

Gids voor IT-activiteiten voor gezinnen en zorgverleners van kinderen met een lichte verstandelijke beperking



De Europese Commissie steunt de totstandkoming van deze publicatie, maar keurt de inhoud niet noodzakelijk goed. De inhoud geeft uitsluitend de mening van de auteurs weer. De Commissie is dan ook niet verantwoordelijk voor het eventuele gebruik van de informatie in deze publicatie.



Co-funded by
the European Union

Overeenkomstnummer:
2022-BE02-KA220-SCH-000088041

Inhoudstafel

Inleiding.....	3
Voorbeeldactiviteiten voor Gezinnen en Zorgverleners.....	4
Taalvaardigheden ontwikkelen met Microsoft Word	4
Burgerschapsvaardigheden versterken met SEESAW	5
Taalvaardigheden versterken met Lingokids.....	6
Taalvaardigheden ontwikkelen met Canva	9
Emoties verkennen met een draaiwielactiviteit: WORDWALL.....	10
Sociale en leervaardigheden versterken via digitale samenwerkingswanden (Mentimeter)	12
Vriendschappen opbouwen: Een leuke Kahoot Quiz om vriendschapsvaardigheden te leren.....	14
Basishandleiding voor ouders: ICT-hulpmiddelen gebruiken bij het leren	19
Verhalen lezen en schrijven (Storyjumper)	19
Elektrische Circuits (Interactieve PowerPoint Presentatie).....	21
Breuken – Gelijkheden (PHET Simulatie).....	23
Mijn Dag (NaturalReader)	26
Woordsoorten evaluatie (Brainscape Flashcards)	29
Alles over mij: Mijn favoriete dingen – “Groter or Kleiner” (Seesaw Activiteit)	32
ClassDojo – Samen digitale vaardigheden opbouwen: “Digitale ideeënmuur”	35
Digitale vaardigheden ontwikkelen met Blockly Games	38
Meetkundige vormen herkennen (LearningApps).....	40
Prezi gebruiken om culturele inzichten te ontwikkelen.....	42

Inleiding

Gids voor IT-activiteiten voor gezinnen en zorgverleners van kinderen met een lichte verstandelijke beperking

Beste ouders en zorgverleners,

Met de snel veranderende impact van digitale technologieën groeit het belang van technologiegebruik in het onderwijs van onze leerlingen. In dit kader beoogt het MESI4SEN-project het gebruik van Web 2.0-tools te bevorderen om de digitale vaardigheden van leerlingen met speciale onderwijsbehoeften te verbeteren en hen kennis te laten maken met moderne onderwijstechnologieën. Web 2.0-tools bieden interactieve leerervaringen die de betrokkenheid van leerlingen vergroten, individuele leerbehoeften ondersteunen en lesmateriaal toegankelijker maken.

Het Europees Kwalificatiekader (EQF) definieert acht kerncompetentiegebieden die individuen ondersteunen bij het ontwikkelen van hun kennis, vaardigheden en bekwaamheden. Deze competenties bevorderen zowel persoonlijke groei als actieve, productieve deelname aan de samenleving. De lesinhoud binnen het MESI4SEN-project is gebaseerd op deze acht competentiegebieden. De acht kerncompetenties zoals vastgesteld in het EQF zijn:

- **Communicatie in de moedertaal:** Het vermogen om gevoelens, gedachten en informatie effectief uit te drukken.
- **Communicatie in vreemde talen:** Het vermogen om verschillende talen te begrijpen, spreken en schrijven.
- **Wiskundige competentie en basisvaardigheden in wetenschap en technologie:** Het vermogen om numeriek te denken, wetenschappelijke processen te begrijpen en toe te passen.
- **Digitale competentie:** Het vermogen om digitale technologieën veilig, kritisch en creatief te gebruiken.
- **Leren leren:** Het vermogen om het eigen leerproces te beheren en nieuwe informatie op te doen.
- **Sociale en civiele competentie:** Het vermogen om zich aan te passen aan de samenleving, verantwoordelijkheid te nemen en effectief samen te werken.
- **Ondernemersvaardigheden:** Het vermogen om ideeën te genereren, projecten te plannen en kansen te benutten.
- **Cultureel bewustzijn en uitdrukkingsvaardigheid:** Het vermogen om culturele identiteit te herkennen en zich via kunst en creatieve expressie uit te drukken.

Deze gids, ontwikkeld door experts van de partners van het MESI4SEN-project, is bedoeld om gezinnen te ondersteunen bij het veilig en effectief gebruik van digitale tools door hun kinderen.

Het bevat strategische aanbevelingen over het efficiënt inzetten van Web 2.0-tools, het ontwikkelen van digitale geletterdheid en het toepassen van praktische onderwijstechnieken voor leerlingen. Daarnaast biedt het richtlijnen voor het structureren en integreren van deze tools in het leerproces, zodat leerlingen technologie kunnen gebruiken voor educatieve doeleinden.

Het project heeft als doel leerlingen te versterken in hun zelfstandigheid, veiligheid en effectiviteit in de digitale wereld, door digitale geletterdheid te bevorderen en technologiegebaseerde onderwijsmethoden toe te passen. De actieve betrokkenheid van gezinnen in dit proces zal leerlingen helpen een gezonde relatie met digitale tools op te bouwen en het maximale uit hun leerervaringen te halen.

Voorbeeldactiviteiten voor Gezinnen en Zorgverleners

De onderstaande activiteiten zijn bedoeld voor gezinnen en verzorgers om kinderen met een lichte verstandelijke beperking op een actieve manier te betrekken bij het leerproces, met behulp van verschillende ICT-hulpmiddelen. Elke activiteit licht het leerdoel toe, beschrijft het gebruikte hulpmiddel en geeft praktische tips voor een effectieve inzet.

Taalvaardigheden ontwikkelen met Microsoft Word

Wat leren we: Met deze activiteit ontwikkelt je kind meertalige vaardigheden, zoals schrijven, lezen en het uitbreiden van de woordenschat. We gebruiken daarbij Microsoft Word.

Wat is het: Microsoft Word is een tekstverwerkingsprogramma waarmee je teksten kunt typen, opmaken en aanpassen. Het is handig om te oefenen met spelling, grammatica en zinsopbouw in verschillende talen.

Competentiegebied: Deze activiteit ondersteunt het leren lezen en schrijven in meerdere talen. Microsoft Word biedt een rustige en overzichtelijke omgeving, waarin kinderen met een lichte verstandelijke beperking veilig kunnen oefenen met taal door te typen en met tekst te werken.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe kom je eraan?** Als je Microsoft Word nog niet geïnstalleerd hebt, kun je het downloaden via de website van Microsoft Office of via de appstore. Open daarna Word en begin met een nieuw document.
- **Belangrijkste functies:** Gebruik functies zoals de spellingscontrole, het markeren van tekst en het instellen van letterkleuren om het leren van taal interactief te maken. Je kunt ook opmerkingen toevoegen of 'Wijzigingen bijhouden' gebruiken om feedback of suggesties te geven op het schriftwerk van je kind.

Leeractiviteiten:

- **Eenvoudige Activiteiten:**

- Maak een wekelijkse lijst met spellingwoorden in Word en gebruik het document om zinnen te schrijven met elk nieuw woord.
- Schrijf korte verhaaltjes of beschrijvingen van afbeeldingen in de doeltaal, waarbij je focust op het gebruiken van nieuwe woorden en eenvoudige grammaticale structuren.

Wanneer te gebruiken:

Plan vaste momenten in voor schrijfoefeningen, bijvoorbeeld 20 tot 30 minuten een paar keer per week. Zo help je je kind een regelmatige leerroutine op te bouwen.

Alles overzichtelijk houden:

Bewaar alle Word-documenten in een aparte map, bijvoorbeeld met labels op taal en datum. Zo kun je gemakkelijk de voortgang volgen en werk later terugvinden.

Gemotiveerd blijven:

Moedig je kind aan door zijn of haar werk af en toe uit te printen en samen een “taalportfolio” te maken. Zo kunnen ze hun vooruitgang zelf zien én met anderen delen. Vier die stappen vooruit—dat geeft zelfvertrouwen!

Hulpmiddelen:

- Maak gebruik van online tutorials op de website van Microsoft Office of op YouTube om extra functies van Word te leren kennen die het taal leren kunnen ondersteunen.
- Verken websites met meertalige werkbladen of oefeningen die je kind in Word kan invullen of bewerken.

Burgerschapsvaardigheden versterken met SEESAW

Wat leren we: Deze activiteit helpt je kind bij het ontwikkelen van burgerschapscompetentie, met de nadruk op het begrijpen van basiswaarden, rechten en verantwoordelijkheden binnen de samenleving.

Wat is het: Seesaw is een digitaal platform dat leerlingen betreft via interactieve scenario's en spelletjes over burgerschap. Het helpt hen inzicht te krijgen in maatschappelijke normen en hun verantwoordelijkheden als burger.

Competentiegebied: Deze activiteit richt zich op sociale en burgerschapscompetenties. Ze helpt leerlingen te begrijpen hoe de samenleving werkt, publieke symbolen te herkennen en eenvoudige wetten en regels te begrijpen die invloed hebben op het dagelijks leven.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe kom je eraan?** Ga naar het online platform van Seesaw via de Seesaw-website. Maak een gratis account aan en log in om toegang te krijgen tot de modules over burgerschap.
- **Belangrijkste functies:** Seesaw biedt interactieve verhaallijnen en eenvoudige spelletjes die burgerschapsituaties verbeelden. Het gebruik van visuele en auditieve aanwijzingen helpt leerlingen om de inhoud beter te begrijpen en te onthouden.

Leeractiviteiten:

- **Eenvoudige activiteiten:**
 - Gebruik de vertelfunctie van Seesaw om samen “een dag uit het leven” van een lid van de gemeenschap te doorlopen. Pauzeer bij elk keuzemoment om samen te bespreken wat er gebeurt (bijvoorbeeld: regels volgen, anderen helpen).
 - Speel de interactieve minigames van Seesaw die het deelnemen aan de samenleving nabootsen, zoals stemmen in een klaspeiling of het kiezen van een vrijwilligersactiviteit.

Wanneer te gebruiken: Integreer Seesaw-momenten in je wekelijkse routine, bijvoorbeeld elke woensdagmiddag zo’n 30 minuten.

Alles overzichtelijk houden: Houd een eenvoudig logboek of schriftje bij van de besproken scenario’s en de nieuwe begrippen die aan bod zijn gekomen. Dat helpt om de leerstof op termijn beter te laten onthouden.

Gemotiveerd blijven: Vier het afronden van een Seesaw-module met een kleine beloning, zoals een digitale badge in Seesaw of een leuke gezinsactiviteit als afsluiter.

Hulpmiddelen:

- Raadpleeg de ingebouwde Help-sectie van Seesaw voor uitleg en tutorials over het optimaal gebruiken van de verschillende functies.
- Verken aanvullend lesmateriaal, zoals kindvriendelijke video’s of eenvoudige teksten over burgerschap op educatieve websites.

Taalvaardigheden versterken met Lingokids

Wat leren we: Deze activiteit is bedoeld om je kind te helpen bij het ontwikkelen van meertalige vaardigheden, met de nadruk op woordenschat, basisgrammatica, uitspraak en luistervaardigheid – allemaal op een speelse manier via leuke spelletjes en verhaaltjes.

Wat is het? *Lingokids* is een educatieve app met leuke en leerzame taal oefeningen voor kinderen. De app bevat spelletjes, liedjes en interactieve activiteiten die taal leren leuk én doeltreffend maken.

Competentiegebied: Deze activiteit richt zich op meertalige vaardigheden. Lingokids ondersteunt kinderen met een lichte verstandelijke beperking door herhalende, visueel aantrekkelijke en interactieve inhoud aan te bieden die aansluit bij hun eigen leertempo.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe kom je eraan?** Download de Lingokids-app via de App Store (iOS) of Google Play (Android). Maak een account aan en stel een profiel in voor je kind, waarbij je het moeilijkheidsniveau aanpast aan zijn of haar behoeften.
- **Belangrijke functies:** Verken in de app allerlei spelletjes en activiteiten die nieuwe woordenschat en eenvoudige zinnen aanleren. Maak ook gebruik van de liedjes en video's, die taal op een speelse manier versterken via muziek en verhalen.

Leeractiviteiten:

- **Eenvoudige activiteiten:**
 - Moedig je kind aan om het spelletje “Woorden matchen” in Lingokids te spelen om woordenschat in de doeltaal op te bouwen.
 - Kijk en zing samen mee met de Lingokids-liedjes die basisbegrippen aanleren, zoals de dagen van de week, kleuren of getallen in de nieuwe taal.

Wanneer te gebruiken: Plan elke dag vaste momenten in voor taalactiviteiten (bijvoorbeeld tijdens het ontbijt of na school) om een consistente leerstructuur op te bouwen.

Alles overzichtelijk houden: Gebruik het ouderdashboard in de app om bij te houden met welke activiteiten je kind bezig is. Noteer de voortgang en de favoriete spelletjes of liedjes, zodat je het leerproces in de toekomst beter kunt afstemmen op wat bij je kind past.

Gemotiveerd blijven: Vier behaalde successen in de app – zoals het voltooien van een level of het leren van een nieuwe reeks woorden – met kleine beloningen of veel positieve aanmoediging, zodat je kind enthousiast blijft om te leren.

Hulpmiddelen:

- Bezoek het oudergedeelte in de Lingokids-app voor tips om je kind te ondersteunen bij het taal leren, en voor extra materiaal dat aansluit bij zijn of haar leerfase.
- Neem ook een kijkje op de Lingokids-blog voor meer ideeën voor activiteiten en advies over hoe je de app thuis effectief kunt inzetten bij het taalonderwijs.

Stapsgewijze handleiding voor het gebruik van Lingokids bij het ontwikkelen van meertalige vaardigheden

Inleiding: Lingokids is een interactieve educatieve leeromgeving die is ontwikkeld om de taalvaardigheden van kinderen te verbeteren. Met boeiende activiteiten, spelletjes en liedjes leert

het kinderen op een leuke en effectieve manier meerdere talen. Hieronder volgt een stapsgewijze handleiding voor het gebruik van Lingokids, met de belangrijkste functies uitgelicht.

