

Docenthandleiding 'Wat is een computer':

ALGEMENE INFORMATIE

Lesdoel

- De leerling weet / kan: . dat apparaten uit onderdelen bestaan en dat je sommige onderdelen niet direct kan zien
- . veel apparaten door middel van computers (en internet) met elkaar kunnen communiceren
- . benoemen in welke gebruiksvoorwerpen computers zitten, zoals auto's, mobiele telefoon, etc.
- . verschillende (digitale) apparaten herkennen en benoemen

Nodig voor de les

- Digibord
- Stuk touw van minstens 3 meter lang
- Schaar
- 2 halve lucifers
- 2 plastic bekertjes
- Voorwerpen waar een computer in zit, zoals een digitale wekker
- Memoryspel bij les 2

VOORAF *Kringgesprek*

Introduceer het onderwerp door middel van een kringgesprek over computers.

Vraag: Wie heeft een computer thuis?

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

INSTRUCTIE *Kringgesprek*

Vervolgens kun je vertellen dat er veel dingen in de computer zitten die je niet kunt zien. Deze werken samen om ervoor te zorgen dat jij de computer kunt gebruiken. Zo zit er een deel in de computer die tegen de computer zegt wat hij moet doen en een deel die iets kan onthouden.

Wij hebben in ons lichaam ook dingen die wij niet kunnen zien. Binnen in ons hoofd wordt ervoor gezorgd dat wij kunnen onthouden dat dit *wijs leerling aan en zeg naam* is en dat dit een stoel is.

En hierbinnen *leg hand op borstkas* zit er iets dat ervoor zorgt dat wij kunnen ademen. Of geef voorbeelden van iets anders dat je niet kunt zien, maar wel voor de functionaliteit van iets zorgt.

Je kunt gebruik maken van de afbeeldingen op de slide of ervoor kiezen om voorwerpen in het midden van de kring uit te stellen.

Vraag: Wat zijn computers?

Antwoord: De laptop, Chromebook, de tablet en de desktop computer

Pak vervolgens twee bekertjes en het touw erbij. De bekertjes stellen computers voor.

Leg uit dat computers met elkaar kunnen praten door een touw/draad/kabel (Google 'bekertjestelefoon' voor voorbeeld). Kies twee leerlingen uit die door de bekertjestelefoon fluisteren en luisteren.

Vraag: Waar zit een computer in?

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

Op de slide is dat dus de bovenste rij.

Verwerking

A. Kleurplaat, tekenen, knippen-en-plakken

- Laat leerlingen een kleurplaat inkleuren van verschillende soorten computers (les 2 Kleurplaat)
- Laat leerlingen het Memoryspel spelen
- Laat leerlingen apparaten waar een computer in zit uit tijdschriften knippen en ;laat ze deze plakken op het lege memoryspel Daarna natuurlijk spelen

B. Leerlingen spelen op de computer en oefenen:

- . op toetsen drukken
- . de muis bewegen
- . klikken en slepen

Gebruik hiervoor onderstaande programma's.

Nijntje.nl (snelkoppeling op Chromebook)

- Slepen met de muis: . Puzzelen
. Zoek bij elkaar
- Mikken met de muis / het pijltje: . Ballonen
. Verstoppertje
. Muziek
. Memory
. Groot of klein
- **Alle muishandelingen!!** . Kleuren

Tux Paint (app op de Chromebook)

- **Tekenen op de Chromebook met de muis is een goede oefening voor de muisvaardigheid:**

Gebruik hiervoor op de Chromebook de app '**Tux Paint**'.

Laat de leerlingen met dit programma een digitale tekening maken.