

## Lesvoorbereidingsformulier

<b>Naam student(e):</b>	<b>Sofie Peeters</b>		
<b>School:</b>	Sint-Gummaruscollege	<b>Datum lesuitvoering:</b>	
<b>Mentor:</b>		<b>Leerjaar: 6<sup>de</sup> leerjaar</b>	<b>Uur:</b>
<b>Leergebied + leereenheid:</b>	Muzische vorming + Mediakundige ontwikkeling		
<b>Lesonderwerp:</b>	Werken met 'Thinglink' en 'Kahoot!'		
<b>Gebruikte documentatie:</b>	<a href="http://www.wordle.net/">http://www.wordle.net/</a> <a href="https://www.thinglink.com/">https://www.thinglink.com/</a> <a href="https://getkahoot.com/">https://getkahoot.com/</a>		
<b>Didactisch materiaal (media):</b>	Computers Links voor de leerlingen: <a href="http://www.thinglink.com">www.thinglink.com</a> <a href="http://www.kahoot.com">www.kahoot.com</a>		
<b>Beginsituatie:</b> (inhoudelijke beginsituatie, leefwereld lln., verschillen tussen lln., organisatorische beginsituatie)	<b>Omschrijving beginsituatie (relevant voor deze les):</b> De leerlingen komen in het dagelijkse leven weleens in contact met kunstenaars en computers.		
	<b>Hoe ga je er concreet rekening mee houden:</b> In deze les leren de leerlingen werken met 'Thinglink', ze krijgen een voorbeeld te zien van een Thinglink over een kunstenaar en doen een quiz in 'Kahoot!'.		
<b>Doelen:</b>	<b>Leerplan:</b> Katholiek Onderwijs Vlaanderen		
	<b>Leerplandoelen:</b> 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, mediatoeepassingen 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 informatiermatie 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 (nummers!):**

1. De leerlingen kunnen verklaren hoe een woordwolk in 'Wordle' werkt.
2. De leerlingen kunnen luisteren naar een instructie.
3. De leerlingen kunnen zelf een programma ontdekken.
4. De leerlingen kunnen afbeeldingen en informatie op het internet zoeken.
5. De leerlingen kunnen werken met 'Kahoot!'.
6. De leerlingen kunnen naar elkaar luisteren.
7. De leerlingen kunnen reflecteren over een programma.

**Feedback van mentor op lesvoorbereiding:**

TIMING	DOELEN (nummers)	LEERINHOUDEN & METHODE
<b>Oriëntatiefase</b>  \7	1	<p><b>Wordle</b></p> <p>Lkr: "Welke kunstenaars kennen jullie allemaal?"</p> <p><i>Dit doet de leerkracht zelf:</i>          → De leerkracht surft naar <a href="http://www.wordle.net/">http://www.wordle.net/</a> (je hebt geen account nodig voor deze site + de site is gratis te gebruiken).          De leerkracht vult de gegeven kunstenaars in op 'Wordle' door op 'create' te drukken. De kunstenaar van <b>elke</b> leerling wordt ingevoerd, ook als de kunstenaar reeds gezegd is. Alleen op deze manier zal je een duidelijke woordwolk krijgen, want de kunstenaars die vaker aangegeven zijn zullen groter voorgesteld worden dan minder vermelde kunstenaars.</p> <p><b>BELANGRIJK: open de site met Internet Explorer (op Google Chrome werkt de site niet goed). Zet het digibord tijdens het invoeren van de kunstenaars nog niet aan.</b></p> <p>Lkr: "Wat valt jullie op aan onze woordwolk?"          - De kunstenaars die meer bekend zijn worden groter getoond.</p>
<b>Leerfase</b> Fase 1  \10	2,6	<p><b>'ThingLink' - het programma</b></p> <p>Lkr: "Ik heb voor jullie een kunstenaar onderzocht en vervolgens heb ik deze site (<a href="https://www.thinglink.com/">https://www.thinglink.com/</a>) gebruikt om wat informatie te verwerken over deze kunstenaar."</p> <p><i>De leerkracht toont zijn kunstenaar en de bijhorende informatie over deze persoon. De leerkracht vertelt ook kort hoe het programma werkt.</i></p> <p>Lkr: "Wat is je bijgebleven over deze kunstenaar?"</p> <p>Lkr: "Tijdens een volgende les zullen jullie per twee zelf een Thinglink maken over een kunstenaar die ik jullie opgeef. Nu is het vooral belangrijk dat we leren werken met het programma."</p>
Fase 2 \20	2,3,4,6,7	<p><b>Zelf met Thinglink leren werken</b></p> <p><i>De leerlingen leren tijdens deze fase met Thinglink werken, ze doen dat in duo's.</i></p> <p>Lkr: "Surf naar <a href="http://www.thinglink.com">www.thinglink.com</a> en klik op 'get started' en vervolgens op 'Free'.          Je gaat nu je gegevens moeten ingeven." → <i>Leerkracht kan dit best mee op het bord tonen.</i></p> <p><i>De leerkracht gaat rond om leerlingen te begeleiden.          De volgende stappen zullen erg geleid gebeuren, d.w.z. de leerkracht doet de stappen mee op het bord.</i></p> <p>Lkr: "Klik op de rode knop met 'create'. Je gaat een foto op google zoeken van je lievelingszanger of groep.          Om een foto naar jouw Thinglink te zetten is het belangrijk dat je de fotolink kopieert. Dit doe je door op de foto te klikken → afbeelding bekijken → link kopiëren en vervolgens in Thinglink plakken.</p> <p>"Om informatie over jouw artiest toe te voegen druk je op de foto, er verschijnt dan een bolletje.          Ik wil dat jullie 5 bolletjes toevoegen aan jullie foto. Bij elk bolletje moet je op 'save' drukken om het bolletje op te slaan.          - Eéntje met informatie over je artiest. Je hoeft dan geen link in te vullen maar wel tekst.</p>

TIMING	DOELEN (nummers)	LEERINHOUDEN & METHODE
		<p>- 2 foto's: je gaat opnieuw naar google, zoekt een afbeelding van je artiest en kopieert de fotolink. Die link voeg je toe aan je linkbalk. Het is belangrijk dat je daarna drukt op 'small image'. Je kan ook tekst toevoegen bij je afbeelding.</p> <p>- Je voegt de officiële website van jouw artiest toe.</p> <p>- Je voegt je favoriete liedje toe van deze artiest."</p> <p>Onder deze link vind je een voorbeeld terug van bovenstaande opdracht: <a href="https://www.thinglink.com/scene/926165469059088386">https://www.thinglink.com/scene/926165469059088386</a></p> <p>Lkr: "Je stelt nu jouw artiest voor aan een ander groepje, hiervoor gebruik je jouw Thinglink."</p> <p>Lkr: "Wat vind je leuk aan het werken met dit programma?"</p> <p>Wat vind je minder leuk? "</p> <p><b>De handleiding van Thinglink vind je terug in de bijlage.</b></p>
<p><b><u>Controlefase en slot</u></b></p> <p>'13</p>	5	<p><b><u>'Kahoot!'</u></b></p> <p>Lkr: "Ik ben benieuwd wie wat heeft onthouden van mijn kunstenaar. Wie kent er 'Kahoot!'?"</p> <p>We gaan nu een quiz doen over mijn gekozen kunstenaar via 'Kahoot!'."</p> <p>De leerlingen moeten de code vanop het bord invullen op de site: <a href="http://www.kahoot.com">www.kahoot.com</a></p> <p>Ze werken tijdens de quiz ook per twee.</p> <p><b>De handleiding van 'Kahoot!' vind je terug in de bijlage.</b></p>