Stap 1: Navigeren door de Lingokids Interface

1. Open de Lingokids-app op je toestel.
2. Op het startscherm zie je onderdelen zoals “Lessen”, “Spelletjes” en “Liedjes”.
3. Tik op het onderdeel “Lessen” om een begeleide leerervaring te starten.

Stap 2: De functie “Lessen” gebruiken

1. Kies in het onderdeel ‘Lessen’ een onderwerp of thema dat je kind kan verkennen.
2. Elke les is ontworpen om specifieke taalvaardigheden aan te leren met behulp van interactieve inhoud.
3. Laat je kind de instructies op het scherm volgen om de les te voltooien.

Stap 3: Interactieve activiteiten verkennen

1. Lingokids biedt ook losse spelletjes en liedjes aan om taalvaardigheden extra te oefenen.
2. Kies op het startscherm het onderdeel ‘Spelletjes’ of ‘Liedjes’.
3. Laat je kind de spelletjes spelen of meezingen met de liedjes om op een leuke manier woordenschat en uitspraak te oefenen.

Stap 4: Vooruitgang volgen

- Gebruik de functie ‘Voortgang bijhouden’ in de app om het leerproces van je kind te volgen. Je krijgt toegang tot gedetailleerde rapporten over de voltooide activiteiten en de behaalde resultaten of nieuw geleerde woorden. Zo krijg je inzicht in de vooruitgang én in de onderdelen die misschien nog wat extra oefening nodig hebben

Stap 5: Lingokids inzetten in de klas (voor breder gebruik)

Leerkrachten kunnen Lingokids opnemen in hun lesplannen om boeiende en interactieve leermomenten te creëren. Als je samenwerkt met de leerkracht van je kind, kan Lingokids een waardevolle aanvulling zijn op de klasactiviteiten.

Onderwijzers kunnen de activiteiten uit de app combineren met traditionele lesmethodes, of groepsspel stimuleren met behulp van de spelletjes en liedjes in Lingokids om sociaal leren te bevorderen.

Aanvullende tip: Lingokids biedt een video over tegenstellingen aan in het Engels (“Opposites Words”) om woordenschat te oefenen. Je kunt deze bekijken via: *Opposites Video – Lingokids*

Link :<https://lingokids.com/english-for-kids/videos/opposites-words>

of gebruik deze QR code:



Taalvaardigheden ontwikkelen met Canva

Wat leren we: Deze activiteit ondersteunt je kind bij het ontwikkelen van meertalige vaardigheden, zoals het uitbreiden van de woordenschat, basisgrammatica en culturele waardering – met behulp van visuele hulpmiddelen zoals posters, flitskaarten en infographics.

Wat is het? Canva is een grafisch ontwerptool waarmee je eenvoudig visueel lesmateriaal kunt maken. Het is vooral handig voor taalonderwijs, omdat het helpt om begrippen en woordenschat op een visuele manier weer te geven.

Competentiedomein: Deze activiteit richt zich op meertalige vaardigheden. Met Canva kan je kind nieuwe woorden leren, grammaticaregels beter begrijpen en culturele elementen ontdekken door eigen ontwerpen te maken en te bekijken.

Aan de slag met de tool

- **Hoe kom je eraan?** Ga naar de website van Canva en maak een gratis account aan. Je kunt een korte rondleiding of tutorial volgen om de basisfuncties van Canva te leren kennen.
- **Belangrijke functies:** Canva biedt veel sjablonen die je kunt gebruiken om materiaal voor taalleren te maken. Zo kun je eenvoudig woordenschatkaartjes ontwerpen, infografische posters maken die een grammaticaregel uitleggen, of eenvoudige culturele presentaties samenstellen met afbeeldingen en tekst.

Leeractiviteiten:

- **Eenvoudige activiteiten:**
 - Ontwerp een set flitskaarten met nieuwe woorden in de doeltaal, waarbij je elk woord koppelt aan een afbeelding. Print ze uit of blader er digitaal doorheen om te oefenen.
 - Maak samen een eenvoudige infographic die een grammaticaregel uitlegt (bijvoorbeeld een kleurrijk schema van werkwoordstijden of een poster die de

zinsopbouw laat zien), en gebruik Canva's pictogrammen en tekstvakken om het duidelijk te visualiseren.

Wanneer te gebruiken: Verwerk Canva-activiteiten in je vaste taallessen, bijvoorbeeld twee keer per week gedurende 20 tot 30 minuten. Visueel ontwerpen is een leuke afwisseling van tekstgerichte oefeningen en houdt het leren boeiend.

Alles overzichtelijk houden: Sla al je ontwerpen op in aparte mappen binnen Canva. Je kunt ze bijvoorbeeld ordenen per taal of per thema (zoals “Spaans – Voedselwoordenschat” of “Grammaticaschema's”), zodat je ze gemakkelijk kunt terugvinden en hergebruiken.

Gemotiveerd blijven: Stel elke maand een klein creatief doel. Bijvoorbeeld: voeg elke week één nieuwe pagina toe aan een Canva-project zoals “Mijn Taalportfolio”. Vier deze successen door het portfolio samen te bekijken of het te delen met familieleden.

Hulpmiddelen:

- Verken Canva's Design School (beschikbaar op de Canva-website) voor gratis tutorials over geavanceerde functies. Zo kunnen jij en je kind nog aantrekkelijker visueel leermateriaal maken.
- Bekijk websites of fora over taalleren voor ideeën die je kunt omzetten in Canva-projecten, zoals printbare woordenschatlijsten die je samen in Canva opnieuw vormgeeft.

Emoties verkennen met een draaiwielactiviteit: WORDWALL

Wat leren we? Deze activiteit draait om het herkennen en uiten van emoties—zoals blijheid, verdriet, opwinden en meer. Je kind leert zijn of haar gevoelens te benoemen en persoonlijke ervaringen te delen, wat bijdraagt aan emotioneel bewustzijn en empathie voor anderen.

Gebruikte tool: *Wordwall* – Een online platform waarmee ouders en leerkrachten interactieve leeractiviteiten kunnen maken. Wordwall biedt sjablonen voor spelletjes zoals draaiwielen, quizen, koppelopdrachten, woordzoekers en meer. Het is veelzijdig en gebruiksvriendelijk, zelfs voor wie weinig technische ervaring heeft.

Competentiedomein: Persoonlijke, sociale en ‘leren leren’-competentie. Door te praten over emoties en ervaringen ontwikkelt je kind sociaal-emotionele vaardigheden en leert het om via zelfreflectie van zijn of haar eigen belevingen te leren.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe kom je eraan?** We gebruiken een kant-en-klare Wordwall-draaiwielactiviteit over gevoelens. Open de activiteit via de link (bijvoorbeeld: *Spin the Wheel – Wordwall*). Je kunt dit op elk apparaat openen (computer of tablet). Inloggen is niet nodig om gedeelde activiteiten te spelen.

- **Belangrijke functies:** Het draaiwielsjabloon van Wordwall kiest willekeurig opdrachten over gevoelens. De activiteit kan afbeeldingen of geluiden bevatten om het aantrekkelijker te maken. Je kunt het spel meerdere keren opnieuw spelen of resetten. (Als je liever offline speelt, kun je de opdrachten ook uitprinten via Wordwall.)

Leeractiviteiten – Draaiwiel-spel:

- **Hoe speel je het?**
 1. **Open het draaiwiel over emoties:** Deel de Wordwall-link met je kind of open deze in je webbrowser. Klik op “Start” om te beginnen.
 2. **Draai aan het wiel:** Laat je kind op de knop “DRAAI” klikken. Het wiel draait en stopt bij een opdracht zoals “Een moment waarop ik me blij voelde” of “Een moment waarop ik me verdrietig voelde.”
 3. **Bespreek de emotie:** Moedig je kind aan om een persoonlijk verhaal of een ervaring te vertellen die bij die emotie past. Luister aandachtig en stel op een rustige en geïnteresseerde manier vervolgvragen.
 4. **Herhalen en verder verkennen:** Klik opnieuw op “Draai” voor een nieuwe opdracht. Elke draai is een kans om op een leuke en laagdrempelige manier een andere emotie te bespreken.
- **Bijkomende activiteiten:**
 - **“Samen Draaien”:** Ga naast je kind zitten terwijl het aan het wiel draait. Doe zelf ook mee door een kort verhaaltje te delen als er een emotie verschijnt. Zo laat je zien dat volwassenen ook zulke gevoelens hebben en geef je het goede voorbeeld in hoe je erover kunt praten.
 - **Breid de emotionele woordenschat uit:** Na het bespreken van een emotie (bijvoorbeeld opgewonden), vraag je je kind wat die emotie voor hem of haar betekent, of hoe ze merken dat iemand zich zo voelt. Introduceer waar passend nieuwe woorden die met gevoelens te maken hebben.
 - **Rollenspel oefenen:** Gebruik de emoties van het draaiwiel om eenvoudige speelsituaties na te bootsen. Komt het wiel bijvoorbeeld uit op “zenuwachtig”, dan kun je samen een situatie naspelen zoals “de eerste schooldag” en oefenen hoe je dat gevoel kunt uiten en ermee omgaat.
 - **Samen terugblikken op de verhalen:** Bespreek na elke draai en gedeeld verhaal kort wat jullie geleerd hebben. Bijvoorbeeld: “Het klinkt alsof je echt blij werd van spelen met je vriend. Wat kunnen we doen als we ons verdrietig voelen om weer op te vrolijken?” Zo leert je kind bewuster omgaan met gevoelens en ervaringen.

Wanneer te gebruiken? Gebruik deze activiteit tijdens rustige gezinsmomenten—bijvoorbeeld na school of op een weekendmiddag. Houd de sessies kort (15–20 minuten) om de aandacht en het plezier vast te houden, en kom er op verschillende dagen op terug in plaats van alles in één keer te doen.

Alles overzichtelijk houden: Je kunt korte aantekeningen maken over welke emoties je kind makkelijk of juist moeilijk vindt om over te praten. Zo kun je later gericht terugkomen op de lastige gevoelens en de vooruitgang vieren wanneer je kind er steeds vertrouwder mee wordt.

Gemotiveerd blijven: Beloon de inzet van je kind met complimentjes of een kleine beloning, zoals een sticker. Leg de nadruk op de moeite die ze doen (“Ik ben trots op je dat je dit durfde te vertellen!”) in plaats van op het resultaat. Laat merken dat praten over gevoelens best dapper is, en dat ze het fantastisch doen.

Aanvullende functies van Word Wall: Wordwall heeft een openbare bibliotheek met kant-en-klare activiteiten die gedeeld zijn door andere leerkrachten en ouders – waaronder veel spellen over emoties. Je kunt ook broertjes, zusjes of vriendjes erbij betrekken en er een groepsgespreksspel van maken. Dat stimuleert het delen van ervaringen én het ontwikkelen van empathie.

Hulpmiddelen:

- **Feel-o-meter – Gevoelsthermometer (Wordwall):** Een interactieve tool om samen te praten over de intensiteit van emoties.
- **Officiële Wordwall-website:** Maak je eigen draaiwiel of probeer andere educatieve activiteiten.
- **Video: Wordwall-tutorial (YouTube):** Een korte handleiding voor het maken van leerspelletjes met Wordwall.

Sociale en leervaardigheden versterken via digitale samenwerkingswanden (Mentimeter)

Wat leren we? Deze activiteit helpt kinderen sociale vaardigheden op te bouwen en te leren hoe ze op een positieve manier contact kunnen maken met anderen. Met behulp van Mentimeter (een interactieve presentatietool) oefent je kind in het herkennen van goed vriendschapsgedrag, het tonen van vriendelijkheid en steun, en het inzetten van empathie. Het doel is om sociale competentie te versterken en het vermogen om samen te werken en samen te leren te verbeteren.

Gebruikte tool: Mentimeter is een interactieve online presentatietool waarmee je leuke activiteiten kunt maken, zoals woordwolken, quizzen en vraag-en-antwoordborden. De deelnemers kunnen in realtime reageren, waardoor er een “digitale muur” ontstaat vol ideeën die iedereen kan zien en samen kan bespreken.

Competentiedomein: Persoonlijke, sociale en leren-leren competentie. Kinderen oefenen met zichzelf uitdrukken, nadenken over sociale situaties en leren van feedback – allemaal essentieel voor hun persoonlijke en sociale ontwikkeling.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe krijg je toegang?** Ga naar de website van Mentimeter (www.mentimeter.com) en maak een gratis account aan. Je kunt de tool gebruiken op een computer, tablet of smartphone met internetverbinding.
- **Eenvoudige stappen om te starten:**
 1. Log in en klik op “Nieuwe presentatie”.
 2. Kies een vraagtype voor je activiteit (bijv. Meerkeuze, Woordwolk of Open vraag).
 3. Voeg je vragen of opdrachten toe die te maken hebben met vriendschap of sociale vaardigheden.
 4. Als je klaar bent, klik op “Presenteren”. Mentimeter geeft je dan een code. Je kind kan meedoen door naar menti.com te gaan en die code in te voeren (of via een directe link).
- **Belangrijke functies:**
 1. **Woordwolk:** Ideaal voor brainstormen. Vraag bijvoorbeeld: “Wat maakt iemand een goede vriend?” Je kind typt woorden in en Mentimeter vormt automatisch een woordwolk van alle inzendingen om gemeenschappelijke ideeën zichtbaar te maken.
 2. **Meerkeuzevragen:** Maak quizachtige vragen, zoals situaties met meerdere opties voor wat het vriendelijkste gedrag is. Je kind stemt op het beste antwoord en ziet meteen de resultaten.
 3. **Open vragen:** Laat je kind een kort antwoord typen op een reflectieve vraag, zoals: “Beschrijf een moment waarop iemand een goede vriend voor jou was.” De reacties verschijnen op het scherm en kunnen samen besproken worden.
 4. **Live resultaten:** Mentimeter toont de antwoorden live (bijvoorbeeld als woorden of staafdiagrammen), wat het leuk en interactief maakt en uitnodigt tot verder gesprek.

