

Lesvoorbereidingsformulier

Naam student(e):	Sofie Peeters		
School:	Sint-Gummaruscollege	Datum lesuitvoering:	
Mentor:		Leerjaar: 6^{de} leerjaar	Uur:
Leergebied + leereenheid:	Muzische vorming + Mediakundige ontwikkeling		
Lesonderwerp:	Werken met thinglink en kahoot (het onderzoeken van een kunstenaar)		
Gebruikte documentatie:	http://www.wordle.net/ https://www.thinglink.com/ https://getkahoot.com/		
Didactisch materiaal (media):	Computers		
Beginsituatie: (inhoudelijke beginsituatie, leefwereld lln., verschillen tussen lln., organisatorische beginsituatie)	Omschrijving beginsituatie (relevant voor deze les): Tijdens een vorige les hebben de leerlingen kennis gemaakt met 'Thinglink' en hiermee leren werken. Ze hebben eveneens een 'Kahoot!'-quiz gedaan.		
	Hoe ga je er concreet rekening mee houden: Tijdens deze les is het belangrijk dat de leerlingen in duo's onderzoek gaan doen naar een kunstenaar. Op basis van deze informatie gaan ze een 'Thinglink' maken en een 'Kahoot!'-quiz. Het doel is om uiteindelijk deze zaken te delen met de rest van de klas.		
Doelen:	Leerplan: Katholiek Onderwijs Vlaanderen		
	Leerplandoelen: MEMw1: Nieuwsgierig zijn naar media en genieten om ermee bezig te zijn - de wereld van de media met een open houding exploreren. 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. MEMw2: Zich respectvol uitdrukken bij de beoordeling van mediagebruik en van mediacontent. MEMw3: Bij zichzelf ervaren wanneer men deugd beleeft aan mediamiddelen, mediatoepassingen en mediacontent. MEge1: 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. MEge3: Steeds complexere mediacontent, afgestemd op interesse, (ruimere) leefwereld en verwerkingsniveau, verwerken. MEge2: De mogelijkheden van de mediamiddelen ontdekken en gebruiken om eigen ideeën, gevoelens, gebeurtenissen en informatie vorm te geven en te verwerken. (Combinaties van) mediamiddelen analyseren en inzetten om zich uit te drukken. MEge5: Zich uitdrukken over media-ervaringen - media-ervaringen speels verwerken. MEva1: Onder begeleiding experimenteren met de bediening van mediamiddelen uit de eigen omgeving en leefwereld.		

Een presentatietoepassing kiezen - een eenvoudige presentatie ontwerpen, opmaken en presenteren.
Navigeren in een applicatie.
MEva3: Een website-adres (URL) invoeren - op het internet zoeken via een zoekrobot en daarbij aangepaste en/of zelfgekozen zoektermen gebruiken
IVoc1: Zich onbevangen en spontaan openstellen voor het nieuwe - zich laten inpalmen door verrassende dingen rondom hen - zich in het verkennen en beoordelen van nieuwe dingen niet laten leiden door clichés en vooroordelen.
Nieuwe ervaringen met anderen delen.
MUgr1: Het kunstzinnige in de wereld bewust opzoeken en zonder vooroordelen benaderen - geïnteresseerd zijn in kunst en erdoor geraakt kunnen worden - beseffen dat de beleving van kunst persoons- en context gebonden is en daar respectvol mee omgaan.
MUge4: Actief participeren aan een divers aanbod kunst- en cultuur en er in interactie mee gaan - beseffen wat de waarde en functie van kunst en cultuur is in de maatschappij - cultuurervaringen betekenisvol verwerken en reflecteren over de eigen kunst- en cultuurbeleving - de eigen culturele bagage verrijken en aanspreken in verschillende kunst domeinen, met aandacht voor cultureel erfgoed.

