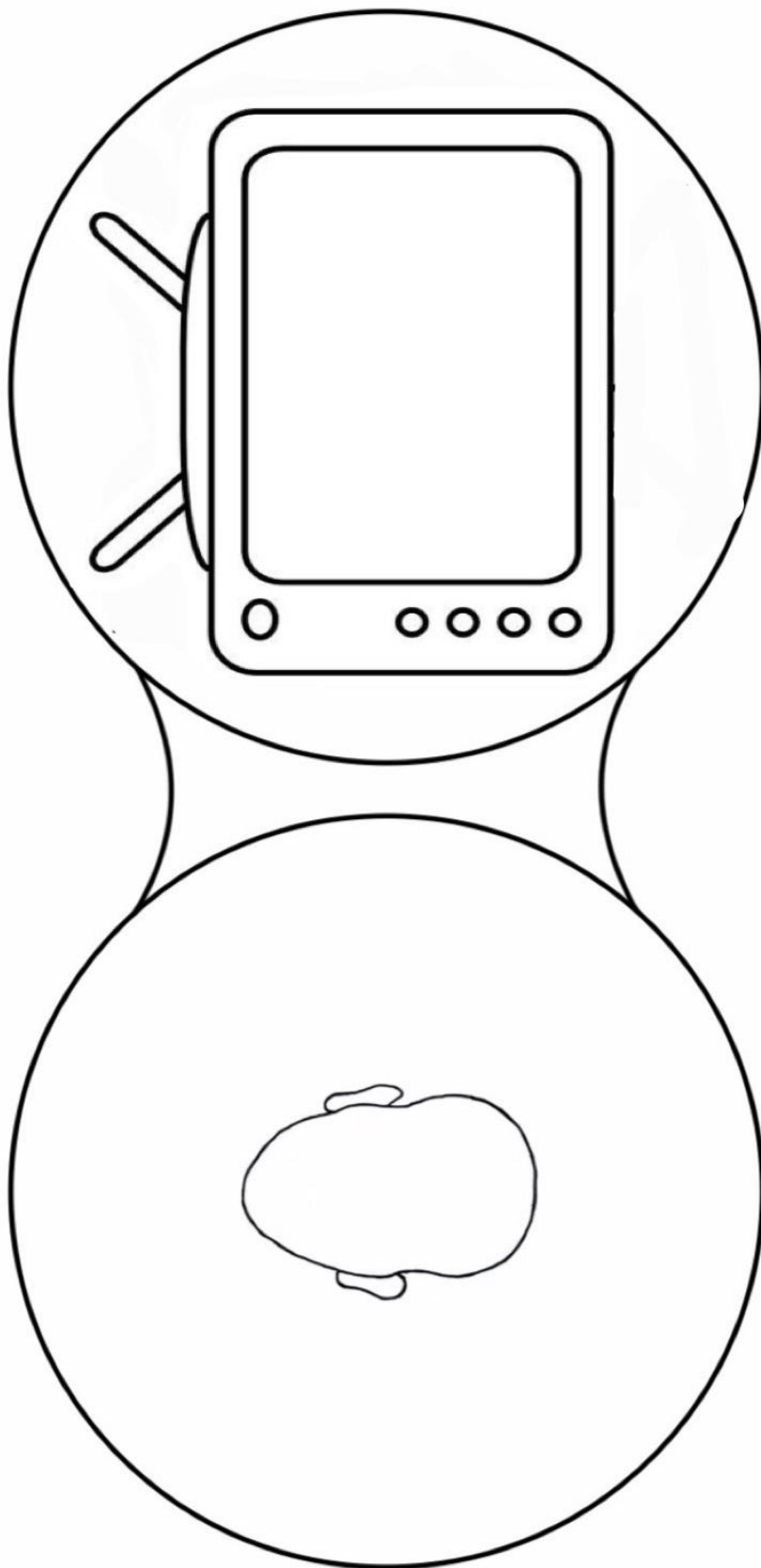
100 ACTS OF KINDNESS



Kopieerblad 5: Badges



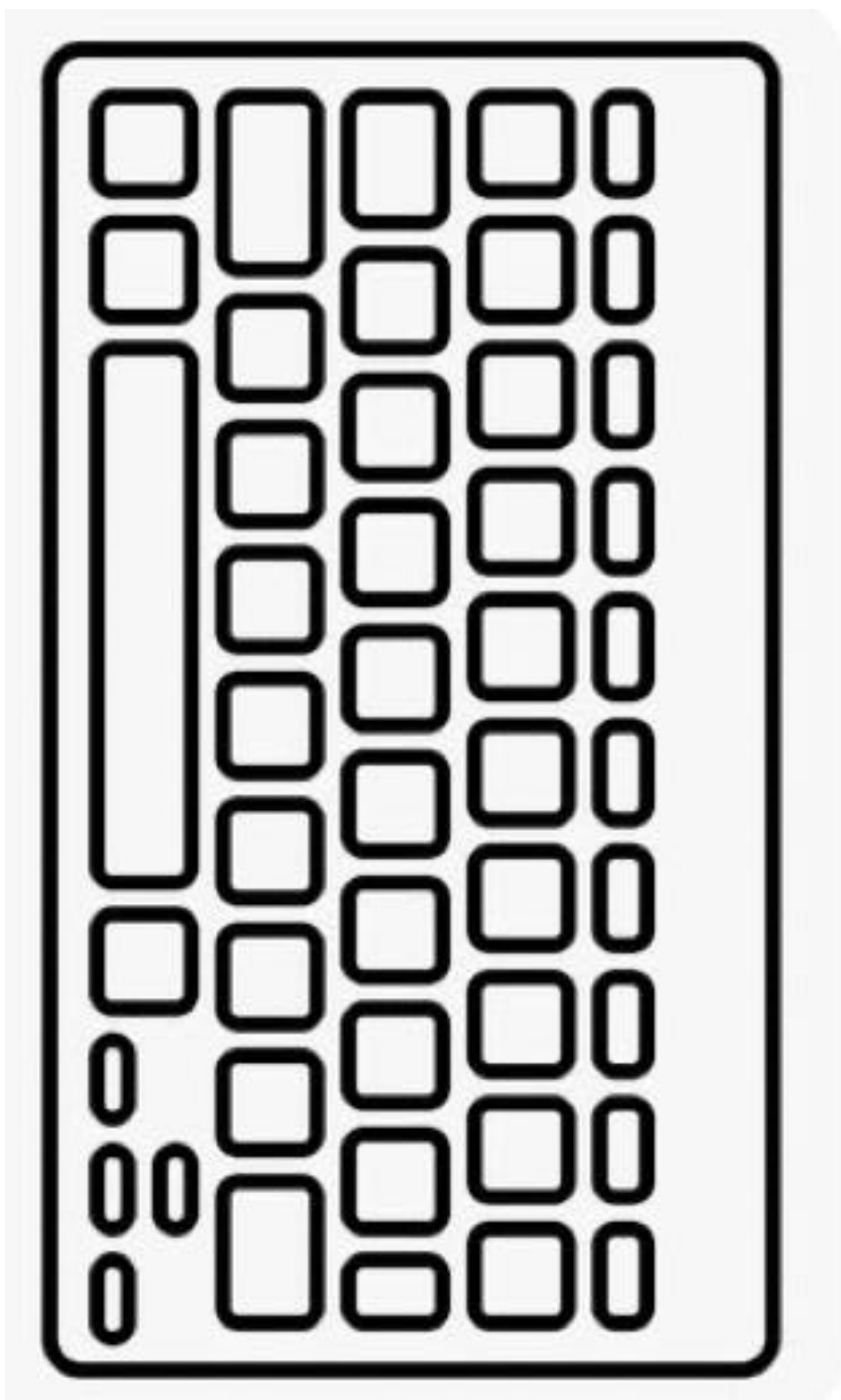
Kopieerblad 6: Thaumatroop



Kopieerblad 7: De telefoon



