

## Ontwerp leeractiviteit 2019-2020

<b>Naam student(e):</b>	Stien Buts, Tim Coupé, Beau Boons, Jolien Willems, Paulien Houtmeyers			
<b>Opleiding:</b>	<b>Bachelor Lager Onderwijs</b>	<b>Niveau</b>	1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	
<b>Stageschool:</b>	Thomas More Turnhout	<b>Mentor(en)</b>	Sabine Vranckx, Vanessa Dockx, Wouter Diels	
<b>Leerlingen:</b>	<b>Leerjaar/groep</b>	3de graad	<b>Aantal leerlingen</b>	8 tot 9 leerlingen
<b>Leergebied(en):</b>	Wetenschappen en techniek Sociale vaardigheden ICT			
<b>Onderwerp activiteit:</b>	Acties rond de SDGs in verschillende landen en talen. <input checked="" type="checkbox"/> <b>Nieuwe leerstof</b> <input type="checkbox"/> <b>Herhaling</b> <input type="checkbox"/> <b>Andere:</b>			
<b>Timing:</b>	<b>Datum</b>	02-04-2020	40'	<b>Duur</b>
<b>Focusdoel*:</b>	De leerlingen maken kennis met de verschillende SDGs met behulp van ICT. Ze zetten hun talenten van droomdenken en ondernemendheid in om problemen op te lossen rond deze SDG-doelen.			
<b>Situering focusdoel*:</b>	<b>Situering in het leerplan</b> (ca. 4 leerplandoelen) <b>ZILL</b> <b>IVoz3</b> Noden en uitdagingen detecteren en er mogelijkheden en innovatieve oplossingen voor bedenken > Op verschillende manieren in contact komen met noden en uitdagingen en deze als dusdanig ervaren – onder begeleiding op zoek gaan naar innovatieve oplossingen. <b>IVds1</b> De complexiteit van gebeurtenissen in de wereld ervaren, vaststellen en uitdrukken welke de gevolgen ervan zijn hier en elders, nu en later. <b>MEge2</b> Passende mediamiddelen kiezen, gebruiken en combineren in functie van een beoogd doel > De mogelijkheden van de mediamiddelen ontdekken en gebruiken om eigen ideeën, gevoelens, gebeurtenissen en informatie vorm te geven en te verwerken. <b>MEva1</b> Technische en instrumentele computervaardigheden ontwikkelen > Onder begeleiding experimenteren met de bediening van mediamiddelen uit de eigen omgeving en leefwereld. <b>SErv3</b> Samenwerken met anderen en zo bijdragen aan het realiseren van een gemeenschappelijk doel > Gericht samenwerken in duo of kleine groep – iets aan elkaar kunnen uitleggen – voorstellen formuleren om tot een gezamenlijk antwoord te komen bij vragen. <b>IKwn1</b> Gevoelig zijn voor wat zinvol, goed, schoon, waardevol... is voor zichzelf én voor anderen. Een persoonlijk geweten ontwikkelen > Zich betrokken voelen bij wat er gebeurt in de wereld, dichtbij en veraf – ervaren hoe het geweten hen soms uitnodigt om hun manier om naar de wereld te kijken te veranderen – ervaren hoe het eigen geweten aanzet om kritisch om te gaan met de eigen levensbeschouwelijke bronnen. <b>OWsa7</b> Het nut en het belang ervaren, onderzoeken en illustreren van instellingen, organisaties en verenigingen die de kwaliteit van het samenleven bevorderen > Ervaren, onderzoeken en vaststellen hoe verenigingen en instellingen kunnen bijdragen aan een betere samenleving en daarover met elkaar in interactie gaan – het nut en het belang aangeven van collectieve voorzieningen waarvoor de overheid zorg draagt			

