

Les: Dieren en planten herkennen in de berm

Project van 200 minuten
4^{de} leerjaar

Leerlijn ICT	<p><u>Mediawijsheid</u></p> <ul style="list-style-type: none">- De mogelijkheden van media op een positieve, verantwoorde en waardevolle manier aanwenden- Interesse tonen voor (nieuwe) media en hun mogelijkheden en deze mogelijkheden gebruiken – interesse tonen voor het mediagebruik van anderen - op zoek gaan naar nieuwe media-ervaringen.- Aangereikte criteria hanteren bij het beoordelen van eigen en andermans mediagebruik en boodschappen en daarbij de vragen van het communicatiemodel inzetten. <p><u>Mediageletterdheid</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Verschillende mediamiddelen en hun mogelijkheden kennen - in functie van een vooropgesteld doel op zoek gaan naar de gepaste media - ervaren hoe een mediamiddel verschillende toepassingen kan hebben – deze mediamiddelen optimaal benutten- De mogelijkheden van de mediamiddelen ontdekken en gebruiken om eigen ideeën, gevoelens, gebeurtenissen en informatie vorm te geven en te verwerken <p><u>Mediavaardigheid</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Zich aan- en afmelden- Klaviervaardigheden ontwikkelen waaronder: toetsenbord hanteren- Openen, bewaren, hernoemen en sluiten van bestanden- Wisselen tussen geopende applicaties- Een afbeelding invoegen- Een tekst efficiënt opmaken met oog voor: kleur, lettergrootte, vet, cursief, opsommingsteken, uitlijning, ...- Een presentatietoepassing kiezen - een eenvoudige presentatie ontwerpen, opmaken en presenteren.- Een website-adres (URL) invoeren - op het internet zoeken via een zoekrobot en daarbij aangepaste en/of zelfgekozen zoektermen gebruiken
Lesdoelen	<ol style="list-style-type: none">1. De leerlingen kunnen aan de hand van een foto brainstormen over welke dieren en planten er leven in een berm.2. De leerlingen kunnen met opdrachtenkaarten onderzoek doen over dieren en planten in de berm.3. De leerlingen kunnen per twee extra informatie zoeken over hun eigen dier of plant.4. De leerlingen kunnen per twee een Powerpoint-presentatie maken.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. De leerlingen kunnen hun eigen presentatie voorstellen aan de klas. 6. De leerlingen kunnen aan de hand van vooropgestelde criteria informatie zoeken op het internet. 7. De leerlingen kunnen aan de hand van vooropgestelde criteria een Powerpoint- presentatie maken. 8. De leerlingen kunnen hun eigen presentatie opslagen op de aangegeven plaats.
Materiaal	klascomputer, Thinglink materialen hoekenwerk computer per groep kaartje met dier of plant instructievideo klascomputer presentaties Rode en groene duim
Aandachtspunten	<p>Tijdens deze les gaan de leerlingen een onderzoek doen over dieren en planten in de berm. Hiervoor gaan ze eerst klassikaal brainstormen en vervolgens in groepen aan de slag.</p> <p>De leerlingen gaan eerst in groep een hoekenwerk doen zodat ze al veel informatie hebben over de dieren en planten. In het tweede deel van het project gaan de leerlingen een presentatie maken over een opgegeven dier of plant. Deze presentatie wordt gemaakt in Powerpoint moet voldoen aan een aantal criteria.</p> <p>Als afsluiter van het project moeten de leerlingen in groep hun dier of plant komen voorstellen in de klas.</p>
Inleiding	<p>Opdracht:</p> <p>De leerkracht opent een foto op Thinglink. Vervolgens stelt ze aan de leerlingen volgende vragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wat zie je op de foto? - Waar zie je zo'n berm? - Welke dieren en planten leven er in een berm? <p>Bij de laatste vraag drukt de leerkracht op het witte bolletje op de foto en er opent zich een padlet. In deze padlet is het de bedoeling dat de leerlingen samen met de leerkracht brainstormen over welke dieren en planten er in een berm kunnen voorkomen.</p> <p>Link naar Thinglink: https://www.thinglink.com/scene/921316964872224769</p>