Kopieerblad 8: De laptop



Kopieerblad 9: Letters









Kopieerblad 10: Paard

Uitbeelden of tekenen

springen

rennen

hihihihi

groep

stal

gras

bijten

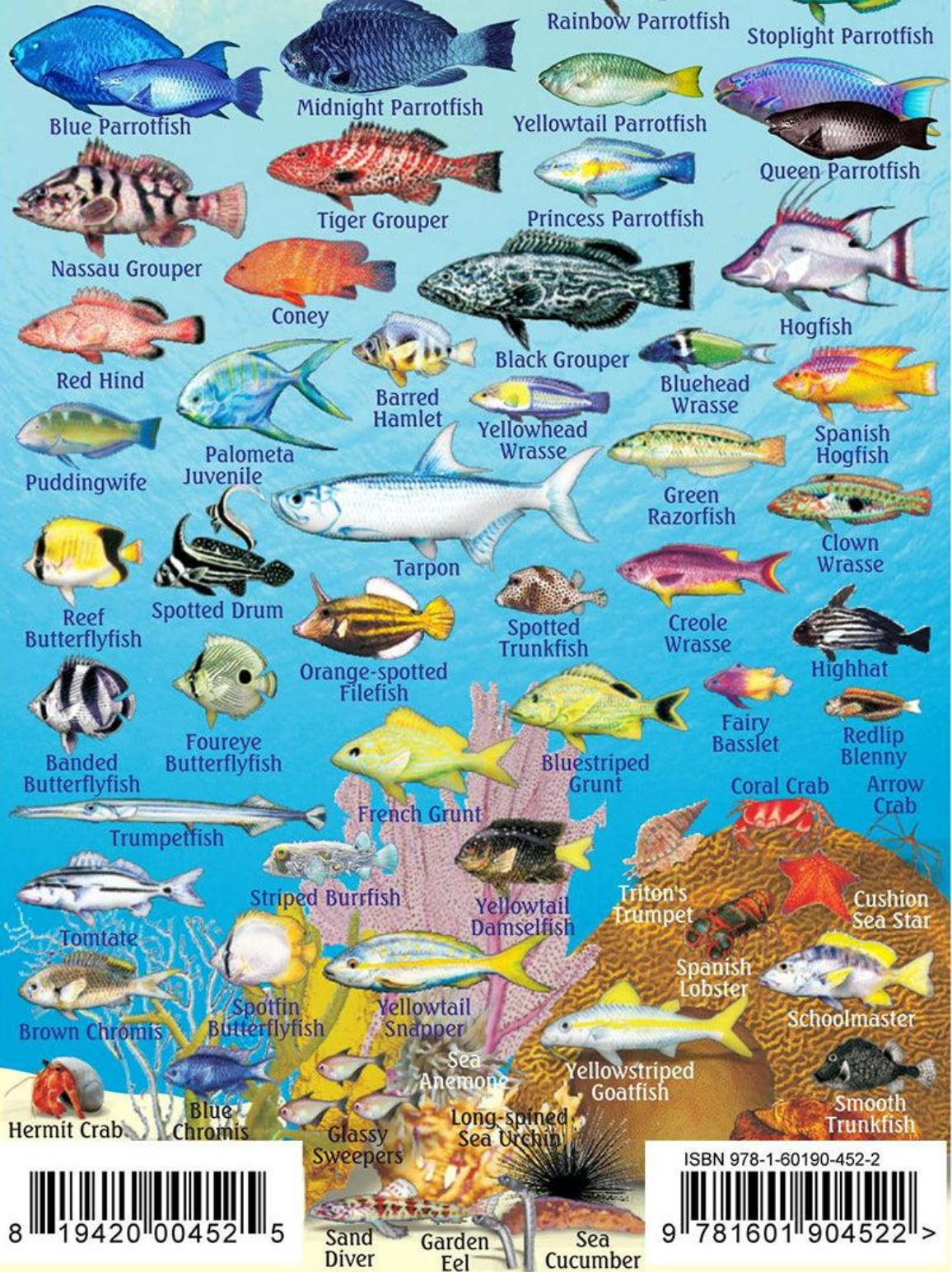
rijden