	<p>illustrezen en daarover met elkaar in interactie gaan – kennismaken met (internationale) organisaties die ernaar streven om het welzijn of de vrede in de wereld te bevorderen en in interactie gaan over de wijze waarop deze organisaties hun doel nastreven.</p> <p><b>Concretisering focusdoel</b> (ca. 4 doelen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De leerlingen onderzoeken SDGs met behulp van ICT.</li> <li>• De leerlingen creëren een nieuwe oplossing voor een bestaand probleem.</li> <li>• De leerlingen creëren een actie met behulp van hun eigen ondernemendheid om de problemen in de verschillende landen op te lossen aan de hand van hun ICT-skills.</li> <li>• De leerlingen werken gericht samen om een probleem op te lossen.</li> <li>• De leerlingen ervaren wat er zich in de wereld allemaal voordoet en reageren hierop.</li> </ul>
<b>Beginsituatie*:</b>	<p><b>Inhoudelijke beginsituatie</b></p> <p>De leerlingen hebben al voorkennis over de SDG-doelen. Ze zijn hiermee al vertrouwd en weten min of meer wat dit allemaal wil zeggen. Om hun voorkennis op te frissen is er op de website ook nog een pagina met informatie over de SDGs. Als de leerlingen dan een bepaald SDG niet meer goed weten, dan kunnen ze daar op klikken en vinden ze hier meer informatie over. De leerlingen hebben ook al kennis van het werken met een PowerPoint, dus dit moet voor hun weinig problemen veroorzaken.</p> <p><b>Leef- en ervaringswereld van de leerlingen</b></p> <p>De leerlingen komen vaak in contact met de natuur. Veel van de SDG-doelen gaan hierover. In het nieuws wordt er ook vaak over deze problematiek gesproken. De kinderen zullen er dus waarschijnlijk al over gehoord hebben. Daarom zal het ook voor hen aangenamer zijn om de opdracht te maken en ook vooral omdat ze op het einde zelf een online-actie/campagne mogen ontwikkelen om iets aan dit probleem te doen.</p> <p><b>Organisatorische beginsituatie</b></p> <p>In het begin van de activiteit verdelen we de leerlingen (indien ze met acht zijn) in twee groepen van vier of (indien ze met negen zijn) in drie groepen van drie personen. De kinderen blijven voor de rest van de activiteit in deze groepen werken en ze proberen samen de problemen die ze tegenkomen op te lossen.</p> <p><b>Gedifferentieerde beginsituatie van de leerlingen</b></p> <p>De leerlingen die al sterker zijn met PowerPoint kunnen zelf kiezen of ze zichzelf willen uitdagen met Prezi of niet. Er zullen uiteraard ook leerlingen zijn die nog niet zo goed met PowerPoint overweg kunnen. De leerkracht kan deze leerlingen de juiste ondersteuning bieden door samen met hen de mogelijkheden te bekijken.</p> <p><b>Andere</b></p> <p>/</p>
<b>Teamteaching*:</b>	<p>Deze activiteit kan je als leerkracht alleen geven, maar het is mogelijk om te teamteachen. Je kan dan het interactief model toepassen zodat je elkaar kan ondersteunen en in interactie kan gaan met elkaar tijdens het lesgeven. Je kan dan de taken verdelen. Je kan elkaar ook ondersteunen zodat de ene leerkracht de uitleg kan geven en de andere leerkracht kan rondgaan in de klas om leerlingen te ondersteunen en bij te sturen.</p>
<b>Inhoudsanalyse*:</b>	<p><b>Inhoudelijke essentie</b></p> <p>De essentie van deze workshop is dat de leerlingen de verschillende SDGs onderzoeken en daarbij goed kunnen gebruikmaken van hun ICT-vaardigheden. Dit is echt een belangrijke pijler waarop we willen inzetten, dit doen we door de leerlingen een online-actie/campagne te laten opstarten. Ze moeten ook vooral inzicht tonen om problemen rond verschillende landen, die te maken hebben met de SDGs, op te lossen. Ondernemendheid is ook een belangrijk aspect omdat ze op het einde zelf een actie moeten oprichten die ze in de vorm van een online-actie/campagne gieten over hoe dat zij nu dit probleem willen aanpakken. Het is ook essentieel dat de leerlingen goed kunnen samenwerken, want dat is echt wel nodig om tot een oplossing te komen voor deze problemen.</p> <p><b>Inhoudelijke stappen</b></p> <p><b>Vlag en coördinaten</b> Elke leerling krijgt een kaartje met een vlag en coördinaten erop. Er zijn nog andere klasgenoten die hetzelfde kaartje hebben. Daar moeten ze dan naartoe gaan en dat wordt dan hun groep voor de rest van de activiteit.</p> <p><b>Coördinaten met iPad</b> Aan de achterkant van hun kaartje staan coördinaten. Het is de bedoeling dat de leerlingen deze coördinaten opzoeken op hun iPad, die ze van de leerkracht krijgen. Ze</p>

