

# Moderniseer



# de wereld

(DEEL 1)

# START



## BENODIGDE MATERIALEN

Computers of laptops voor elke leerling  
Internettoegang  
Digibord of projector voor demonstraties  
A4 papier



## INTRODUCTIE

Leg uit wat het woord "technologie" betekent en  
wat het verschil is tussen ouderwetse en moderne  
technologie. Bijvoorbeeld de bezem en de moderne  
variant stofzuiger en nog nieuwer, de RUMBA!

## PRAKTIJKOPDRACHT

De leerlingen verzinnen een moderne variant op een bestaande technologie, of bedenken iets wat nog niet bestaat. Veel van de producten zullen misschien al bestaan, maar dat is aan de leerlingen om erachter te komen.



## RONDLOPEN EN BEGELEIDING

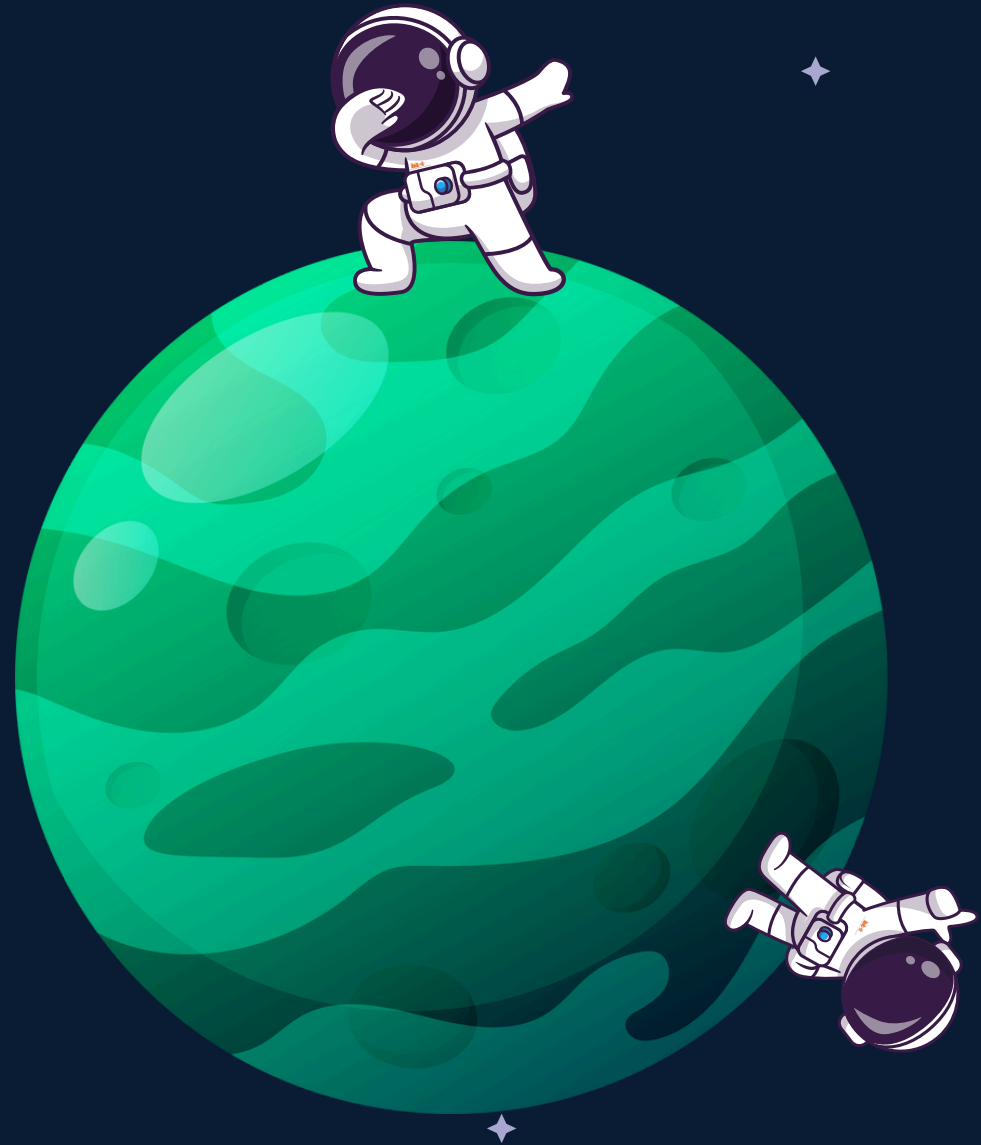
Terwijl de leerlingen aan hun opdrachten werken, loop je rond in de klas. Laat de kinderen samenwerken moeite hebben met het bedenken van een product, of help ze een handje! Stimuleer ook dat ze elkaar helpen. Ze mogen elkaar dan alleen helpen door te praten. Elkaars devices aanraken is dus verboden!