Leeractiviteiten:

- **Eenvoudige activiteiten:**
 - **Emotieherkenningspel:** Upload of teken eenvoudige gezichtjes die verschillende emoties tonen. Gebruik Mentimeter (bijvoorbeeld met meerkeuze- of afbeeldingsvragen) en laat je kind aangeven welke emotie wordt afgebeeld (blij, verdrietig, verrast, enz.). Bespreek de antwoorden zodra ze verschijnen.
 - **Vriendschaps-woordwolk:** Stel je kind de vraag: “Welke woorden passen bij een goede vriend?” Laat ze hun woorden via Mentimeter invoeren. Terwijl de woordwolk ontstaat (bijv. woorden als lief, behulpzaam, grappig), bespreek je samen elke eigenschap en waarom die belangrijk is.
 - **“Wat zou jij doen?”-scenario's:** Bied een situatie aan, zoals: “Je vriend voelt zich buitengesloten op school. Wat doe je?” Geef een paar keuzemogelijkheden (bijv. uitnodigen om mee te spelen, negeren, het aan een leerkracht vertellen). Laat je kind stemmen en bespreek daarna hun keuze. Dit stimuleert probleemoplossend denken en empathie.
 - **Vriendschapsreflecties:** Stel een open vraag, zoals “Wat is je mooiste herinnering met een vriend?” of “Hoe zorg jij ervoor dat iemand zich erbij voelt horen?” Laat je

kind een antwoord typen en lees het samen op het scherm. Gebruik het als startpunt voor een gesprek.

Wanneer te gebruiken? Plan één of twee keer per week een Mentimeter-sessie van 15 tot 20 minuten, bijvoorbeeld tijdens een gezinsmoment of als speciale activiteit na het huiswerk. Regelmaat helpt je kind vertrouwd te raken met de tool en versterkt het leerproces.

Alles overzichtelijk houden: Als je meerdere Mentimeter-activiteiten maakt, bewaar dan de links of codes in een notitieboekje of sla ze op als bladwijzer in je browser. Je kunt ook enkele antwoorden of ideeën van je kind uit de activiteiten noteren in een schrift om de voortgang in de loop van de tijd bij te houden.

Gemotiveerd blijven: De kleurrijke en interactieve antwoordweergave van Mentimeter werkt van nature motiverend. Je kunt er bovendien een spel van maken door kleine beloningen uit te delen (zoals stickers, punten of extra speeltijd) voor deelname of doordachte antwoorden. Door zelf mee te doen en ook jouw antwoorden te delen, maak je er een gezellig en verbindend moment van—geen toets, maar samen leren en plezier maken.

Hulpmiddelen:

- **Video: Mentimeter gebruiken voor interactieve lessen** – een korte YouTube-tutorial voor beginners die laat zien hoe je Mentimeter inzet in het leerproces.

Vriendschappen opbouwen: Een leuke Kahoot Quiz om vriendschapsvaardigheden te leren

Wat leren we? Deze activiteit maakt gebruik van een Kahoot!-quiz om vriendschapsvaardigheden aan te leren. In de vorm van een leuk, spelachtig quizformat leert je kind over belangrijke eigenschappen van een goede vriend – zoals vertrouwen, communicatie, delen en empathie – en hoe je op een positieve manier met leeftijdsgenoten omgaat.

Gebruikte tool: Kahoot is een online quizplatform. Je kan er deelnemen aan bestaande quizen of je kan zelf meerkeuzequizen maken. Spelers beantwoorden de vragen in realtime en verdienen punten voor juiste antwoorden en snelheid. Het is een leuke en motiverende manier van leren met een vriendelijke, speelse vorm van competitie.

Competentiedomein: Persoonlijke, sociale en leren-leren competentie.

De quiz zet aan tot reflectie op sociaal gedrag en stimuleert leren via de uitleg bij de juiste antwoorden. Dit helpt bij het vergroten van het inlevingsvermogen, zelfinzicht en het begrijpen van anderen.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe krijg je toegang:**
 - Ga naar kahoot.it om je eigen Kahoot quiz te ontwerpen ([How to make a kahoot game: Step-by-step guide for teachers](#)).
 - Zorg ervoor dat je kind een smartphone, tablet of computer heeft om de antwoorden in te voeren. Idealiter is er ook een tweede scherm beschikbaar (of een gesplitst scherm op hetzelfde apparaat) om de vragen te kunnen volgen als jij de quiz presenteert.
- **Belangrijke functies:**
 - **Vragen beantwoorden:** Bij elke vraag verschijnen meerdere antwoordopties in verschillende kleuren en vormen. Op het apparaat van je kind selecteert hij of zij de vorm/kleur die past bij het gekozen antwoord.
 - **Scorebord:** Na elke vraag toont Kahoot een scorebord. Dat maakt het spannend en motiverend. Omdat je samen speelt of meerdere keren kunt herhalen, is het goed om je kind eraan te herinneren dat het vooral om het leren gaat – niet alleen om punten te scoren.

Leeractiviteiten:

- **Speel de quiz samen:** Ga naast je kind zitten en start de Kahoot-quiz. Lees indien nodig de vragen en antwoordopties hardop voor. Laat je kind een antwoord kiezen en bespreek elke vraag kort voordat je verdergaat. Door het speelse format voelt het aan als een leuk spel.
- **Vriendschapsvaardigheden oefenen:** Vraag na elk antwoord (goed of fout): “Waarom koos je dat antwoord?” of “Wat vind je van dit onderwerp?” Bijvoorbeeld, als de vraag is: *“Wat doe je als je ziet dat een vriend verdrietig kijkt?”*, bespreek dan waarom het juiste antwoord (zoals *“Vragen of het goed gaat”*) een vriendelijke keuze is. Zo koppel je de quiz aan echte situaties.
- **Bespreken en terugblikken:** Als de quiz is afgelopen, bekijk je samen de vragen en juiste antwoorden (Kahoot toont een samenvatting). Ga wat dieper in op elke vriendschapsvaardigheid. Als een vraag bijvoorbeeld ging over delen, kun je vragen: *“Kun je een moment bedenken waarop je iets deelde met een vriend(in)? Hoe voelde dat voor jullie allebei?”*

Wanneer te gebruiken? Speel de Kahoot-quiz op een rustig moment—bijvoorbeeld na het huiswerk of na het avondeten. Houd de activiteit rond de 15 minuten, zodat het leuk en boeiend blijft. Je kunt de quiz op een ander moment opnieuw spelen om de begrippen te herhalen (kinderen vinden het vaak leuk om hun vorige score te verbeteren als ze het spel leuk vonden).

Alles overzichtelijk houden: Noteer welke vragen of onderwerpen je kind lastig vond. Je kunt in een schrift aantekeningen maken van dingen die verwarrend leken of van vriendschapssituaties die naar voren kwamen. Later kun je die situaties naspelen in een rollenspel of samen boeken of video's bekijken over dat onderwerp om verder te leren.

Gemotiveerd blijven: Vier kleine successen tijdens de quiz. Geef bijvoorbeeld een high-five of een compliment wanneer je kind een vraag goed beantwoordt of sportief blijft tijdens het spel. Benadruk dat vriendschap leren iets is wat je stap voor stap doet—een fout antwoord is helemaal niet erg als je er iets van leert. Je kunt ook een sticker geven of een punt richting een beloning voor deelname en inzet.

Hulpmiddelen:

- Kahoot! Official Website – Create or find more educational quizzes on various topics.
- Kahoot Tutorials and Guides – Learn more about how to play or create your own Kahoot quizzes.

Voorbeeldvragen voor Vriendschapsquiz voor kinderen met lichte verstandelijke beperking

Meerkeuzevragen (Kies het beste antwoord):

1. Wat is iets belangrijks dat je moet doen om een goede vriend te zijn?

- A. Altijd over jezelf praten
- B. Luisteren wanneer je vriend iets vertelt ☒
- C. Ze negeren als ze verdrietig zijn
- D. Alleen met ze spelen als je je verveelt

2. Hoe kun je vriendelijk zijn tegen een nieuw kind op school?

- A. Ze uitlachen
- B. Ze uitnodigen om met je mee te spelen ☒
- C. Doen alsof ze niet bestaan
- D. Alleen met je oude vrienden praten

3. Wat kun je doen als je vriend verdrietig is?

- A. Zeggen dat ze moeten stoppen met huilen
- B. Ze voorgoed met rust laten
- C. Vragen of ze willen praten en goed luisteren ☒
- D. Zeggen dat het niet zo erg is

4. Welke van deze is géén goede manier om vrienden te maken?

- A. Je speelgoed delen
- B. Onaardig zijn ☒
- C. Glimlachen en hallo zeggen
- D. Iemand vragen om mee te spelen

5. Wat betekent “om de beurt gaan” als je een spel speelt?

- A. Alleen spelen wanneer jij wilt
- B. Iedereen een kans geven ☒

- C. Alleen spelen
- D. Stoppen als je verliest

Waar of niet waar (True/False):

Goede vrienden bewaren geheimen die iemand pijn kunnen doen.

☐ Niet waar

Het is goed om sorry te zeggen als je de gevoelens van je vriend hebt gekwetst.

☒ Waar

Vrienden moeten het altijd met elkaar eens zijn.

☐ Niet waar

Je kunt meer dan één beste vriend hebben.

☒ Waar

Het is oké om iets te zeggen als je vriend gemeen doet.

☒ Waar

Situatievragen (Wat zou jij doen?):

Je vriend is zijn lunch vergeten. Wat kun jij doen om te helpen?

- A. Hem ermee plagen
- B. Aanbieden om je lunch te delen ☒
- C. Hem negeren
- D. Het aan anderen vertellen zodat ze lachen

Jij en je vriend willen met hetzelfde speelgoed spelen. Wat is de beste oplossing?

- A. Er ruzie over maken
- B. Het snel pakken
- C. Om de beurt spelen of samen spelen ☒
- D. Het speelgoed verstoppen

Een nieuw kind zit alleen tijdens de lunch. Wat kun jij doen?

- A. Hem gewoon laten zitten
- B. Het aan de leerkracht vertellen
- C. Naar hem toe gaan en vragen of hij bij jou wil zitten ☒
- D. Met je vrienden lachen

Je vriend heeft iets gezegd dat jouw gevoelens heeft gekwetst. Wat kun je het beste doen?

- A. Iets gemeens terugzeggen
- B. Geen vrienden meer met hem zijn
- C. Vertellen hoe jij je voelt ☒
- D. Het aan iedereen doorvertellen

Je hebt per ongeluk het speelgoed van je vriend kapotgemaakt. Wat moet je doen?

- A. Iemand anders de schuld geven
- B. Het verstoppen
- C. Sorry zeggen en proberen het te maken ☒
- D. Doen alsof er niets is gebeurd

Basishandleiding voor ouders: ICT-hulpmiddelen gebruiken bij het leren

In dit onderdeel vind je een aantal korte handleidingen voor ouders over het gebruik van specifieke ICT-hulpmiddelen om het leren van je kind te ondersteunen. Elke handleiding bevat informatie over het doel van de tool, de competentiegebieden die ermee worden versterkt, tips om ermee aan de slag te gaan, suggesties voor leeractiviteiten en advies om de ervaring positief en productief te houden.

Verhalen lezen en schrijven (Storyjumper)

Wat doet het? StoryJumper is een online platform waarmee jij en je kind samen digitale prentenboeken kunnen lezen en maken. Het is een geweldige tool om lezen en creativiteit te stimuleren. Leerkrachten kunnen ook StoryJumper-boeken met hun leerlingen delen (soms inclusief ingesproken tekst). Deze handleiding helpt je bij het gebruiken van een StoryJumper-boek dat door de leerkracht van je kind is doorgestuurd, en geeft tips als je zelf samen verhalen wilt maken.

Competentiedomein: Voornamelijk geletterdheidscompetentie (lees- en luistervaardigheden), met elementen van digitale competentie (werken met een online tool) en cultureel bewustzijn (wanneer verhalen culturele thema's behandelen).

Wat leren we? Het doel is om de leesvaardigheid en het tekstbegrip van je kind te verbeteren. Door samen naar een StoryJumper-boek te luisteren en mee te lezen, oefent je kind met woordenschat en begrijpend lezen. Als jullie samen een verhaal maken, stimuleert dat bovendien de creativiteit en onderlinge communicatie.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe krijg je toegang?**

Ga naar [Create a Brighter Future for your Kids](#) via de link op je computer of tablet. StoryJumper-boeken kunnen bekeken worden zonder dat je een account hoeft aan te maken. Er zijn boeken in allerlei talen beschikbaar. Je kunt boeken in het Nederlands vinden door het woord "Nederlands" in de zoekbalk in te typen. Zo krijg je verhalen te zien die in het Nederlands geschreven zijn.

- **Het boek openen:**

Zodra de StoryJumper-pagina is geladen, klik je op de grote blauwe knop "Read" (of een vergelijkbare aanduiding) om het boek te openen. Als er een ingesproken versie bestaat, verschijnt er een afspeelknop  — klik hierop om de pagina te laten voorlezen terwijl je kind de tekst meeleest. Gebruik de pijltjes of veeg over het scherm om pagina's om te slaan.