	<p>zoeken deze coördinaten op met behulp van Google Maps. Deze coördinaten komen overeen met hun land van de vlag die op het kaartje staat.</p> <p><b>QR-code, website, tekst vertalen</b>          Bij hun land hoort ook een QR-code. Deze code kunnen de leerlingen scannen met de camera van de iPad of een andere app. Dan komen ze terecht op een website waar ze een tekst zien staan in de taal van hun land. De leerlingen moeten deze vertalen met behulp van een vertaalsite en daarop staat dan de opdracht. Ze vinden op de website ook nog meer achtergrondinfo.</p> <p><b>Problemen oplossen en een online actie maken</b>          De leerlingen zoeken nu een oplossing voor hun probleem en zetten daarna in groep een online-actie/campagne op poten over hoe zij de problematiek van hun land willen aanpakken. Bied verschillende manieren van campagnes aan, bijvoorbeeld PowerPoint, Prezi, filmpje maken...</p> <p><b>Foto maken van hun online actie en doorsturen naar de leerkracht</b>          De leerlingen sturen hun online-actie/campagne door naar de leerkracht. De leerkracht zet dan de actie op de website bij hun land en zo kunnen de andere groepen zien welke oplossingen hun klasgenoten gevonden hadden.</p>
	<p><b>Inhoudelijke valkuilen en moeilijkheden</b></p> <p>Het kan gebeuren dat er soms iets misloopt met de ICT-gerelateerde technologie. Als de leerlingen hieromtrent problemen mee hebben, dan kan de leerkracht hierin ondersteunen. De leerkracht kan ook gerichte vragen stellen aan de leerlingen met betrekking tot hun actie. Als de leerlingen dan moeilijkheden hebben met iets te bedenken, dan kunnen ze op basis van die vragen misschien op nieuwe ideeën komen.</p>
	<p><b>Kernbegrippen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ICT-vaardigheden</b> = dit zijn vaardigheden die je nodig hebt om ICT-middelen zo goed mogelijk te gebruiken.</li> <li>• <b>Droomdenken</b> = nadenken over problemen en zo tot een oplossing komen die niet alledaags is.</li> <li>• <b>Ondernemendheid</b> = kansen zien en deze ook waarmaken in het kader van ondernemen.</li> <li>• <b>SDG-doelen</b> = 17 zaken die men over heel de wereld belangrijk vindt, maar die nog niet overal ter wereld aanwezig zijn. Voorbeelden zijn: geen armoede, onderwijs voor iedereen... Het doel hiervan is om deze te bereiken tegen 2030.</li> <li>• <b>iPad</b> = een ander woord hiervoor is tablet. Dit is een soort kleine, draagbare computer met een aanraakscherm waar het toetsenbord ook ineens mee in zit.</li> <li>• <b>QR-code</b> = Een soort van 'streepjescode' zoals je die in de winkel hebt. Wanneer je een QR-code scant, ga je vanzelf naar een bepaalde website. Het is dus een soort link.</li> <li>• <b>PowerPoint</b> = een manier om digitaal zaken te presenteren. Dit programma is gemaakt door Microsoft en staat (meestal) op je computer, maar kan ook online gebruikt worden.</li> <li>• <b>Prezi</b> = een website om een digitale presentatie te maken. Het verschil met PowerPoint is dat dit een website is én je maakt eigenlijk een soort 'web' waar telkens op een klein deeltje wordt ingezoomd.</li> </ul>
<b>Gebruikte bronnen*:</b>	Zie literatuurlijst
<b>Bijlagen*:</b>	Nodige materialen voor Indonesië Nodige materialen voor Gambia Nodige materialen voor Brazilië Problematiek van de verschillende landen Algemene informatie van de SDG-doelen Vertaalde teksten van de verschillende landen
<b>Materiaal:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaartjes van de landen met aan de achterkant de coördinaten</li> <li>• iPad</li> <li>• PowerPoint- en Preziprogramma</li> <li>• Website</li> <li>• QR-codes</li> <li>• Vertaalapp</li> </ul>
<b>Terugblik leeractiviteit*:</b>	