<p>Verwervingsfase</p>	<p>Hoekenwerk: (instap van de les) De leerkracht verdeelt de klas in groepen van vier leerlingen. De groepen overlopen alle opdrachten aan de hand van een doorschuifstelsel. De leerkracht overloopt alle opdrachten en het doorschuifstelsel. Vervolgens gaan de leerlingen zelfstandig aan de slag met hun groep.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opdracht 1: Op tafel liggen foto's en woordkaartjes. Het is de bedoeling dat elk groepje in hun bronnenboek het stukje over het dier of plant leest en één sleutelwoord noteert per woordkaartje. • Opdracht 2: Bij deze opdracht gaan de groepen vijf planten vergelijken aan de hand van de foto's in hun bronnenboek. De groepen noteren steeds de gelijkenissen en verschillen. • Opdracht 3: De groepen lezen in hun bronnenboek het deel over dieren in de berm. Vervolgens zoeken ze de passende gegevens om de dierenpaspoorten in te vullen. • Opdracht 4: De groepen krijgen fiches met moeilijke woorden. Het is de bedoeling dat de leerlingen op de computer de verklaringen van deze woorden opzoeken. • Opdracht 5: De groepen zoeken naar oorzaak-gevolgrelaties in hun bronnenboek, deze relaties noteren ze in hun werkkatern.
<p>Verwerkingsfase</p>	<p>Instructie: De leerkracht deelt de klas in groepen. Elke groep bestaat uit twee leerlingen. Elk groepje krijgt een kaartje met daarop een dier of plant van in de berm. Vervolgens gaat de leerkracht met de leerlingen naar de computerklas waar ze per groep aan een computer mogen gaan zitten.</p> <p>Alvorens de leerlingen de computer mogen opstarten, toont de leerkracht een instructievideo van Powerpoint. In de video worden de belangrijkste aspecten van een Powerpoint uitgelegd. Tussendoor wordt de video even op pauze gezet en worden er onduidelijkheden uitgelegd.</p> <p>De opdracht: Elke groep gaat extra informatie zoeken over hun dier of plant op internet. De informatie moet voldoen aan de criteria van inhoud. Het is de bedoeling dat ze na het verzamelen van de informatie een presentatie gaan maken in Powerpoint over hun dier of plant en deze later aan elkaar gaan voorstellen.</p>

	<p>Criteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In de opmaak van de presentaties moeten volgende zaken aanbod komen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Een titeldia met daarop de titel van het dier of plant. ○ Tussen elke dia moet een overgang zitten ○ Minstens 2 afbeeldingen van het dier op de plant met daarop een animatie ○ Een achtergrondkleur (op alle dia's) maar de tekst moet nog duidelijk zichtbaar zijn. • Inhoudelijk moet de presentatie volgende criteria bevatten: <ul style="list-style-type: none"> ○ Een inhoudstafel ○ Waar leeft het dier of plant? ○ Wat zijn de kenmerken? (kleur,...) ○ Hoe gebeurt de voortplanting? ○ Wie zijn hun vijanden? (= bij dieren) ○ Weetje over het dier of plant. • De presentatie opslaan: <ul style="list-style-type: none"> ○ De presentatie moet worden opgeslagen onder de naam: plant of dier_namen van groepsleden <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bijvoorbeeld: klaver_Stien en Sofie ○ De presentatie wordt opgeslagen in het persoonlijk mapje van één van de groepsleden. <p>De leerlingen die klaar zijn met het opslaan van de presentatie steken hun vinger in de lucht en de leerkracht komt vervolgens de presentie op een stick zetten. Zo kunnen de presentaties worden afgespeeld in de klas.</p>
Slot	<p>Opdracht: Iedere groep heeft een presentatie gemaakt over een dier of plant in de berm. Nu is het de bedoeling dat de leerlingen hun dier of plant komen voorstellen aan de hand van hun presentatie.</p> <p>Evaluatie: De leerlingen krijgen allemaal een rode en een groene duim. Wanneer er een groep hun presentatie heeft voorgesteld gaan de leerlingen in de klas deze presentatie beoordelen. Een groene duim betekent: 'Ik heb alles goed begrepen, de presentatie was duidelijk.' Een rode duim betekent: 'Ik heb ... niet goed begrepen, kan je mij hierover meer uitleg geven.'</p>