Leeractiviteiten:

1. **Eerst luisteren:** Als het boek een ingesproken versie bevat, laat je kind dan eerst naar het verhaal luisteren. Zo raakt het vertrouwd met de inhoud.
2. **Praat over de plaatjes:** Neem bij elke pagina de tijd om de illustraties te bekijken. Stel vragen zoals: “Wat gebeurt hier?” of “Hoe denk je dat dit personage zich voelt?” Dit stimuleert het tekstbegrip en het maken van verbanden.
3. **Samen lezen:** Lees het boek daarna opnieuw, dit keer samen. Moedig je kind aan om hardop te lezen of mee te lezen met de voorlezer. Help bij moeilijke woorden en geef complimentjes voor hun inzet.
4. **Zelfstandig lezen:** Als het past bij het niveau van je kind, laat het boek dan nog eens lezen — dit keer zelfstandig, met het geluid uit of op mute. Wees beschikbaar om te helpen, maar geef je kind de ruimte om zelf woorden te ontcijferen en te oefenen.
5. **Verhaal uitbreiden (optioneel):** Vraag je kind om het verhaal in eigen woorden na te vertellen of te bedenken wat er zou kunnen gebeuren als het verhaal doorging. Dit kan een leuk gesprek worden, of een creatieve tekenopdracht.

Wanneer te gebruiken? Gebruik StoryJumper telkens wanneer je kind een link van de leerkracht ontvangt (bijvoorbeeld als onderdeel van een opdracht of als extra leesmateriaal). Het is ook ideaal op momenten dat je kind interesse toont in verhalen of graag creatief bezig is met tekenen of schrijven. Hoewel het leerzaam is, is het goed om het schermgebruik te beperken tot ongeveer 30 minuten per dag voor dit soort activiteiten, tenzij de leerkracht anders aangeeft.

Alles overzichtelijk houden: Stel enkele duidelijke regels op voor het gebruik van StoryJumper-verhalen. Bijvoorbeeld: je kunt afspreken dat je kind eerst twee keer naar de ingesproken versie van de leerkracht luistert voordat het zelf gaat proberen te lezen. Of dat StoryJumper pas gebruikt mag worden nadat het huiswerk af is. Door consequent te zijn, wordt het een leerzame gewoonte in plaats van zomaar schermtijd.

Gemotiveerd blijven: StoryJumper-boeken bevatten vaak kleurrijke afbeeldingen die de aandacht van kinderen trekken. Maak het lezen extra leuk door grappige of persoonlijke vragen te stellen, zoals: “Welk personage vind jij het leukst?” of “Doet dat dier jou denken aan ons huisdier?” Moedig je kind aan met positieve opmerkingen, zoals: “Ik vind het heerlijk om jou te horen lezen!” – dat geeft zelfvertrouwen. Als het boek onderdeel is van een klasactiviteit, herinner je kind er dan aan dat het later zijn of haar mening kan delen met de leerkracht of klasgenootjes – dat maakt het nog leuker en betekenisvoller.

Hulpmiddelen:

- **StoryJumper is ontworpen om zeer gebruiksvriendelijk te zijn**, zowel voor het lezen als voor het maken van verhalen.
- Wil je toch wat meer ontdekken? Op de website van StoryJumper vind je een FAQ (veelgestelde vragen) en een helpsectie met uitleg.
- Je kunt ook een korte introductievideo bekijken op YouTube: [StoryJumper Tutorial](#). Deze laat stap voor stap zien hoe je ermee aan de slag kunt gaan.

Elektrische Circuits (Interactieve PowerPoint Presentatie)

Wat doet het? Deze activiteit maakt gebruik van een Microsoft PowerPoint-presentatie (in .ppsx-formaat, een zogeheten PowerPoint Show-bestand) die door een leerkracht is gemaakt om een eenvoudig wetenschappelijk concept uit te leggen: **het elektrisch circuit**.

De PowerPoint bevat ingebouwde animaties die laten zien hoe een stroomkring werkt. Je kunt het zien als een digitaal prentenboek voor een natuurkundeles, waarbij het klikken op bepaalde onderdelen animaties activeert die het fenomeen stap voor stap verduidelijken.

Competentiedomein: Wiskundige en natuurwetenschappelijke/technologische competentie (inzicht in de basisprincipes van een elektrisch circuit), gecombineerd met digitale competentie (het gebruiken van een computer om de presentatie af te spelen).

Wat leren we? Je kind leert enkele wetenschappelijke basisprincipes over elektriciteit en stroomkringen, zoals:

- Wat een elektrisch circuit is
- Welke onderdelen nodig zijn voor een gesloten stroomkring (zoals batterij, draden, lampje, schakelaar)
- Het verschil tussen een open en gesloten circuit
- Hoe stroom alleen kan lopen als het circuit gesloten is
- Hoe een schakelaar de stroom kan onderbreken of laten doorstromen

Deze concepten worden op een eenvoudige en visuele manier uitgelegd via de interactieve PowerPoint.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe krijg je toegang?**
 - Een voorbeeld van een Powerpoint Show kan gevonden worden op de volgende link [Elektrisch circuit - LessonUp](#)
 - **De leerkracht heeft mogelijk een .ppsx-bestand (PowerPoint Show) gestuurd.** Om dit op een computer te openen, dubbelklik je gewoon op het bestand; het zou automatisch starten in volledig scherm (diavoorstelling). Je hebt hiervoor mogelijk Microsoft PowerPoint nodig, of je kunt PowerPoint Online gebruiken. Werkt dubbelklikken niet? Klik dan met de rechtermuisknop op het bestand, kies 'Openen met' en selecteer **Microsoft PowerPoint**.
 - **Op een telefoon of tablet** heb je de PowerPoint-app nodig (gratis beschikbaar in de Google Play Store of App Store). Zodra de app geïnstalleerd is, open je het .ppsx-bestand vanuit je e-mail of bestandsbeheerder; de diavoorstelling zou dan automatisch starten.
 - **De interactieve diavoorstelling gebruiken:**
In deze speciale PowerPoint klik je precies op de plekken die op het scherm

worden aangegeven (bijvoorbeeld een pijl of knipperende knop in een schema van een stroomkring). Elke klik activeert een animatie of laat een nieuw deel van de uitleg zien. Klik niet zomaar ergens, want dan sla je mogelijk per ongeluk de animatie over of ga je te snel naar de volgende dia.

Leeractiviteiten:

- **Verken de dia's samen:** Ga samen met je kind door de presentatie. Lees de teksten op de dia's hardop voor of luister naar ingesproken uitleg, als die beschikbaar is. Klik stap voor stap door de animaties. Pauzeer na elke animatie (bijvoorbeeld als je ziet hoe een schakelaar de stroomkring onderbreekt) en stel vragen zoals: “Waarom ging het lampje uit toen we op de schakelaar klikten? Wat laat dat zien?”
- **Praktijkoefening (optioneel):** Als je de mogelijkheid hebt, probeer dan een eenvoudige stroomkring na te bouwen met een batterij, draad en klein lampje. Zo koppelt je de digitale les aan een echte ervaring. Dit hoeft niet, maar het is een leuke en effectieve aanvulling.
- **Vraag en antwoord:** Gebruik de presentatie als aanleiding om vragen te stellen. Bijvoorbeeld na het deel over serie- en parallelschakelingen: “Welke schakeling bleef branden toen we één lampje verwijderden? Waarom denk je dat?” Moedig je kind aan om na te denken en zelf te antwoorden – dat versterkt het leerproces.
- **Laat je kind de leiding nemen:** Bekijk de presentatie nog eens, maar laat nu je kind de interactieve elementen bedienen en uitleg geven. Laat ze jou ‘onderwijzen’ over wat er op elke dia gebeurt. Kinderen vinden het vaak geweldig om zelf even de leraar te zijn!

Wanneer te gebruiken? Je kunt deze interactieve les gebruiken telkens wanneer de leerkracht van je kind die aanreikt – meestal als onderdeel van het huiswerk of als extra leeractiviteit. Je kunt de presentatie ook op een ander moment opnieuw bekijken, bijvoorbeeld wanneer je kind nieuwsgierig is naar hoe dingen werken, zoals een zaklamp of kerstverlichting.

Let er wel op dat het gebruik van een scherm hiervoor meetelt binnen de normale schermtijd, ook al is het educatief. Zo blijft er een gezonde balans tussen digitaal en offline leren.

Alles overzichtelijk houden: Het is een goed idee om de PowerPoint eerst even zelf te openen en door te klikken (zonder je kind), zodat je weet hoe alles werkt—vooral als er onderdelen zijn die wat lastiger kunnen zijn. Zo kun je tijdens de echte leermomenten vlot begeleiden, zonder dat technische problemen voor frustratie zorgen.

Gebruik indien mogelijk een computer, want die speelt dit soort bestanden meestal betrouwbaarder af dan een telefoon of tablet.

Gemotiveerd blijven: Het materiaal is speciaal ontworpen om boeiend te zijn door middel van animaties, dus toon zelf ook enthousiasme! Zeg bijvoorbeeld: “Wauw, zag je dat? Het lampje ging echt aan!” om je kind betrokken en enthousiast te houden.

Je kunt er ook een kleine uitdaging van maken: “Laten we voorspellen wat er gebeurt als we op deze schakelaar klikken... hadden we gelijk?”

Houd de sfeer luchtig en ontdekkend. Ook al is dit een “les”, behandel het alsof het een spel of een spannend verhaal is. Zo blijft je kind gemotiveerd en nieuwsgierig.

Hulpmiddelen:

- **Voor extra hulp of informatie** kun je de ondersteuningspagina van Microsoft PowerPoint bezoeken voor tips over het afspelen van presentaties.
- **Heeft je kind genoten van deze activiteit en wil het meer leren over stroomkringen?** Kijk dan eens naar eenvoudige elektronica-experimentkits voor kinderen of gebruik online simulaties (zoals PhET of Tinkercad Circuits) om spelenderwijs verder te ontdekken.
- Online kan je interactieve Powerpoint presentaties vinden over allerlei educatieve onderwerpen. Lessonup.com, twinkl.com en klascement.net zijn een paar voorbeelden van websites met educatief materiaal.

Breuken – Gelijkheden (PHET Simulatie)

Wat doet het? PhET Interactive Simulations (ontwikkeld door de Universiteit van Colorado Boulder) zijn gratis online leermiddelen waarmee kinderen wetenschap en wiskunde kunnen ontdekken via virtuele experimenten. In deze gids richten we ons op de simulatie “Fractions Equality” (Breuken – Gelijkheid), die kinderen helpt om breuken beter te begrijpen door virtuele objecten te manipuleren. De simulatie biedt een interactieve, visuele manier om te leren hoe verschillende breuken gelijk kunnen zijn (bijvoorbeeld: $1/2 = 2/4$). Zo wordt abstracte wiskunde omgezet in iets tastbaars en inzichtelijks.

Competentiedomein: Wiskundige competentie (met een vleugje wetenschappelijk/technisch denken). Door de simulatie te gebruiken, ontwikkelt je kind bovendien digitale competentie, doordat het leert omgaan met interactieve online leermiddelen.

Wat leren we? Via deze activiteit leert je kind om:

- **Gelijkwaardige breuken te maken** met verschillende tellers en noemers (bijv. $1/2 = 2/4$).
- **Visuele patronen van breuken te herkennen**, zoals inzien dat $1/2$ hetzelfde is als $2/4$ door vormen te vergelijken.
- **Breuken te vergelijken op een getallenlijn** en te begrijpen wanneer twee breuken dezelfde waarde voorstellen.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe krijg je toegang?** PhET-simulaties zijn meestal toegankelijk via een webbrowser. Je kunt eenvoudig op de link klikken die je van de leerkracht hebt ontvangen (bijvoorbeeld: Fractions Equality Simulation). Zo’n link ziet er vaak zo uit:
https://phet.colorado.edu/sims/html/fractions-equality/latest/fractions-equality_all.html

Er is geen login of download nodig – met een internetverbinding opent de simulatie direct in je browser.

 Let op:

Als de simulatie niet goed laadt, probeer dan:

- een andere browser (zoals Chrome of Firefox)
- of een alternatieve versie (bijvoorbeeld de HTML5-versie in plaats van Flash)

Zo zorg je ervoor dat het programma soepel werkt.

- **Modus kiezen:** De simulatie *Fractions Equality* heeft meestal een “**Lab**”-modus en een “**Spel**”-modus. Begin met de **Lab- of verkenningsmodus**, waarin je kind vrij kan experimenteren met breuken. Je ziet dan vaak opties om verschillende vormen te kiezen (bijvoorbeeld een **cirkel**, **rechthoek**, enzovoort) om het **geheel** voor te stellen. Laat je kind er één kiezen om te starten en ontdek spelenderwijs hoe breuken eruitzien en werken.

Leeractiviteiten:

- **Experimenteren in de Lab-modus:**
Werk samen met je kind in de *Lab*-omgeving van de simulatie.
 - Verhoog of verlaag de **teller** (het bovenste getal) en de **noemer** (het onderste getal) met de pijltjes in de simulatie. Bijvoorbeeld: maak de breuk $1/2$. Bespreek wat dat betekent—als de vorm een cirkel is, wordt de helft van de cirkel gekleurd.
 - Verander de breuk dan naar $2/4$. De cirkel wordt nu in 4 delen verdeeld, waarvan er 2 zijn ingekleurd. Vraag je kind: “Ziet het er hetzelfde uit als $1/2$?” (Ja!) Zo zie je visueel dat $1/2 = 2/4$.
 - Probeer ook andere voorbeelden: $3/6$, $4/8$ — de simulatie toont vaak automatisch of ze gelijkwaardig zijn (bijv. door te versimpelen of met een symbool)
- **Gebruik verschillende vormen:**
Bovenin kun je meestal wisselen tussen vormen: een **rechthoek**, **cirkel**, of soms een **getallenlijn**. Laat je kind ontdekken of $1/2$ ook evenveel lijkt als $2/4$ in die andere vorm. Dit helpt om het begrip te verdiepen, los van de specifieke visuele voorstelling.
- **Stimuleer vrij verkennen:**
Laat je kind zelf met de getallen spelen. Misschien ontdekt het dat ook $2/3$ gelijk is aan $4/6$, enzovoort. De simulatie laat dit vaak zien met een glimlachje, een kleursignaal of een checkmark. Moedig je kind aan om **zoveel mogelijk gelijkwaardige breuken te vinden** — alsof het een spelletje “zoek het gelijke” is.
- **Spelmodus (indien beschikbaar):**
Is je kind vertrouwd met de breuken? Probeer dan de *Game-* of *Challenge-*modus. Hierin krijgt je kind opdrachten zoals breuken matchen of ontbrekende getallen invullen om ze gelijk te maken.
 - Start bij **Level 1** en ga samen omhoog. Lees de vragen samen, bespreek de keuzes, en vier elke goede poging!