Kopieerblad 11: Aruba Reef Creatures Guide



ARUBA REEF CREATURES GUIDE

Copyright Franko Maps Ltd



8 19420 00452 5

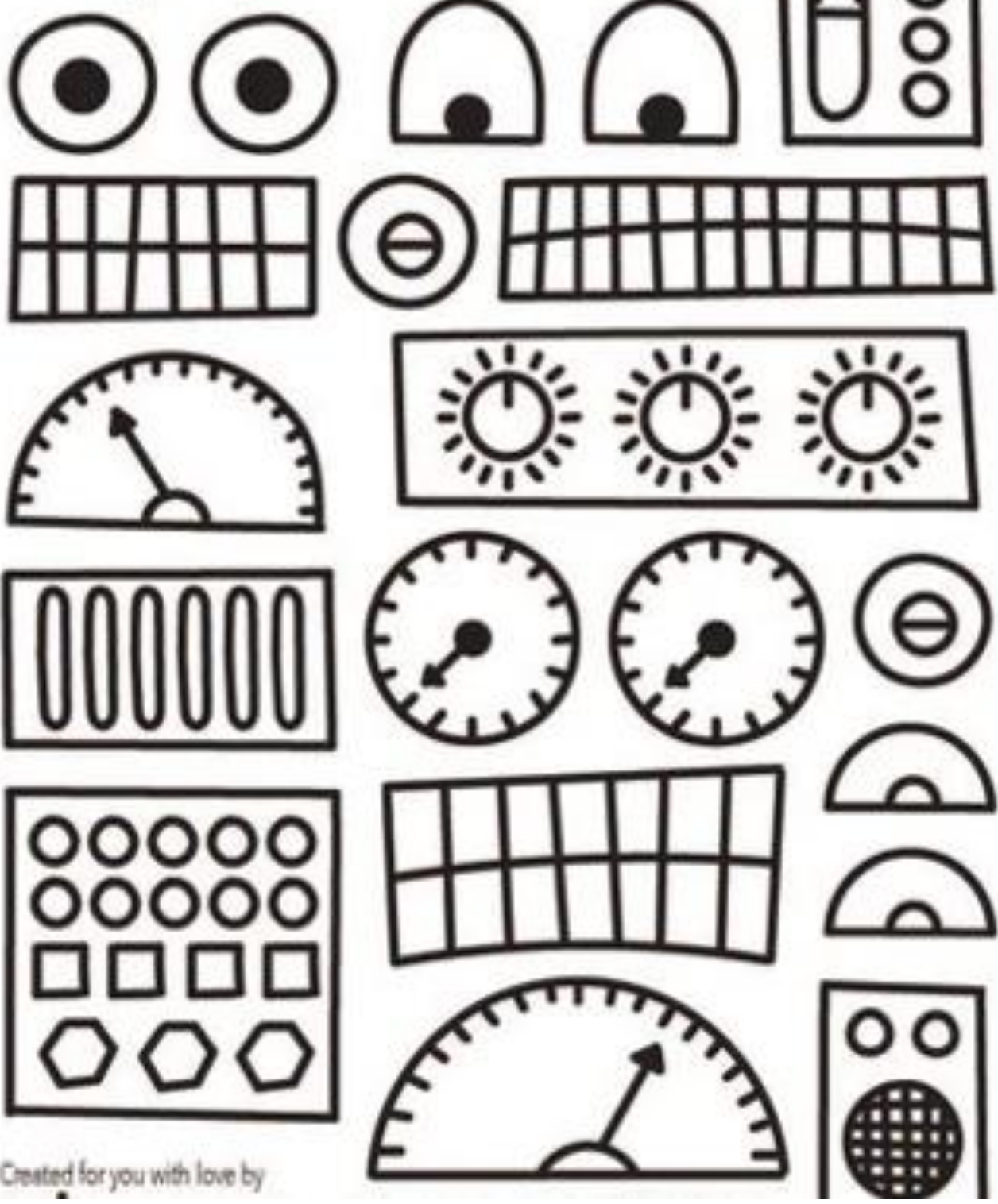
ISBN 978-1-60190-452-2
9 781601 904522 >

Kopieerblad 12: Aquarium maken



Kopieerblad 13: Robotonderdelen

MAKE & PLAY
COLLAGE ROBOT PARTS
Print out these cool robot parts and have fun creating your own collage robot!



Created for you with love by