Lesdoelen (nummeren!):

1. De leerlingen kunnen luisteren naar een instructie.
2. De leerlingen kunnen samenwerken met elkaar.
3. De leerlingen kunnen naar elkaar luisteren.
4. De leerlingen kunnen 'Kahoot!' ontdekken en hierin een quiz maken.
5. De leerlingen kunnen 'Thinglink' ontdekken en hierin een presentatie maken.
6. De leerlingen kunnen informatie over hun kunstenaar op het internet opzoeken (foto's, video's, tekst, ...).

Feedback van mentor op lesvoorbereiding:

TIMING	DOELEN (nummers)	LEERINHOUDEN & METHODE
Oriëntatiefase	1	<p><u>Info over het onderzoeksproject</u></p> <p>Lkr: "In de vorige les hebben jullie leren werken met Thinglink. Vandaag en tijdens een ander moment krijg jullie de tijd om informatie op te zoeken over een kunstenaar. Deze kunstenaar zal ik jullie zo dadelijk toewijzen. Je mag informatie opzoeken op google, je selecteert de informatie die jij denkt dat interessant is en vervolgens verwerk je de informatie in 'Thinglink'. De Thinglink's zullen tijdens een eindmoment getoond worden aan de rest van de klas, het is dus de bedoeling dat jij met jouw partner een presentatie maakt rond een kunstenaar waarbij je 'Thinglink' gebruikt. Om na te gaan of jouw klasgenoten iets hebben geleerd uit jouw presentatie maak je een 'Kahoot!' met vragen over jouw kunstenaar. De 'Kahoot!' ga je maken aan de hand van een handleiding die ik jullie bezorg zodra je 'Thinglink' af is."</p> <p><i>De kunstenaars die de leerkracht onder de duo's zal verdelen:</i> <i>Da Vinci</i> <i>Margritte</i> <i>Dali</i> <i>Van Gogh</i> <i>Rubens</i> <i>Michelangelo</i> <i>Monet</i> <i>Vermeer</i> <i>Picasso</i> <i>Rembrandt</i> <i>Banksy</i> <i>Ensor</i> <i>Kahlo</i></p>
<u>Leerfase</u> Fase 1	2, 6	<p>Bij de leerfasen zal de leerkracht rondgaan om de leerlingen te helpen waar kan.</p> <p><u>Het opzoeken van informatie</u></p> <p>Lkr: "Je gaat op zoek naar bruikbare informatie. De informatie kopieer en plak je in een Word-document. Als je klaar bent met het verzamelen van alle informatie die je nodig hebt, sla je het Word-document op onder de naam van jouw kunstenaar."</p>
Fase 2	5, 6	<p><u>Het maken van een Thinglink</u></p> <p>Lkr: "Na het opzoeken van informatie start je met het maken van een 'Thinglink'. Jullie mogen zelf kiezen wat je in de 'Thinglink' stopt. Houd wel in je achterhoofd dat de 'Thinglink' aantrekkelijk moet zijn om naar te kijken en te luisteren."</p> <p>De handleiding van 'Thinglink' vind je in de bijlage.</p>
Fase 3	4, 6	<p><u>Het maken van een 'Kahoot!'</u></p> <p>Lkr: "Bij het maken van een 'Kahoot!'-quiz gebruik je best de handleiding."</p> <p>De handleiding van 'Kahoot!' vind je in de bijlage.</p>

TIMING	DOELEN (nummers)	LEERINHOUDEN & METHODE
<u>Controlefase en slot</u>	3	<u>Het presenteren van de projecten</u> <i>Elk duo krijgt de kans om zijn kunstenaar te presenteren via een 'Thinglink' en vervolgens de kennis van de andere (betreffende hun kunstenaar) te testen met een 'Kahoot!'-quiz.</i>

BELANGRIJK:

De leerlingen zullen voldoende tijd moeten krijgen om dit onderzoeksproject uit te voeren.

Je voorziet best 2-3 lessen waarin ze mogen werken aan hun project. Indien ze niet klaar zijn werken ze het thuis verder af.

Het is ook interessant om niet te veel presentaties op hetzelfde moment te plannen, zo behoud je de speelsheid van het werken / presenteren met 'Thinglink' en het quizzen met 'Kahoot!'.