Wanneer te gebruiken?

- Gebruik deze simulatie wanneer je kind huiswerk heeft over breuken, of als vervolg op een rekenles over breuken. Doordat het interactief is, biedt het een leuke afwisseling op traditionele werkbladen – én het blijft leerzaam.
- Richt je op **15 tot 20 minuten per keer**. Het is helemaal niet nodig om alles in één sessie te doen. Juist **herhaling op verschillende dagen** helpt om wiskundige begrippen beter te laten landen. Zo blijft het leerproces boeiend.

Alles overzichtelijk houden:

- Als de simulatie meerdere niveaus of uitdagingen bevat, kun je samen een duidelijke afspraak maken, zoals: **“We doen elke dag twee uitdagingen.”**
- Houd bij welke niveaus succesvol zijn afgerond. Als de leerkracht specifieke opdrachten gaf (bijvoorbeeld: “maak Level 1 en 2 en neem een screenshot”), zorg er dan voor dat je die uitvoert en eventuele bewijzen opslaat.
- Noteer ook welke breuken je kind lastig vond. Bijvoorbeeld: als **3/5 en 5/8** verwarrend waren, schrijf dat op. Zo kun je die later opnieuw bekijken met **echte voorwerpen** of **eenvoudige tekeningen**. Herhalen met concreet materiaal helpt om het begrip te versterken.

Gemotiveerd blijven:

- PhET-simulaties voelen vaak als een spel – maak daar gebruik van! **Geef complimenten** als je kind iets ontdekt: “Goed gedaan dat je zag dat **3/6 hetzelfde is als 1/2!**”
- Maak er een **miniwedstrijdje** van: “Hoeveel gelijkwaardige breuken kunnen we vinden in 5 minuten?”
- In de spelmodus verdient je kind soms **sterren of badges** – vier die net zoals bij een echt spel.
- **Merk je frustratie?** Neem dan even een pauze of keer terug naar de vrije spelmodus om het zelfvertrouwen op te bouwen.

Zo blijft leren leuk én effectief!

Hulpmiddelen:

- **PhET-simulaties zijn intuïtief**, waardoor je meestal geen uitgebreide handleiding nodig hebt. Toch nieuwsgierig naar meer? Bezoek dan de hoofdsite van [PhET Interactive Simulations](#) – daar vind je nog veel meer gratis simulaties over wiskunde en wetenschap.
- Voor **Fractions Equality** is geen aparte uitleg nodig: het is speciaal ontworpen voor eenvoudig gebruik. Gewoon **starten en ontdekken!**

Veel plezier met experimenteren – dankzij de visuele opzet van PhET worden abstracte concepten zoals breuken ineens veel begrijpelijker en tastbaarder.

Mijn Dag (NaturalReader)

Wat doet het? **NaturalReader** is een tekst-naar-spraak (TTS) programma dat geschreven tekst omzet in gesproken woorden met natuurlijk klinkende stemmen. In deze gids verwijst “**Mijn Dag**” naar een activiteit waarbij je kind een persoonlijk verhaaltje of een gekozen tekst kan laten voorlezen met behulp van NaturalReader.

NaturalReader is bijzonder nuttig voor kinderen die moeite hebben met lezen — zoals bij dyslexie of aandachtsproblemen — doordat het teksten hardop voorleest. Daarnaast helpt het bij:

- **uitspraak van woorden,**
- **begrijpend luisteren,**
- en het vergroten van het **leesplezier.**

Competentiedomein: Geletterdheidscompetentie (lees- en luistervaardigheid) en **digitale competentie** (het gebruiken van ondersteunende technologie voor het leren).

Wat leren we? Het gebruik van **NaturalReader** ondersteunt het leerproces op meerdere manieren:

- Het helpt **zwakkere lezers** door teksten hoorbaar te maken, wat het **begrijpend lezen** kan verbeteren.
- Het bevordert **zelfstandig leren**, omdat je kind de tool kan gebruiken om teksten te lezen zonder telkens hulp van een volwassene nodig te hebben.
- Het verbetert **uitspraak en leesvloeiendheid**, doordat je kind **meeleest** met de gesproken stem en tegelijk de woorden ziet én hoort.

Aan de slag met de tool:

Hoe krijg je toegang? **NaturalReader heeft verschillende versies**, zodat je kunt kiezen wat het beste past bij jouw situatie

- **Webversie:** Ga naar de website: naturalreaders.com. Gebruik de **online reader** door tekst te **kopiëren en plakken** in het tekstvak op de site. Voor basisgebruik is **geen account of inloggen nodig**.
- **Desktop- of mobiele app:** Voor gebruik **zonder internetverbinding** kun je NaturalReader downloaden:
 - Voor **Windows of Mac** (desktopversie).
 - Voor **iOS of Android** (mobiele app).
- De app biedt zowel een **gratis versie** als **premiumopties**. De gratis versie is doorgaans voldoende voor eenvoudig voorlezen.

NaturalReader online gebruiken

1. Bezoek de website en ga naar de online tekstlezer.
2. Je ziet een invoerveld en afspeelknoppen.
3. **Tekst toevoegen:**
 - Plak handmatig een tekst,
 - of **upload een document** (zoals een PDF of Word-bestand).
4. **Kies een stem** via het keuzemenu (bijvoorbeeld Amerikaans of Brits Engels).
5. **Pas het leestempo aan** – langzamer voor beginnende lezers.
6. Klik op “Play”  om te luisteren.

Zo kan je kind eenvoudig teksten beluisteren en tegelijk meelezen — ideaal voor begrijpend lezen, uitspraak én zelfvertrouwen!

NaturalReader gebruiken met je kind – stap voor stap:

- **Kies de inhoud.** Kies een korte tekst of verhaaltje — bijvoorbeeld “Mijn Dag”, waarin je kind een persoonlijke ervaring opschrijft, of een tekst die door de leerkracht is meegegeven. Plak de tekst in NaturalReader (online of via de app).
- **Luisteren en meelezen.** Laat je kind meekijken op het scherm terwijl NaturalReader de tekst voorleest. Elk woord wordt in real-time gemarkeerd wanneer het uitgesproken wordt — dit ondersteunt woordherkenning en lezend volgen.
- **Pauzeren en bespreken.** Na elke zin of alinea kun je even pauzeren (druk op de pauzeknop). Stel vragen om het begrip te controleren, zoals:
 - “Wat gebeurde er eerst in het verhaal?”
 - “Hoe voelde het personage zich?”
 - “Wat zou jij doen in die situatie?”

Zo stimuleer je actief luisteren én begrijpend lezen.

- **Herhalen indien nodig.** Een groot voordeel van TTS is de consistentie. Je kunt dezelfde zin opnieuw laten afspelen als iets onduidelijk was. Pas eventueel de leessnelheid aan of kies een andere stem (sommige kinderen vinden een langzamere of zachtere stem prettiger).

Zo maak je van voorlezen een interactieve en leerzame ervaring — vooral handig voor kinderen met leesuitdagingen, maar ook leuk voor iedereen die taalvaardigheid wil oefenen!

Aanvullende functies (bij gebruik van de App of geavanceerde instellingen)

- Sommige versies van **NaturalReader** hebben een **OCR-functie** (*Optical Character Recognition*) – daarmee kan het programma **tekst uit afbeeldingen of ingescande PDF's voorlezen**. Dit is handig als je bijvoorbeeld een foto hebt van een werkblad of boekpagina.

- Je kunt de audio van de voorgelezen tekst downloaden als een MP3-bestand, zodat je kind het later nog eens kan beluisteren zonder internet. Dit is optioneel – voor de meeste gebruikers is live luisteren in real-time al meer dan voldoende.
- Moedig je kind aan om verschillende stemmen of snelheden uit te proberen: Sommige kinderen luisteren liever naar een vrouwelijke stem, anderen naar een mannelijke.

Wanneer te gebruiken? Gebruik NaturalReader tijdens de huiswerktijd als er een leesopdracht is die nét boven het zelfstandige leesniveau van je kind ligt. Het is ook zeer geschikt voor de dagelijkse leesroutine. Zelfs 15 minuten per dag meelesen terwijl de tekst wordt voorgelezen kan de leesvaardigheid merkbaar verbeteren. Als je kind moe wordt van zelf lezen, kan NaturalReader het tijdelijk overnemen. Zo blijft je kind betrokken bij het verhaal zonder zich te overbelasten. Het is daarnaast ook fijn voor een rustige leessessie in de ochtend of avond – bijna als een luisterboek – wat een ontspannende manier van taal oefenen kan zijn.

Alles overzichtelijk houden: Probeer een vaste routine op te bouwen: bijvoorbeeld elke avond samen een kort artikel of verhaaltje beluisteren met NaturalReader. Je kunt een eenvoudig logboekje bijhouden met datum, wat jullie hebben gelezen en één of twee nieuwe woorden die zijn opgevallen. Omdat NaturalReader met vrijwel elke digitale tekst werkt, heb je veel vrijheid. Maak bijvoorbeeld een mapje met favoriete teksten van je kind – leuke weetjes, grappige verhalen of teksten over hun interesses.

Zo heb je altijd snel iets bij de hand voor het volgende leesmoment – en blijft het lezen boeiend, afwisselend en leuk!

Gemotiveerd blijven: Om je kind betrokken te houden, kies teksten over onderwerpen die hen écht interesseren. Houdt je kind van dinosaurussen? Zoek dan een kindvriendelijke tekst over dino's en laat NaturalReader die tot leven brengen. Vier de voortgang. Als je merkt dat je kind woorden begint te herkennen of al meeleeft vóórdat de stem het zegt, benoem dat positief: "Hé, jij wist dat woord al vóórdat het gezegd werd – goed gedaan!"

Maak er af en toe een spelletje van:

- Zet het geluid even op stil en kijk of je kind zelf verder kan lezen.
- Daarna zet je het geluid weer aan om samen te controleren.

Houd de sessies kort, licht en plezierig. Het doel is dat je kind zelfvertrouwen krijgt in lezen – en leert dat het met behulp van ondersteunende tools echt wél kan!

Hulpmiddelen:

- NaturalReader Officiële Website – Bezoek naturalreaders.com om de online voorlezer te gebruiken of de app te downloaden voor computer, tablet of smartphone.
- NaturalReader biedt ook een premiumversie met extra stemmen en functies, maar om te beginnen zijn de gratis hulpmiddelen op de website meestal al ruim voldoende.

Woordsoorten evaluatie (Brainscape Flashcards)

Wat doet het? Brainscape is een digitaal leerplatform voor flashcards, beschikbaar via internet en als app. Het werkt op basis van *gespreide herhaling* (spaced repetition), een effectieve leermethode die helpt om informatie beter en langer te onthouden. In deze gids bekijken we hoe je Brainscape flashcards kunt gebruiken om woordsoorten te oefenen en te evalueren, zoals zelfstandige naamwoorden, werkwoorden, bijvoeglijke naamwoorden, enzovoort.

Competentiedomein: Geletterdheidscompetentie (met name inzicht in taalstructuur en grammatica), gecombineerd met een vleugje digitale competentie (het gebruik van een educatieve app voor zelfstandig leren).

Wat leren we? Het doel is om het begrip van woordsoorten bij je kind te versterken – zodat ze deze kunnen definiëren, herkennen in voorbeelden en correct gebruiken in zinnen. Met behulp van flashcards kan je kind oefenen op drie niveaus:

- **Definitie:** “Wat is een zelfstandig naamwoord?”
- **Herkenning:** “Welk woord in deze zin is het werkwoord?”
- **Toepassing:** “Vorm een zin met een bijvoeglijk naamwoord.”

Deze oefenvorm bevordert ook het zelfstandig leren, herhaling van moeilijke begrippen, en zelfevaluatie - je kind kan aangeven wat makkelijk of moeilijk is, waardoor de app automatisch meer oefening biedt voor lastige onderwerpen. Kortom: een effectieve én toegankelijke manier om taalstructuur en grammatica stap voor stap onder de knie te krijgen.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe krijg je toegang?**
 - Op een computer: Ga naar de [Brainscape-website](#).
 - Meld je gratis aan met een e-mailadres of via Google/Facebook.
 - Eenmaal ingelogd kun je zoeken naar bestaande sets flashcards of zelf kaartjes aanmaken.
 - Op een mobiel apparaat: Download de **Brainscape-app** via de **Google Play Store** (Android) of de **Apple App Store** (iOS).
 - Open de app en log in of maak een gratis account aan.
 - Daarna kun je zoeken naar flashcardsets of bestaande sets uit je account synchroniseren.

Tip: Je kunt ook je eigen Nederlandstalige flashcardsets maken die zijn afgestemd op het niveau van je kind. Laat me weten als je hier hulp bij wilt!

Flashcardsets zoeken of maken:

- **Bestaande decks vinden**

Op Brainscape zijn mogelijk al **openbare flashcardsets** beschikbaar over *woordsoorten* (parts of speech). Gebruik de zoekfunctie met trefwoorden zoals:

- “parts of speech”
- “grammar basics”
- “nouns, verbs, adjectives”

Eigen deck maken (aanbevolen bij Nederlandstalige lesstof)

Als je geen geschikte set vindt, kun je eenvoudig een eigen set maken die aansluit bij wat je kind op school leert. Bijvoorbeeld:

-  **Voorkant:** spring
Achterkant: Werkwoord
Voorbeeld: Ik spring over de beek.
-  **Voorkant:** Wat is een bijvoeglijk naamwoord?
Achterkant: Een woord dat iets zegt over een zelfstandig naamwoord (zoals vrolijk, blauw, klein).
-  **Voorkant:** boom
Achterkant: Zelfstandig naamwoord
Voorbeeld: De boom is mooi.

Tip: Je kunt de kaartjes ook in het Nederlands maken, of tweetalig (NL–EN), afhankelijk van de leerdoelen.