## **PRESENTATIE & FEEDBACK!**

Aan het einde van de opdracht krijgen de leerlingen de kans om het product te presenteren. De klasgenoten geven feedback op het product en de inhoud van de presentaties. Geef zelf nog aanvullende feedback.

## **AFSLUITING EN REFLECTIE**

Sluit de les af met een korte klassikale discussie over wat de leerlingen hebben geleerd over technologie en modernisering, en welke ideeën ze het meest innovatief vonden.



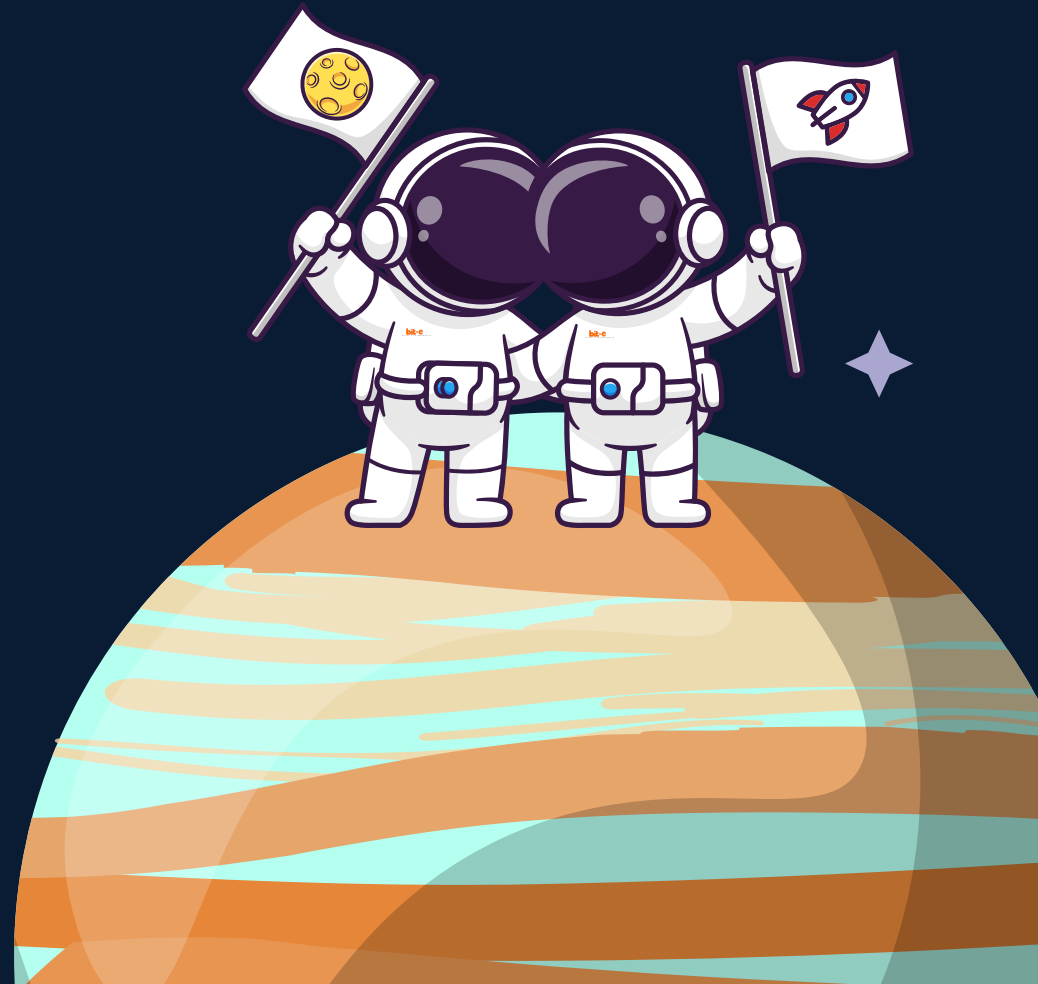
## DOELSTELLINGEN

**Aan het einde van deze les zullen de leerlingen  
in staat zijn om:**

**Uit te leggen wat technologie is en hoe deze  
zich ontwikkelt.**

**Een product of idee te bedenken dat een aspect  
van het dagelijks leven moderniseert.**