**Feedback van mentor op voorbereiding:**

## VERLOOP LEERACTIVITEIT

<b>Oriëntatiefase</b>	
Timing: 3'	De leerlingen krijgen bij het begin van de activiteit elk een kaartje met daarop aan de ene kant een vlag en aan de andere kant coördinaten. De leerlingen bekijken de vlag en ze proberen andere klasgenoten te vinden die dezelfde vlag kregen. In deze groepjes zullen ze de rest van de activiteit doorbrengen.
<b>Leerfase 1</b> (verwervingsfase)	
Timing: 7'	Aan de achterkant van de vlag vinden de leerlingen coördinaten. De leerlingen krijgen per groep een iPad om aan de slag te gaan met deze coördinaten. Het is de bedoeling dat de leerlingen het land vinden dat bij hun vlag hoort. Laat ze eerst zelf proberen te vinden wat ze zoeken. Als je merkt dat dit te lang duurt, kan je hen helpen door Google Maps aan te raden. Hiermee zullen ze makkelijk de coördinaten kunnen invullen om het land te vinden.
<b>Leerfase 2</b> (verwervingsfase)	
Timing: 10'	Wanneer een groep hun land gevonden heeft, kan je hen de bijhorende QR-code bezorgen. Deze kunnen ze scannen met de camera van de iPad of met een app die bedoeld is om QR-codes te scannen. Als ze deze QR-code scannen, komen ze terecht op een pagina van een website. Hierop zien ze in eerste plaats een tekst in de taal van hun land. Aan de hand van een vertaalsite of -app kunnen ze deze tekst omzetten naar het Nederlands. Deze tekst bevat een opdracht die de leerlingen in hun groep tot een goed einde moeten brengen. Verder vinden ze op deze pagina van de website ook nog meer achtergrondinformatie bij hun opdracht.
<b>Leerfase 3</b> (verwerkingsfase)	
Timing: 27'	De verschillende groepjes gaan nu aan de slag om de problemen die zich stellen, op te lossen. Wanneer ze een goede oplossing bedacht hebben, gaan de leerlingen aan de slag om voor hun probleem een online-actie/campagne op te starten. De leerlingen zijn vrij om hun eigen creativiteit te gebruiken, zolang deze actie/campagne maar ICT-gerelateerd is. Dit kan door bijvoorbeeld PowerPoint, Prezi, ... te gebruiken of door een promofilmje te maken.
<b>Slotfase</b>	
Timing: 3'	Elke groep kan hun online actie/campagne/filmje doorsturen naar de leerkracht. Deze kan de actie op de pagina van hun land plaatsen op de website. Zo kunnen andere groepen zien welke problemen de andere leerlingen moesten oplossen. Ze zien dan ook al meteen de oplossing die de andere groepen hiervoor hebben gevonden.

*INDONESIË: plasticsoep (SDG 14 – leven in het water)*

Vlag en coördinaten (achter elkaar plakken)





### Indonesië: Plastic soep en stranden vol plastic

Indonesië is de tweede grootste plasticvervuiler van de zee ter wereld, na China dat meer dan 8 miljoen ton in zee dumpst. Het meeste van al dat plastic wordt in het regenseizoen meegesleept door de gezwollen rivieren. De Indonesische minister van Maritieme Zaken beloofde in 2017 een miljard dollar per jaar te gaan uitgeven om de hoeveelheid plastic in de zee terug te dringen. Eind 2025 zou de plasticvervuiling met 70 procent zijn teruggebracht, beloofde hij, maar na twee jaar is nog steeds niet duidelijk hoe die miljard dollar besteed zal gaan worden.

Bekijk eventueel dit filmpje over een zee vol plastic:



<https://www.youtube.com/watch?v=LhjuVTsRsRM>

### Opdracht in landstaal: Indonesië

Elk jaar verdwijnt meer dan 3 miljoen ton Indonesisch plastic in de oceaan. Een deel van dit afval blijft drijven, een ander deel zakt naar de bodem. Het drijvende afval wordt meegesleept door de zeestromingen en verzamelt tot een soepje, de 'plastic soup'. Dit soepje heeft wel een oppervlakte van vier keer Frankrijk! Zoek een oplossing voor dit probleem in Indonesië en maak een poster van jouw oplossing.