Brainscape flashcards gebruiken

- **Flashcard Sessie:** Open de set flitskaarten. Brainscape toont een term of vraag op de voorkant van de kaart. Laat je kind nadenken over het antwoord (of het hardop zeggen). Daarna kan je kind op de kaart tikken om deze om te draaien en het juiste antwoord of de uitleg op de achterkant te zien.
 - Bijvoorbeeld: een kaart toont aan de voorkant “*run (welke woordsoort?)*” en op de achterkant staat:
Run – zelfstandig naamwoord of werkwoord.
 - Als zelfstandig naamwoord: *a run* (een hardloopsessie)
 - Als werkwoord: *to run* (rennen)

Dit helpt je kind om het woord in de juiste context te begrijpen.

- **Zelfvertrouwen beoordelen:** Nadat je kind het antwoord heeft bekeken, vraagt Brainscape meestal om aan te geven hoe goed ze het wisten (bijvoorbeeld op een

schaal van 1 tot 5). Moedig je kind aan om eerlijk te zijn – als ze het antwoord niet wisten, moeten ze dat aangeven. Brainscape zorgt er dan voor dat die kaart vaker terugkomt in de oefening. Was het juist makkelijk? Dan kunnen ze een hogere score geven, zodat die kaart minder vaak terugkomt. Dit is het principe van gespreide herhaling in actie.

- **Herhalen en voortgang boeken:** Brainscape schudt en herhaalt de kaarten op basis van het zelfvertrouwen dat je kind heeft aangegeven. Ga door met de sessie gedurende ongeveer 10–15 minuten, of totdat de set een paar keer is doorgenomen. Je kunt dit dagelijks doen of een paar keer per week – als voorbereiding op een toets of gewoon als regelmatige oefening.

Leeractiviteiten met Flashcards:

- **Memory met kaartjes (tastbare variant):** Wil je naast het digitale ook iets tastbaars doen? Maak dan zelf flashcards op papier. Schrijf op de ene set woorden zoals *hond*, *rennen* of *blij*, en op de andere set de woordsoorten zoals *zelfstandig naamwoord*, *werkwoord* of *bijvoeglijk naamwoord*. Laat je kind de juiste combinaties zoeken. De app Brainscape heeft geen memoryfunctie, maar dit spelletje is een leuke en leerzame aanvulling.
- **Zinnenspel:** Wanneer er een woord op een flashcard verschijnt (bijvoorbeeld *blijmoedig*), vraag je kind dan niet alleen naar de juiste woordsoort (bijwoord), maar laat hem of haar ook een zin met dat woord maken. Dat maakt de oefening interactiever én stimuleert de creativiteit. Je kunt je kind de zin eventueel ook laten opschrijven als extra schrijf oefening.
- **Snelquiz:** Maak er een spelletje van: hoeveel flashcards kan je kind achter elkaar goed beantwoorden? Tel de juiste antwoorden mee en moedig aan met een kleine uitdaging, zoals: “Kun je er vijf goed hebben zonder fout?”

Wanneer te gebruiken? Flashcards zijn ideaal voor korte, regelmatige oefenmomenten. Je kunt ze thuis inzetten als opwarmer vóór het Engels huiswerk, of onderweg via de mobiele app. Omdat het herkennen van woordsoorten soms wat droog aanvoelt, zorgt het interactieve karakter van de flashcards voor een speelsere aanpak. Probeer liever een paar keer per week 10 minuutjes te oefenen dan één lange sessie — regelmaat zorgt voor betere opname van de leerstof.

Alles overzichtelijk houden: Houd bij welke woordsoorten je kind lastig vindt. Misschien worden bijwoorden en bijvoeglijke naamwoorden vaak door elkaar gehaald. Noteer dat, zodat je er extra aandacht aan kunt besteden — bijvoorbeeld met voorbeelden uit hun eigen leesboeken. Brainscape toont via statistieken welke kaarten vaak als moeilijk zijn gemarkeerd. Gebruik die info om gericht bij te sturen. Moedig je kind ook aan om zelf flashcards te maken: door de vragen en antwoorden zelf in te voeren, verwerken ze de leerstof actief.

Gemotiveerd blijven: Maak er een spelletje van: laat je kind jou eens overhoren met de flashcards (geef expres af en toe een fout antwoord – kinderen vinden het heerlijk om volwassenen te verbeteren!). Brainscape houdt de voortgang bij; vier het als er vooruitgang is, bijvoorbeeld wanneer steeds meer kaarten als ‘makkelijk’ worden aangeduid. Je kunt het digitale combineren met echte situaties: daag je kind na een oefensessie uit om in een zin uit een boek of gesprek een

woordsoort te benoemen (“Dat was een bijvoeglijk naamwoord, goed gezien!”). Zo leren ze dat wat ze oefenen ook écht terugkomt in het dagelijks leven.

Hulpmiddelen:

- **Brainscape YouTube-kanaal** – bevat video’s en tips over hoe je spaced repetition (gespreid herhalen) en flashcards op een effectieve manier kunt gebruiken.
- **Voorbeeldvideo: Brainscape in gebruik** – een korte uitlegvideo over hoe je flashcards maakt en ermee kunt studeren via Brainscape.

Alles over mij: Mijn favoriete dingen – “Groter or Kleiner” (Seesaw Activiteit)

Wat doet het? Seesaw is een digitaal platform dat vaak in de klas wordt gebruikt om leerlingen interactieve opdrachten te laten maken en hun werk te delen in een digitaal portfolio. In deze activiteit vergelijkt het kind voorwerpen of onderwerpen die te maken hebben met hun favoriete dingen, zoals bijvoorbeeld op basis van grootte of persoonlijke voorkeur (vandaar de titel “groter of kleiner”). Het sterke punt van Seesaw is dat kinderen hun antwoorden op verschillende manieren kunnen geven: door te tekenen, audio op te nemen of tekst te typen. Ze kunnen dit vervolgens gemakkelijk delen met hun leerkracht en familie.

Competentiedomein: digitale competentie. Het kind leert een educatieve app te gebruiken om content te maken en te communiceren. Afhankelijk van de precieze invulling van de activiteit kunnen daarnaast ook andere competenties aan bod komen, zoals wiskundige of wetenschappelijke basisvaardigheden (bijvoorbeeld het vergelijken van groter vs. kleiner), en persoonlijke en sociale competenties (door iets over zichzelf te delen en te reflecteren op eigen voorkeuren).

Wat leren we? Het hoofddoel van deze activiteit is het ontwikkelen van digitale vaardigheden in een educatieve context. Via deze opdracht leert je kind:

- Veilig omgaan met een online leerplatform (Seesaw).
- Zelf content creëren – zoals een foto nemen, tekenen of schrijven op het scherm, of een geluidsopname maken – om gedachten uit te drukken.
- Samenwerken en communiceren: doordat Seesaw verbonden is met de leerkracht en eventueel met klasgenoten of familieleden, oefent je kind in het duidelijk delen van ideeën.

Daarnaast, als de activiteit gaat over het vergelijken van groottes of voorkeuren (“groter of kleiner”), oefent je kind mogelijk ook met vergelijkende taal (groot, groter, grootst) of met het ordenen van favoriete dingen op grootte of belangrijkheid.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe krijg je toegang?** Als de klas van je kind met Seesaw werkt, heb je normaal gezien een klascode of QR-code gekregen van de leerkracht. Gebruik op een computer de Seesaw webapp (web.seesaw.me). Op een tablet of smartphone download je de Seesaw Class-app. Maak een account aan of log in met de gegevens of link die je van de leerkracht hebt ontvangen. Zodra je bent ingelogd, zorg je ervoor dat je de klas van je kind toevoegt via de code of QR-code (kies bijvoorbeeld de optie “Ik ben een leerling” om de code in te voeren of de QR te scannen).
 - **Naar de activiteit navigeren:** Zoek in Seesaw naar het tabblad Activiteiten. De leerkracht heeft daar waarschijnlijk de opdracht “All About Me: My Favorite Things – Bigger or Smaller” klaargezet. Klik op de activiteit om de instructies te bekijken. Lees deze samen met je kind. De instructies kunnen bijvoorbeeld zijn: *“Teken of upload afbeeldingen van twee favoriete dingen en geef aan welke groter is en welke kleiner,”* of *“Vertel over twee favoriete dingen: eentje dat groot is en eentje dat klein is.”*
- **Belangrijke functies:**
 - **Teken- en annotatiehulpmiddelen:** Seesaw laat je kind vaak reageren met de tekentool. Ze kunnen tekenen met hun vinger of stylus, tekst typen en vormen of foto's toevoegen. Maak jezelf en je kind vertrouwd met de pictogrammen voor potlood, markeerstift en tekstvak.
 - **Microfoon (spraakopname):** Er is een microfoonicoontje – als je daarop tikt, kan je kind zichzelf opnemen terwijl het iets vertelt. Bijvoorbeeld: *“Dit is mijn grote teddybeer en mijn kleine speelgoedauto.”*
 - **Camera:** Seesaw kan de camera van het apparaat gebruiken om een foto of video te maken. Je kind kan bijvoorbeeld een echte foto maken van zijn of haar favoriete grote en kleine voorwerp en die uploaden als onderdeel van de opdracht.

Uw kind helpen met de activiteit:

- **De opdracht begrijpen:** Zorg ervoor dat je kind weet wat “groter of kleiner” betekent in deze context. Als het over fysieke grootte gaat, oefen dan samen met voorwerpen in de kamer: “Wat is groter, de stoel of het boek?” Maak er een kort, speels quizje van. Als de opdracht abstracter is (zoals “Wat vind je leuker?” – wat gezien de titel minder waarschijnlijk is), leg dat dan ook duidelijk uit.
- **De reactie plannen:** Vraag je kind: “Wat zijn twee van je lievelingsdingen, eentje die groot is en eentje die klein is?” Laat ze zelf kiezen — bijvoorbeeld: “Een olifant en een mier” of persoonlijker: “Mijn grote voetbal en mijn kleine muntenverzameling.” Moedig creativiteit aan, maar probeer het ook dicht bij hun leefwereld te houden voor een persoonlijke insteek.
- **Gebruik van Seesaw-tools:** Help je kind met het gebruik van de app. Ze kunnen een olifant en een mier tekenen, of afbeeldingen zoeken op internet of via de ingebouwde Seesaw-afbeeldingenbibliotheek (als dat is toegestaan) en deze erin slepen. Als tekenen lastig is, hebben ze misschien speelgoedfiguurtjes die ze kunnen fotograferen en

uploaden. Laat ze tekstlabels toevoegen zoals “groter” en “kleiner” of zichzelf opnemen terwijl ze vertellen wat wat is. Laat het werk van je kind zijn — het hoeft geen perfect kunstwerk te zijn; het draait om betrokkenheid.

- **Nakijken en indienen:** Speel eventuele opnames terug om te controleren of het goed hoorbaar is. Kijk of de tekst correct is gespeld als dat op hun niveau verwacht wordt (maar creatieve spelling is op jonge leeftijd vaak prima). Help hen vervolgens om op het groene vinkje (✓) of “Indienen” te klikken om het werk naar de leerkracht te sturen.

Wanneer te gebruiken? Maak deze activiteit op het moment dat het door de leerkracht is opgegeven – waarschijnlijk is er een deadline of is het bedoeld voor een bepaalde week. Over het algemeen is het goed om met Seesaw-activiteiten aan de slag te gaan wanneer je kind uitgerust is en geen haast heeft, omdat ze vaak creativiteit vragen. Kies bijvoorbeeld een rustig moment in de namiddag of in het weekend, wanneer je samen zo’n 20 minuten de tijd hebt om de app te verkennen. Controleer ook regelmatig Seesaw op nieuwe opdrachten of berichten, zodat je niets mist.

Alles overzichtelijk houden: Omdat Seesaw alle inzendingen van je kind bewaart, heb je automatisch een digitaal portfolio. Je kunt eerdere opdrachten terugkijken om de voortgang te zien. Als de leerkracht feedback geeft op een inzending, bespreek dit dan met je kind om het leerproces te ondersteunen (“De juf heeft naar je opname geluisterd en zei dat je heel duidelijk sprak – goed gedaan!” of “De meester wil misschien weten welke groter is – zullen we labels toevoegen?”). Als er meerdere Seesaw-activiteiten zijn, houd dan bij welke al zijn afgerond en welke nog openstaan; Seesaw geeft meestal een melding van taken die nog gedaan moeten worden.

Gemotiveerd blijven: Kinderen vinden Seesaw vaak leuk omdat het visueel en interactief is – een beetje zoals een spelletje. Moedig je kind aan door oprechte interesse te tonen: “Wauw, heb jij dat getekend? Wat creatief!” of “Ik vind het geweldig om je over je favoriete dingen te horen praten.” Als de klas gebruikmaakt van de gezinsfunctie in Seesaw, kun je als ouder (met goedkeuring van de leerkracht) een “like” geven of een reactie plaatsen op het werk van je kind – doe dat om te laten zien dat je trots bent.

Verbind de activiteit ook met het echte leven: als ze bijvoorbeeld een grote voetbal en een kleine munt hebben vergeleken, kun je er later thuis op terugkomen (“Weet je nog dat je deze op Seesaw liet zien? Welke was ook alweer groter? O ja, de voetbal!”). Zo wordt het geleerde herhaald en zien kinderen dat leren overal om hen heen gebeurt.

Hulpmiddelen:

- **Voorbeeld van een activiteit:** De leerkracht van je kind heeft misschien een link naar een activiteit of voorbeeld gedeeld in Seesaw. Als er een directe link werd gegeven (bijvoorbeeld iets als *app.seesaw.me* met een activiteitscode), kun je hierop klikken nadat je bent ingelogd. Je komt dan meteen bij de opdracht terecht.

- **Meer inspiratie:** Wil je beter begrijpen hoe Seesaw werkt en wat voor projecten kinderen ermee kunnen doen? Bezoek dan het **Seesaw Resource Center**. Daar vind je handleidingen speciaal voor gezinnen, met uitleg en voorbeelden.