**Hun product of idee duidelijk te presenteren  
aan de klas, met een uitleg van hoe het de  
wereld zou moderniseren.**



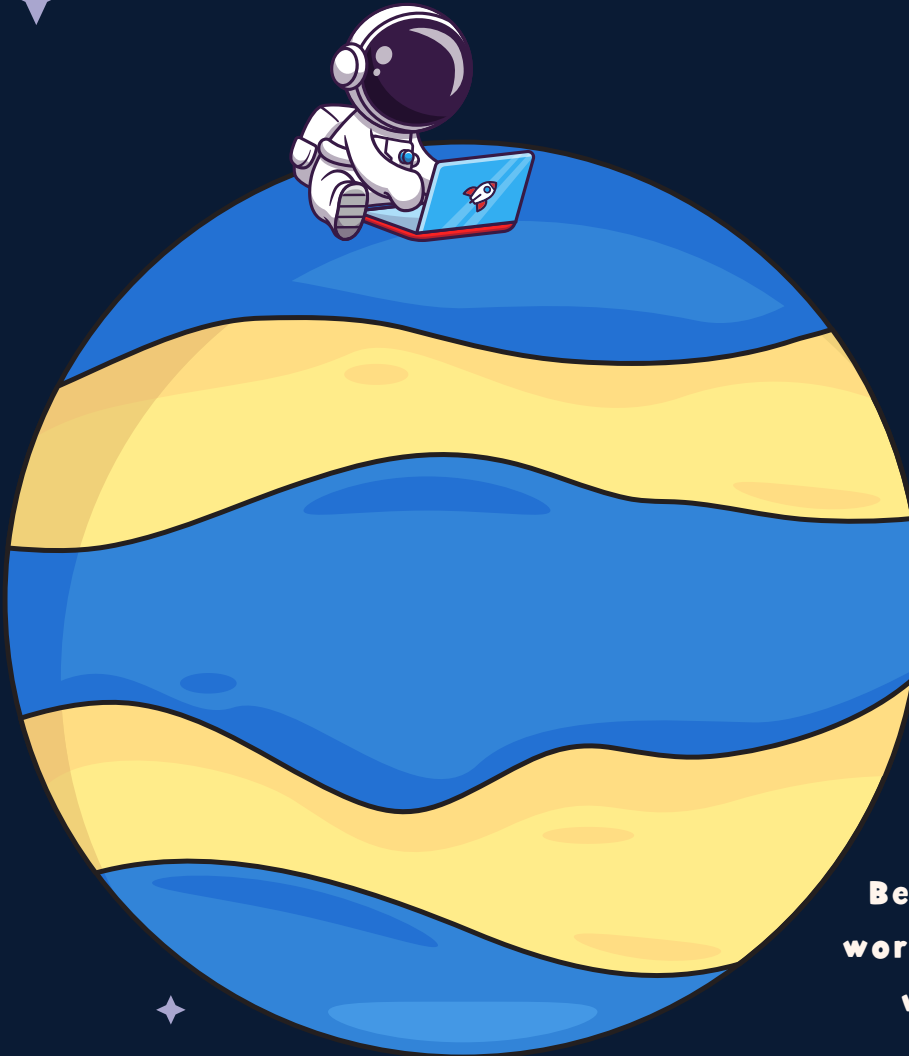
# Moderniseer



# de wereld

(DEEL 2)

# START



## BENODIGDE MATERIALEN ✦

Digibord of projector

Computers of laptops voor leerlingen

Internettoegang

A4 papier

Kleurpotloden, scharen, lijm en tijdschriften of  
ander knipmateriaal  
tekensoftware (bijv. MS Paint)



## INTRODUCTIE

Begin de les met een uitleg over wat reclame is en hoe het wordt gebruikt om producten te promoten. Laat voorbeelden van verschillende reclames zien, zowel traditionele als digitale, om de verschillende technieken en stijlen te illustreren.