*Lebih dari 3 juta ton plastik Indonesia menghilang ke lautan setiap tahun. Bagian dari limbah ini mengapung, bagian lain tenggelam ke dasar. Limbah terapung terbawa oleh arus laut dan terkumpul menjadi sup, 'sup plastik'. Sup ini memiliki luas empat kali Perancis! Temukan solusi untuk masalah ini di Indonesia dan buat poster solusi Anda.*

*GAMBIA: waterputten (SDG 6 – schoon water en sanitair)*

Vlag en coördinaten (achter elkaar plakken)



**Coördinaten van dat land**

Breedtegraad: 13.4548761

Lengtegraad: -16.5790323

## QR-code opdracht Gambia



### **Gambia: waterputten**

Gambia heeft één rivier waar enorm veel water door stroomt. Dit water kan niet gebruikt worden omdat het een slechte kwaliteit heeft. In het binnenland stroomt er buiten deze rivier niets. De regen die valt is ook seizoensgebonden, hierdoor is er niet het hele jaar door voldoende regenwater om daarvan te kunnen leven. De inwoners van Gambia (de Gambianen) moeten hun water dus halen uit een waterput. Deze putten zijn open én met de hand gegraven (zie foto 1). Hierdoor is het water sterk vervuild en ondrinkbaar. Het is ook gevaarlijk voor kinderen en dieren. Wanneer je iets dieper de grond in gaat (tussen de 15 en 30 meter diep) is het water wél van goede kwaliteit. Dit water wordt aangevuld tijdens het regenseizoen. Om zo diep de grond in te gaan gebruikt men een lange, smalle waterpomp (zie foto 2). Zo wordt het water van onder naar boven geduwd met een snelheid van 1000 tot 3000 liter per uur. Om dit te kunnen is er wel elektriciteit voor nodig.



(foto 1)



(foto 2)



Bekijk ook eventueel dit filmpje over de waterput in Gambia:



<https://www.youtube.com/watch?v=gKHFcTWoWWA>

(3min50 tot 5min05)

Bron: Betrouwbare bron: <https://gammol.be/index.php/nl/#hier>

### **Opdracht in landstaal: Gambia**

In Gambia is er veel oppervlaktewater door de Gambia-rivier. Dit water wordt zelden gebruikt voor drinkwater door de slechte waterkwaliteit. De mensen in Gambia zijn dus afhankelijk van het grondwater. Dit water halen ze naar boven met eigen handgegraven waterputten. Jammer genoeg is ook dit water sterk vervuild en niet drinkbaar. Bovendien is zo'n waterput open en onveilig voor kinderen en dieren.

Zoek een oplossing voor dit probleem in Gambia.

*In The Gambia there is a lot of surface water through the Gambia River. This water is rarely used for drinking water because of the poor water quality. The people in The Gambia are therefore dependent on the groundwater. They bring this water to the surface with their own hand dug wells. Unfortunately, this water is also heavily polluted and not drinkable. Moreover, such a well is open and unsafe for children and animals.*

*Find a solution for this problem in The Gambia.*

*BRAZILIË: kap van Amazonewoud (SDG 15 – leven op het land)*

Vlag en coördinaten (achter elkaar plakken)



**Coördinaten van dat land**

Breedtegraad: -15.7942287

Lengtegraad: -47.8821658



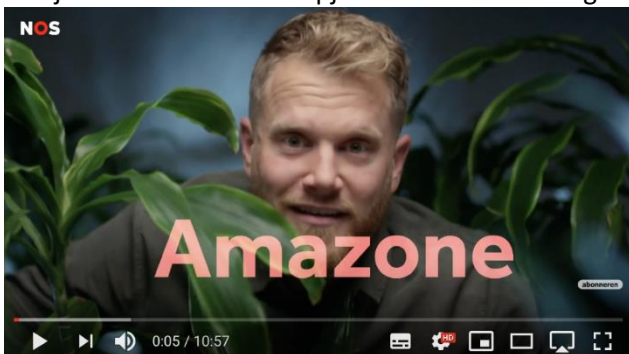
### **Brazilië: kap van het Amazonewoud**

De voorbije twaalf maanden is volgens milieubeschermers nog eens 15% extra van het Braziliaanse Amazonegebied ontbost. De organisatie Imazon deelde mee dat tussen augustus 2018 en juli 2019, 5 054 vierkante kilometer regenwoud gekapt werd. 5 054 vierkante kilometer komt overeen met ongeveer 758 100 voetbalvelden. Alleen in de maand juli al werd er 1 287 vierkante kilometer bosgebied omgehakt (ongeveer 193 050 voetbalvelden). Dit is 66% meer dan de maand juli vorig jaar.