ClassDojo – Samen digitale vaardigheden opbouwen: “Digitale ideeënmuur”

Wat doet het? ClassDojo is een communicatie- en klasbeheerapp die leraren, leerlingen en ouders met elkaar verbindt. De app wordt vaak gebruikt om positief gedrag van leerlingen te belonen met punten en om klasupdates te delen.

In deze context verwijst de activiteit “*Samen digitale vaardigheden opbouwen: digitale ideeënmuur*” naar het gebruik van ClassDojo om digitale vaardigheden te stimuleren — bijvoorbeeld via een klas- of groepsproject waarbij leerlingen samenwerken in een gedeelde digitale ruimte. Denk aan een gezamenlijke feed of muur waarop leerlingen berichten, ideeën of werk kunnen posten.

Relevante functies van ClassDojo in deze context zijn onder andere de Class Story (een feed waarop leerkrachten/leerlingen updates en werk kunnen plaatsen) en het puntensysteem of de leerlingportfolio's.

Competentiedomein: Digitale competentie. Deze activiteit draait om het veilig en verantwoord leren gebruiken van een online platform, met als doel samen te werken aan een gezamenlijke opdracht. Tegelijkertijd wordt ook de sociale vaardigheid versterkt, doordat leerlingen (en ouders) via de app met elkaar communiceren en samenwerken.

Wat leren we? Door deel te nemen aan deze activiteit via ClassDojo leren leerlingen:

- **Doelen stellen en vooruitgang bijhouden:** Leerlingen leren hoe ze kleine digitale doelen kunnen formuleren (zoals het afronden van een online opdracht of iets op een respectvolle manier posten) en hoe ze hun vooruitgang visueel kunnen volgen via punten of badges in ClassDojo.
- **Digitale communicatieve vaardigheden:** Leerlingen oefenen hoe ze op een respectvolle manier communiceren binnen een klasapp – zoals het plaatsen van een reactie, het sturen van een bericht of reageren op berichten van anderen.
- **Opbouwen van een digitaal portfolio:** Door werk (foto's, video's, tekst) te uploaden naar hun leerlingportfolio in ClassDojo, leren ze reflecteren op hun eigen leerproces, wat bijdraagt aan zelfinzicht en trots op wat ze bereikt hebben.

Voor ouders laat deze activiteit ook zien hoe ze betrokken kunnen zijn en hun kind kunnen aanmoedigen in hun digitale leerproces via ClassDojo.

Aan de slag met de tool:

- **Hoe krijg je toegang?** Als dat nog niet is gebeurd, meld je dan samen met je kind aan bij ClassDojo. De leerkracht stuurt meestal een uitnodigingslink of -code. Ouders gebruiken de ClassDojo ouderapp (of website), en leerlingen kunnen de leerlingapp of webversie gebruiken met een code. Zorg ervoor dat je verbonden bent met de klas van je kind en toegang hebt tot hun profiel en de class story.
- **Belangrijke functies navigeren:**
 - Home/Class Story: Dit is als een nieuwsoverzicht voor de klas. De leerkracht kan hier de instructies voor “Collaboratieve Digitale Muren” plaatsen. Lees eventuele berichten zorgvuldig door.
 - Monster-avatar & Punten: Je kind heeft waarschijnlijk een schattige monster-avatar. Leraren geven punten (bijvoorbeeld voor deelname, behulpzaamheid, enz.). Deze kunnen deel uitmaken van de “digitale doelen” – bijvoorbeeld een punt voor het succesvol plaatsen van een bijdrage op de klasmuur.
 - Leerlingenportfolio: Bij sommige activiteiten moeten leerlingen werk indienen in hun eigen portfolio (dat de leerkracht en ouders kunnen zien). Leer hoe je kind een foto of dagboekfragment kan uploaden. In de leerlingapp staat een knop “Aan portfolio toevoegen”.

Het gebruik van ClassDojo voor de activiteit:

De activiteit “Digitale ideeënmuur” kan bijvoorbeeld inhouden dat er een gezamenlijke digitale muur of prikbord wordt gemaakt via ClassDojo. Zo kun je eraan deelnemen

- **Een doel stellen:** Misschien wil de leerkracht dat elke leerling thuis één digitale vaardigheid oefent (zoals het typen van een kort berichtje of het maken van een foto van iets wat ze hebben geleerd) en dit deelt via ClassDojo. Bedenk samen met je kind een doel, zoals: “Deze week posten we één foto van ons project thuis op ClassDojo” of “We schrijven één positief berichtje op het Class Story over wat we hebben geleerd.”
- **Posten op het Class Story:** Als de leerkracht leerlingen toestaat om op het Class Story te posten (soms gebeurt dit onder begeleiding), help je je kind om een passend bericht te maken. Bijvoorbeeld: plaats een foto van een “digitale muur” die ze hebben gemaakt, of een screenshot van een korte presentatie, met als ondertekening: “Alice’s poster over online veiligheid – ze leerde dat je geen persoonlijke informatie moet delen op het internet.” Het idee is om actief deel te nemen aan de digitale klasgemeenschap.
- **Positieve interactie aanmoedigen:** Laat je kind zien hoe ze een like kunnen geven of een reactie kunnen achterlaten (als deze functie is ingeschakeld) op het bericht van een klasgenoot (“Goed gedaan!” of “Ik vind je tekening supermooi!”). Dit stimuleert een ondersteunende online omgeving. Leg uit dat opmerkingen altijd vriendelijk en relevant moeten zijn.
- **Punten gebruiken als motivatie:** Als de leerkracht punten uitdeelt voor digitale deelname (bijvoorbeeld 1 punt telkens als een leerling iets relevant post of iemand online helpt), houd deze dan samen bij. Je kunt er thuis een leuke beloning aan koppelen, zoals: “Als je deze maand 5 Dojo-punten verdient voor digitaal samenwerken, mag jij de

familiefilmavond kiezen.” Zo verbind je motivatie thuis en op school op een positieve manier.

Wanneer te gebruiken? ClassDojo is een doorlopend platform. Controleer het dagelijks of een paar keer per week voor updates van de klas. Stem voor deze activiteit goed af op de planning van de leerkracht: misschien is het een uitdaging die een week duurt, of een doorlopende opdracht. Moedig je kind aan om regelmatig bij te dragen aan de “digitale muur” van de klas, als dat een terugkerend onderdeel is (bijvoorbeeld een wekelijkse opdracht van de leerkracht zoals: “Post een foto van iets dat je deze week bij wetenschap hebt gedaan”). Regelmatige kleine bijdragen zijn effectiever dan alles in één keer proberen te doen.

Alles overzichtelijk houden: ClassDojo maakt alles overzichtelijk doordat alles op één plek te vinden is. Als ouder zie je een feed met alle berichten uit de klas en eventuele berichten van de leerkracht. Reageer op berichten van de leerkracht als daarom gevraagd wordt. Mogelijk deelt de leerkracht op het einde een samenvatting (“Onze klas heeft een prachtige digitale muur gebouwd met favoriete boekrecensies!”). Sla mooie bijdragen op (je kunt een screenshot maken van wat je kind heeft gepost als aandenken). Houd ook de punten van je kind in de gaten als dat relevant is – ClassDojo toont het totaal en waarvoor de punten zijn toegekend. Gebruik dit als gespreksmoment: “Ik zie dat je een punt kreeg voor het helpen van een klasgenoot online. Vertel eens wat je hebt gedaan!”

Gemotiveerd blijven: De avatars en punten in ClassDojo werken motiverend voor veel kinderen. Bovendien is het extra stimulerend als een ouder betrokken is – door bijvoorbeeld een post te liken of positief te reageren op hun online gedrag. Zeg bijvoorbeeld: “Ik zag je post op ClassDojo – ik ben zo trots op hoe je je project hebt uitgelegd!” Het realtime karakter (onmiddellijke erkenning door leerkracht en klasgenoten) maakt het extra leuk. Als je kind wat verlegen is om iets te posten, begin dan met samen iets te maken. Je kunt eventueel ook als ouder een reactie plaatsen (als dat is toegestaan), bijvoorbeeld: “Wat een geweldige projecten, groep 4! – Mama van Alice.” Zo laat je zien dat delen gewaardeerd wordt door een breder publiek, niet alleen in de klas. Benadruk daarbij dat ze leren hoe ze zich goed gedragen in een digitale omgeving: prijs niet alleen goed schoolwerk, maar ook respectvol online gedrag.

Hulpmiddelen:

- Je vindt mogelijk meer details over hoe de klas deze activiteit aanpakt in het Class Story-overzicht van ClassDojo of in een informatieblad van de leerkracht.
- **ClassDojo Help voor Ouders** – als je niet zeker weet hoe iets werkt in de app (zoals hoe je kind een post toevoegt aan zijn/haar portfolio of hoe je verbinding maakt met de klas), is dit officiële hulpcentrum erg handig.
- De leerkracht heeft wellicht een voorbeeld gedeeld van een digitale muur via de **School Story** of **Class Story** van ClassDojo (als de hele school meedoet) – kijk daar voor inspiratie.

Digitale vaardigheden ontwikkelen met Blockly Games

Gebruikte tool: Blockly Games – een reeks gratis educatieve spellen die programmeerconcepten aanleren via blok-gebaseerd coderen (een visuele manier van programmeren waarbij je blokken op elkaar stapelt in plaats van tekst te typen). Deze spellen zijn ideaal om kinderen op een leuke en speelse manier kennis te laten maken met logisch denken en probleemoplossend vermogen.

Competentiedomein: Digitale competentie (specifiek computationeel denken en basisvaardigheden in coderen).

Wat leren we? Via Blockly Games ontwikkelt je kind logisch denkvermogen en basisprincipes van programmeren, zoals volgordes, herhalingen (loops) en voorwaarden (conditionals), terwijl ze spelenderwijs puzzels of doolhoven oplossen. Het stimuleert doorzettingsvermogen bij probleemoplossing en het vooruit plannen.

Aan de slag gaan met Blockly Games:

Hoe krijg je toegang? Bezoek de Blockly Games-website via blockly.games in een webbrowser. De spellen werken op een computer en op veel tablets. Je ziet een menu met spelopties (zoals Doolhof, Vogel, Schildpad, Film, enzovoort). Het is meestal het beste om te beginnen met Doolhof (Maze), omdat dit spel de basisconcepten op een eenvoudige manier

- **Een spel kiezen:** De spellen zijn opbouwend van niveau. Doolhof (Maze) is een goed startpunt; daarna kun je doorgaan naar Vogel (Bird – gaat over voorwaarden), Schildpad (Turtle – vormen tekenen met herhalingen), Film (Movie – wiskunde en coördinaten), enzovoort. Klik op het spel Doolhof om te beginnen.
- **De interface begrijpen:** Aan de linkerkant zie je de instructies en het speelveld (bijvoorbeeld een doolhof met een figuurtje zoals een poppetje). Aan de rechterkant staan codeblokken zoals “ga vooruit”, “draai naar rechts”, enzovoort, en een werkruimte waar je deze blokken naartoe kunt slepen.

Spelen en leren:

- **Maze** (voorbeeld niveau 1): Het doel is bijvoorbeeld om het figuurtje naar het eindpunt te laten bewegen. Je kind sleept blokken zoals “ga vooruit” naar het werkvlak en klikt op “Uitvoeren” om het te testen. Als de reeks het doel bereikt: hoera! Zo niet, moedig dan aan tot debuggen: “Hmm, hij botst tegen een muur. Wat moeten we veranderen?” Dit is de kern van het leren – de volgorde van instructies aanpassen om de puzzel op te lossen.
- **Oplopende moeilijkheid:** Elk volgend niveau wordt iets uitdagender (bijvoorbeeld draaien, stappen herhalen, enz.). Help je kind om de tips op het scherm goed te lezen. Leg uit wat een herhaling (loop) is zodra die wordt geïntroduceerd – een blok dat bijvoorbeeld zegt: “herhaal dit 3 keer,” waarmee de code eenvoudiger wordt. Dit zijn grote concepten, dus vier het samen als je kind het zelf ontdekt of als je het samen oplost.
-

- **Andere games:**

- **Bird:** Leert je kind om te werken met *if-else*-logica door een vogel te laten vliegen naar een worm, met regels zoals “als de worm links is, draai naar links, anders ga rechtdoor.”
- **Turtle:** Je kind schrijft code om tekeningen te maken (zoals vormen), waarbij herhalingen (*loops*) worden gebruikt om patronen te tekenen.
- Elke game heeft meerdere niveaus; de latere levels worden behoorlijk uitdagend, maar de eerste zijn goed te doen met een beetje hulp.

Wanneer te gebruiken? Blockly Games kunnen perfect ingezet worden als onderdeel van een wekelijkse “codeer-uur” of als beloning (veel kinderen vinden het erg leuk – het is dus én leerzaam én plezierig). Probeer per sessie 1 tot 3 levels af te ronden, afhankelijk van hoe moeilijk ze zijn en hoe lang je kind zijn aandacht erbij kan houden.

Het is geen probleem als een puzzel te lastig is – neem gerust een pauze en kom er later op terug. Inloggen is niet nodig, maar houd er wel rekening mee dat voortgang meestal niet automatisch wordt opgeslagen als je het venster sluit (tenzij je in dezelfde browser blijft werken). Je kunt het ook samen met een ouder broertje, zusje of vriend doen, zodat het een sociale activiteit wordt.

Alles overzichtelijk houden: Aangezien je geen account nodig hebt voor Blockly Games, is het handig om een eenvoudig logboekje bij te houden op papier. Noteer bijvoorbeeld: “Maze niveau 1–5 voltooid op 10 juli.” Zo weet je de volgende keer meteen waar je kind gebleven is. Als een bepaald level lastig was, schrijf dat er ook bij – dan kun je het eventueel later nog eens samen bekijken, of (als het echt niet lukt) een korte uitlegvideo op YouTube opzoeken.