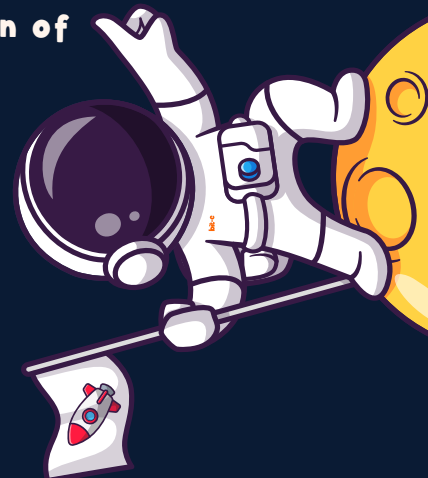
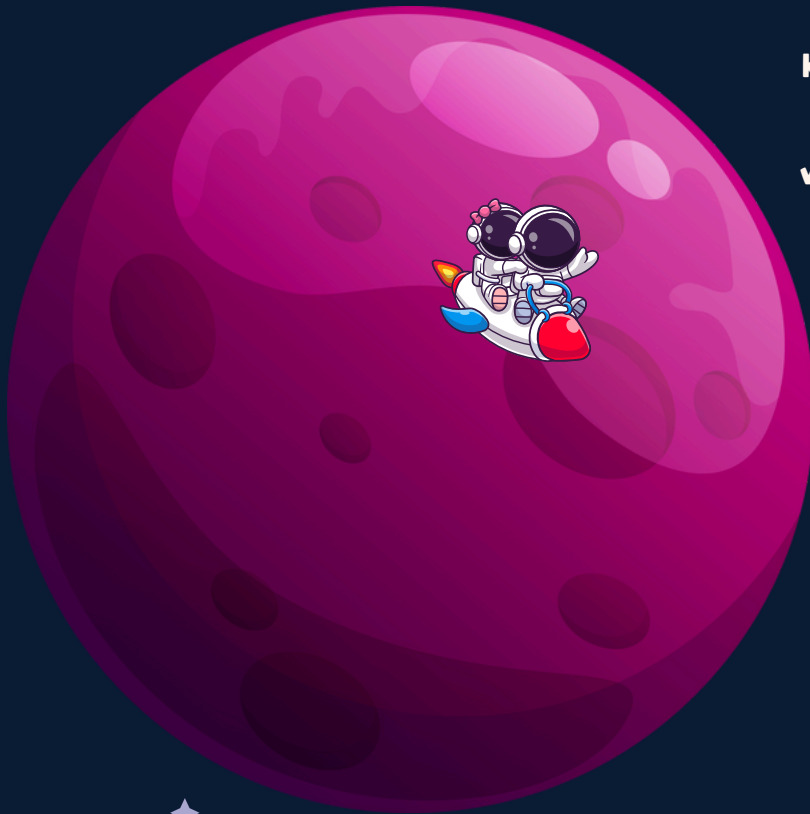
Bespreek met de klas enkele getoonde reclames en analyseer welke technieken gebruikt worden om de aandacht te trekken en de boodschap over te brengen.

## AAN DE SLAG!

De leerlingen maken een reclamecampagne voor het product dat ze in de vorige les hebben ontworpen. Ze kunnen kiezen om hun reclame op papier te maken met knip- en plakmaterialen of digitaal met een programma zoals Paint. Zorg ervoor dat de reclame de voordelen van hun product benadrukt en aantrekkelijk is voor hun doelgroep.