De Europese Unie wil Brazilië economisch onder druk zetten om het grootste regenwoud op aarde (het Amazonewoud) te beschermen. Door de kap van het Amazonewoud staat de toekomst van onze planeet op het spel en dit is geen goed teken. Het is niet omdat we op korte termijn geen verschil zien, dat dit op lange termijn ook niet zichtbaar zal zijn.

Landen zoals Noorwegen en Duitsland stoppen met het Amazonefonds te steunen. De landen vragen zich af waarom ze nog zouden betalen als het woud uiteindelijk toch gekapt wordt. Door niet meer te betalen hopen deze landen om opnieuw druk uit de oefenen op de overheid van Brazilië.

Bekijk eventueel deze filmpjes over de ontbossing van de Amazone:



<https://www.youtube.com/watch?v=gkQB5RnUQ20>



<https://www.youtube.com/watch?v=igJ81fWafY8>

Bron: Krantenartikel: <https://www.hln.be/nieuws/buitenland/ontbossing-van-amazonewoud-blijft-toenemen~a24fe8aa/>

### **Opdracht in landstaal: Brazilië**

Om ruimte te maken voor palmolieplantages wordt het Amazonewoud gekapt. Het hout van deze bossen wordt vaak verbrand, wat zorgt voor luchtvervuiling. Tal van dieren die in deze bossen leven, worden met uitsterven bedreigd. Door de ontbossing vermindert het aantal verschillende dier- en ook plantensoorten in deze rijke natuurgebieden.

Zoek een oplossing voor dit probleem in Brazilië en maak een poster van jouw oplossing.

Para dar lugar às plantações de óleo de palma, a floresta tropical amazônica está sendo cortada. A madeira destas florestas é frequentemente queimada, o que causa poluição atmosférica. Muitos animais que vivem nestas florestas estão ameaçados de extinção. O desmatamento reduz o número de diferentes espécies animais e vegetais nessas ricas áreas naturais.

Encontre uma solução para este problema no Brasil e faça um pôster da sua solução.

## Algemene informatie SDG-doelen

SDGs staat voor Sustainable Development Goals. In het Nederlands staat dit voor Duurzame Ontwikkelingsdoelstellingen. Dit zijn doelen die samengesteld zijn om de wereld te verbeteren. Deze doelstellingen zijn opgesteld in 2015. Het zijn doelen die in 2030 bereikt moeten worden. We spreken bij de SDGs van een wereldwijde agenda. Het houdt in dat de doelen die opgesteld zijn, gelden voor alle landen in de wereld. Bij de SDGs zijn er in totaal 17 doelstellingen, die elk nog eens uitgebreid zijn met een aantal agendapuntjes (in totaal zijn er 169 agendapuntjes).

Voor de SDGs werden opgesteld, had je de millenniumdoelstellingen, deze wilde de wereld ook verbeteren. Deze doelstellingen moesten bereikt worden op het einde van 2015. In 2015 waren vele van deze doelen nog niet voldoende bereikt en zijn ze gestart met de SDGs.

De verschillende doelstellingen overlappen elkaar soms ook, zo kan je tijdens een actie/campagne werken en strijden voor meerdere SDG-doelen samen. Al kan het wel zijn dat de focus van de actie/campagne meer ligt bij één van de doelstellingen. De SDGs willen er ook voor zorgen dat men onderling gaat samenwerken op verschillende manieren, dit gaat dan ook weer samen met de overlapping van de duurzaamheidsdoelen.



[https://nl.wikipedia.org/wiki/Duurzame\\_Ontwikkelingsdoelstellingen](https://nl.wikipedia.org/wiki/Duurzame_Ontwikkelingsdoelstellingen)

<https://www.sdgs.be/nl/over-het-beleid>