Er zit een eind aan het aantal puzzels, dus uiteindelijk rond je alle games af. Op dat moment kun je overstappen naar andere visuele programmeertools, zoals de puzzels op [Code.org](https://code.org) of creatieve projecten met Scratch. Zo blijft het leerproces doorlopen en kun je dieper duiken in de wereld van programmeren.

Gemotiveerd blijven: Vier elke overwinning – de spellen geven zelf al positieve feedback zoals “Gefeliciteerd!” Maar je kunt het ook samen extra leuk maken: als je kind vastloopt, probeer het dan samen op te lossen in plaats van dat ze in hun eentje gefrustreerd raken. Stel helpende vragen zoals: “Wat als we nog een ‘draai naar rechts’-blokje toevoegen? Laten we dat eens proberen.”

Wijs ook op de vooruitgang: “Vorige week wist je nog niet wat een herhaling (loop) was, en nu gebruik je die om een vierkant te tekenen – supergoed!”

Omdat de puzzels best pittig kunnen worden, is het fijn om het als een leuk denkspelletje te benaderen dat jullie samen doen. Houd het luchtig en plezierig; als je merkt dat je kind moe of gefrustreerd raakt, neem even pauze en ga later verder. Zo blijft het leerzaam én leuk.

Hulpmiddelen:

- De website van Blockly Games bevat meerdere spellen – voel je vrij om verder te verkennen zodra je kind klaar is met Maze. Elk spel heeft een infoknop die kort uitlegt wat nieuwe blokken doen.
- Als je geïnteresseerd bent: Blockly (van Google) is de programmeerbibliotheek achter deze spellen. Op platforms zoals Code.org en Scratch kun je soortgelijke spellen en vervolgvactiteiten vinden – perfect als vervolgstap na Blockly Games.
- Voor ouders die nieuw zijn in programmeren: er bestaan online antwoordgidsen en fora voor Blockly Games. Zoek gerust als je vastloopt, maar probeer je kind zoveel mogelijk zelfstandig te laten ontdekken – zo leren ze het meest.

Meetkundige vormen herkennen (LearningApps)

Gebruikte tool: LearningApps.org is een interactieve educatieve website met talloze kant-en-klare leeractiviteiten en spelletjes die zijn ontwikkeld door leerkrachten. De activiteit “**Herkennen van meetkundige vormen**” verwijst naar een specifiek spel of oefenset op deze site, waarin kinderen verschillende vormen leren herkennen en benoemen, zoals cirkels, vierkanten, driehoeken en rechthoeken.

Competentiedomein: Dit valt onder STEM (wiskundige competentie), aangezien het gaat om de basis van meetkunde, en raakt ook aan digitale competentie doordat er gebruik wordt gemaakt van een online leermiddel.

Wat leren we? Het kind oefent met het herkennen van veelvoorkomende geometrische vormen (zoals cirkel, vierkant, driehoek – en mogelijk ook driedimensionale vormen zoals kubussen of bollen, afhankelijk van het niveau). Het doel is om vormherkenning op een speelse manier te versterken – bijvoorbeeld door namen aan vormen te koppelen, vormen te sorteren of vragen erover te beantwoorden.

Aan de slag gaan met LearningApps:

- **Hoe krijg je toegang?** Ga naar de link voor de “Shapes”-activiteit (<https://learningapps.org/watch?v=puxxyh5ek25>). Bij deze url zou het specifieke oefenspel geopend moeten worden – bijvoorbeeld een quiz of een matchspel met vormen. Je kan ook naar LearningApps.org gaan en zoeken op trefwoorden als “geometric shapes” of “shapes matching.” Er zijn diverse leuke oefeningen beschikbaar.
- **LearningApps gebruiken:** Je hebt geen account nodig om een oefening (app) te spelen. De interface toont direct de opdracht, vaak met versleepbare elementen of aanklikbare opties. Lees de instructies bovenaan de activiteit zorgvuldig door – daar staat meestal wat de bedoeling is, bijvoorbeeld:
 - “Koppel de vorm aan de juiste naam”
 - “Vind alle cirkels in de afbeelding”

Zo weet je precies wat je moet doen voordat je kind begint met oefenen

Het spel “Meetkundige vormen herkennen” spelen:

- De activiteit toont bijvoorbeeld afbeeldingen van vormen aan de ene kant en namen aan de andere. Het kind moet lijnen trekken om ze te koppelen, of er speelt een audiofragment “Cirkel” af waarna het kind op de juiste vorm klikt.
- Help je kind indien nodig door de instructies of woorden voor te lezen. Moedig hen echter aan om zelf te klikken of te slepen. Zeg bijvoorbeeld: “Ja, dat is een driehoek – verbind hem maar met het woord ‘driehoek’.”
- Als ze een fout maken, geeft LearningApps meestal meteen feedback of laat ze opnieuw proberen. Het is laagdrempelig en bedoeld om van te leren. Zeg iets als: “Oeps, dat is geen rechthoek, hij heeft vijf zijden. Vijf zijden heet een vijfhoek. Laten we nu de rechthoek zoeken (vier zijden).”
- Deze activiteiten zijn vaak kort. Als het snel klaar is, klik dan op “Opnieuw starten” om het spel nogmaals te spelen, of kies een gelijkaardige oefening uit de suggesties eronder (LearningApps toont meestal verwante oefeningen).
- Verleng het leren: doe na het digitale spel een korte speurtocht in huis: “Laten we vijf dingen zoeken die rond zijn of een cirkelvorm hebben.”

Wanneer te gebruiken? Gebruik dit als onderdeel van het huiswerk als geometrische vormen het actuele onderwerp zijn, of als een leuke herhalingsoefening. De spellen op LearningApps zijn kort (5–10 minuten) en kunnen gemakkelijk tussen andere taken worden ingepland of aan het einde van de studietijd als een beloning. Overweeg het ook als je kind wat extra hulp nodig heeft bij vormherkenning – de interactieve aanpak is vaak motiverender dan klassieke flitskaarten. Je kunt de activiteit gerust meerdere dagen herhalen om het leerproces te versterken.

Alles overzichtelijk houden: Als de leerkracht een reeks LearningApps-links heeft gedeeld, is het handig om deze als bladwijzer op te slaan. LearningApps houdt geen resultaten bij op lange termijn zonder account, maar je kunt zelf noteren met welke vormen je kind moeite had (bijvoorbeeld als hexagon en octagon vaak door elkaar worden gehaald), zodat je die extra kunt oefenen. De app zelf toont vaak een score of sterren na afloop – gebruik dat om vooruitgang zichtbaar te maken: “Vandaag had je er 8 van de 10 goed bij de eerste poging, kijken of je morgen alle 10 goed hebt!”

Gemotiveerd blijven: Deze activiteiten lijken op kleine spelletjes, dus behandel ze ook zo: “Laten we dit vormen-spelletje spelen!” Geef een high five of een sticker als het gelukt is. Als je kind van competitie houdt, kun je een stopwatch gebruiken om te zien hoe snel ze het spel correct afronden en ze (of jezelf) uitdagen om die tijd te verbeteren – maar alleen als dat het leuker maakt en geen druk geeft. Verbind het ook met dingen waar je kind van houdt: als ze graag met blokken spelen of tekenen, praat dan ook daar over vormen (“Je hebt een raket getekend – zie je de punt? Dat is een kegelvorm!”). Zo blijft wat ze in de app leren ook hangen in het dagelijks leven.

Hulpmiddelen:

- **LearningApps – Categorie Vormen** – als je extra oefeningen wilt, kun je vergelijkbare activiteiten doorbladeren. Veel zijn door gebruikers gemaakt, dus de kwaliteit verschilt, maar je kunt kiezen voor apps met goede beoordelingen.
- Je hebt geen account nodig om LearningApps te gebruiken, maar als je dat wilt, kun je er één aanmaken om scores op te slaan of zelfs je eigen oefening te maken. Voor de meeste thuissituaties is dat echter niet nodig.

Prezi gebruiken om culturele inzichten te ontwikkelen

Gebruikte tool: Prezi is een online presentatieprogramma dat werkt met een in- en uitzoomende canvas in plaats van traditionele dia's, zoals bij PowerPoint. In dit geval bekijk je samen met je kind een Prezi-presentatie over culturele diversiteit en begrip voor andere culturen.

Competentiedomein: Culturele bewustwording en uitdrukkingsvaardigheid, samen met digitale competentie (leren met behulp van online media).

Wat leren we? Leerlingen verkennen het begrip cultuur – wat cultuur betekent, welke elementen erbij horen (zoals tradities, eten, taal, muziek, enz.) – en reflecteren op hun eigen cultuur. De Prezi is waarschijnlijk een visuele presentatie die hen aanzet tot nadenken over vragen als: “Wat is cultuur? Wat zijn onderdelen van cultuur?” Mogelijk worden er voorbeelden uit verschillende landen getoond. Het gebruik van Prezi maakt het geheel aantrekkelijker door beelden en inzoom-effecten op diverse culturele aspecten.

Aan de slag gaan met Prezi:

- **Hoe krijg je toegang?:** Ga naar de link: <https://prezi.com/view/cf27c3VHuA7zYvYrA6tD/>. Klik op de link of plak de link in een browser. De Prezi zou automatisch openen in de weergavemodus (inloggen is niet nodig om te bekijken).
- **Een Prezi navigeren:** Zodra de presentatie is geladen, zie je een titel en waarschijnlijk wat achtergrondinformatie. Klik op de pijl naar rechts of op de knop ‘volgende’ die meestal verschijnt om verder te gaan in de presentatie. Prezi zoomt in en uit naar verschillende onderdelen. Je kunt ook direct op zichtbare elementen klikken als de maker dat heeft ingeschakeld. Volg stap voor stap de presentatie zoals bedoeld.
- **De Prezi gebruiken:** Bekijk samen met je kind de introductie. Deze begint waarschijnlijk met een algemene vraag zoals: “Wat is cultuur?” Daarna zoomt de presentatie in op onderwerpen zoals eten, kleding, feesten, enzovoort.
- **Besprek elk onderdeel:** Pauzeer indien nodig. Als er bijvoorbeeld staat: “Cultuur = Taal, Eten, Muziek, Kunst...,” vraag je kind dan om voorbeelden te geven uit jullie eigen gezin of dingen die ze kennen: “Welke taal/talen spreken wij? Wat zijn speciale gerechten uit onze cultuur? Welke muziek hoor je thuis vaak?” Zo wordt het een interactieve ervaring in

plaats van alleen maar kijken. De Prezi bevat mogelijk vragen zoals “Denk na over je eigen culturele tradities” of laat afbeeldingen zien van culturele voorwerpen. Moedig je kind aan om deze vragen hardop te beantwoorden of op te schrijven. Je kunt er ook een kleine tekenopdracht van maken: laat je kind iets tekenen dat bij jullie cultuur hoort.

- **Geen account nodig:** Omdat je alleen iets bekijkt, hoeft je niet meer te doen dan door de dia's te klikken. Als iets onduidelijk is, kun je vaak scrollen of uitzoomen (Prezi laat je meestal het canvas verslepen) om het overzicht van de hele presentatie te zien.
- Aan het einde van de Prezi zoomt het misschien uit naar een wereldkaart of overzicht – gebruik dat moment om samen te bespreken: “Wat denk je nu dat ‘cultuur’ betekent?” of “Noem drie culturele elementen die je hebt geleerd.”

Wanneer te gebruiken? Dit kan onderdeel zijn van een les of huiswerkopdracht. Als de leerkracht het heeft opgegeven, is het waarschijnlijk de bedoeling dat je kind de presentatie bekijkt vóór een klassengesprek of als inspiratie voor een project (bijvoorbeeld het maken van een cultureel poster of een show-and-tell). Zorg ervoor dat je dit doet op een moment waarop je kind alert is, want het vraagt om visuele aandacht en reflectie. De Prezi is meestal niet erg lang (ongeveer 5 tot 10 minuten om door te nemen, plus wat nabespreking). Gebruik indien mogelijk een groter scherm (zoals een monitor of tablet) zodat alle details goed zichtbaar zijn.

Alles overzichtelijk houden: Na het bekijken, vraag je kind of er een vervolgoopdracht is (zoals vragen beantwoorden of iets schrijven over hun eigen cultuur). Help hen om de belangrijkste punten te noteren. Je kunt ook een paar moeilijke of nieuwe woorden opschrijven die voorbij kwamen (bijvoorbeeld “traditie,” “erfgoed,” “ritueel”) en die samen uitleggen. Als de leerkracht verwacht dat je kind laat zien dat het de presentatie heeft bekeken, kun je je kind iets laten tekenen over wat ze hebben geleerd en daar een foto van maken om op te sturen, of ervoor zorgen dat ze erover kunnen vertellen in de klas.

Gemotiveerd blijven: Prezi's formaat is meestal boeiend (dynamischer dan een gewone PowerPoint). Laat als ouder je interesse zien: “Wat leuk om al die verschillende feesten te zien!” Als jullie gezin een eigen culturele achtergrond heeft, deel dan na het bekijken een paar verhalen of voorwerpen. Je kunt er zelfs een kleine culturele activiteit aan koppelen, zoals samen een familierecept koken of oude foto's bekijken van een cultureel feest. Door het te verbinden aan de eigen identiteit, wordt het begrip ‘cultuur’ levendig en betekenisvol voor kinderen.

Hulpmiddelen:

- De Prezi zelf is de belangrijkste bron. Als je kind erg geïnteresseerd is, kun je eventueel andere Prezi's of video's over cultuur opzoeken. Zoek bijvoorbeeld op “Wat is cultuur voor kinderen” op YouTube – daar vind je kindvriendelijke filmpjes die cultuur eenvoudig uitleggen met tekenfilmpjes. Let er wel op dat extra materiaal past bij jullie waarden en de gewenste diepgang.
- Als in de Prezi een onbekende term of gebeurtenis genoemd wordt (zoals Divali, Kwanzaa, Ramadan, enz.), kun je samen snel een korte uitleg of afbeelding opzoeken om het begrip te verrijken. Houd deze verkenningen kort en positief, en leg de nadruk op de schoonheid van diversiteit.