## PRESENTATIE & FEEDBACK

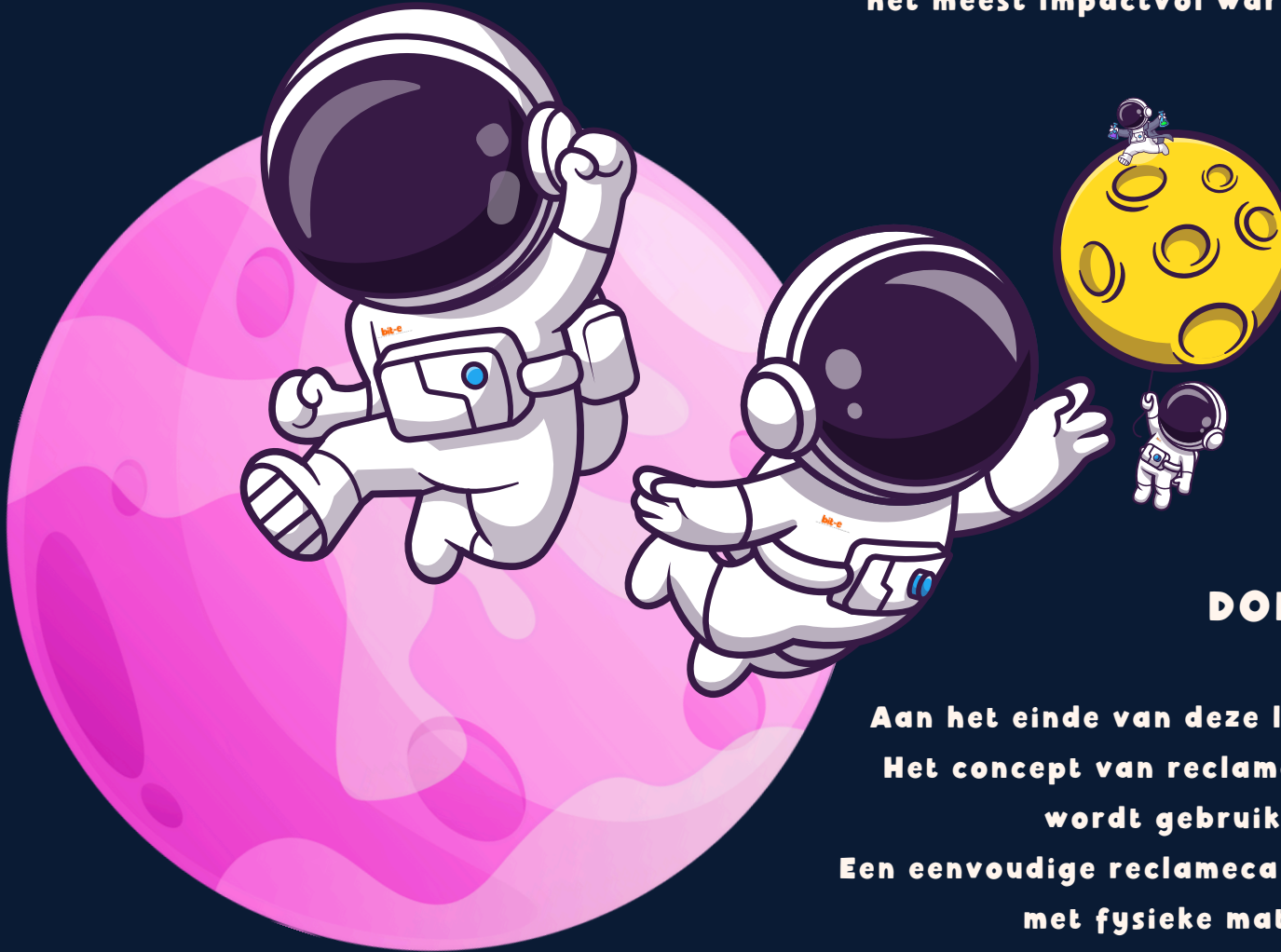
Laat elke groep of individu hun reclame presenteren aan de klas, waarbij ze uitleggen hoe hun reclame de aandacht van het publiek trekt en waarom ze voor bepaalde beelden of teksten hebben gekozen.





## ✦ AFSLUITING EN REFLECTIE

Sluit de les af met een korte klassikale discussie over wat de leerlingen hebben geleerd over reclame, welke technieken ze effectief vonden, en welke reclame-ideeën het meest impactvol waren.

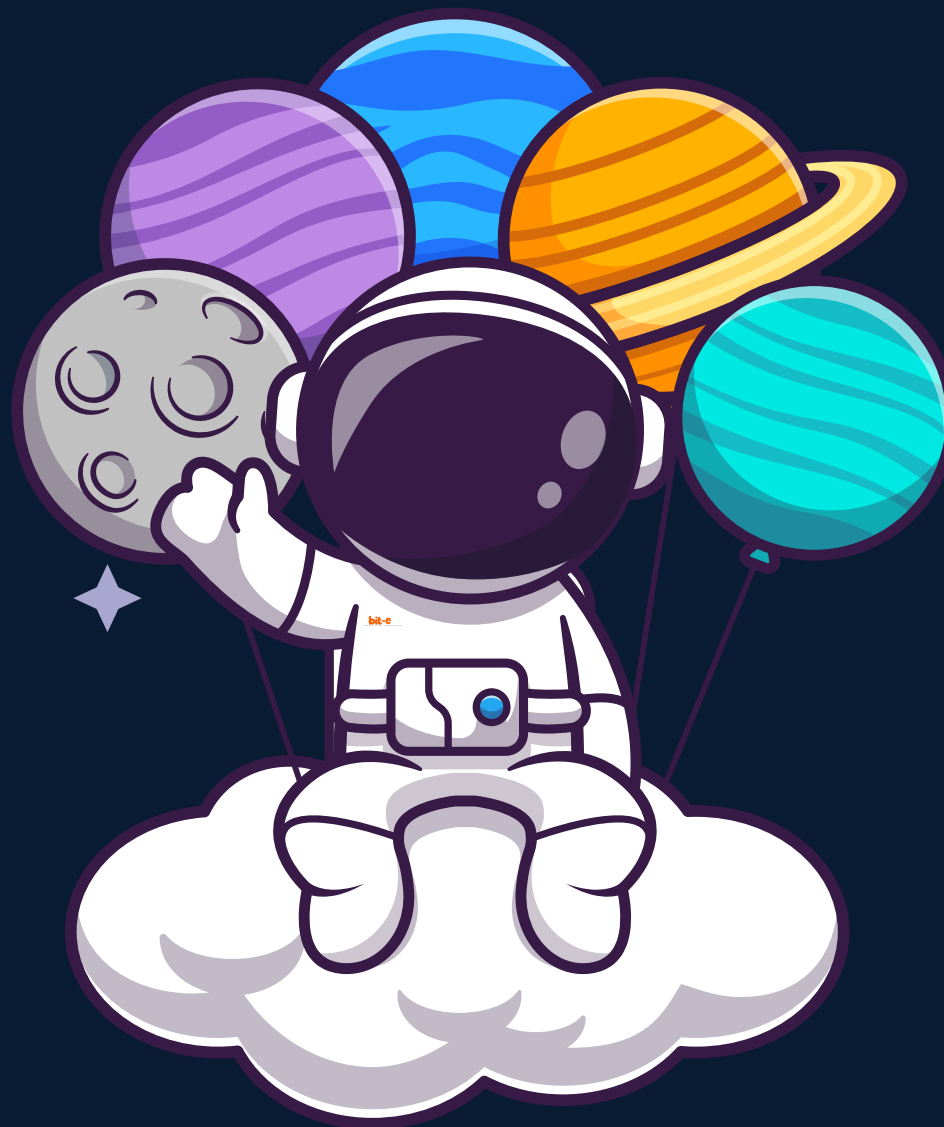


## DOELSTELLINGEN

Aan het einde van deze les zullen de leerlingen in staat zijn om:  
Het concept van reclame te begrijpen en uit te leggen hoe het wordt gebruikt om producten te promoten.

Een eenvoudige reclamecampagne te ontwerpen en te maken, zowel met fysieke materialen als met digitale tools.

Hun reclamecampagne te presenteren aan de klas, waarbij ze uitleggen hoe hun reclame de aandacht van het publiek trekt en waarom ze voor bepaalde beelden of teksten hebben gekozen.



**bit-e**  
DIGITALE GELETTERDHEID

Bij Bit-e geloven we in de kracht van technologie en de essentiële rol die digitale geletterdheid speelt in de toekomst van onze kinderen. Onze missie is om basisscholen te voorzien van deskundige vakexperts die kinderen voorbereiden op een technologische toekomst. Door middel van inspirerend en innovatief onderwijs, zorgen wij ervoor dat elke leerling de vaardigheden en het vertrouwen ontwikkelt om te excelleren in de snel veranderende digitale wereld. Wij zijn toegewijd aan het creëren van een inclusieve leeromgeving waar elk kind de kans krijgt om te ontdekken, te leren en te groeien in hun digitale reis. Samen bouwen we aan een toekomst waarin technologie geen barrières kent, maar mogelijkheden creëert.