

Les 1: 20 di febrüari 2021

Tijdschema	1
Onderdeel 1: Regels met de jongeren bespreken.	2
Onderdeel 2: Kennismakingsspel	2
Benodigdheden	2
Uitvoering	2
Onderdeel 3 Aan de slag met de laptops:	4
Intro	4
Uitvoering	4
Typetest	4
Onderdeel 4: ICT ' CV ' (Kharine)	6
Uitvoering	6
Onderdeel 5: De drinkbeker:	6
Uitvoering	6
Onderdeel 6: "Badge":	6
Uitvoering	6
Onderdeel 7: Vrij spelen	6
Sluiting (herhaling en feedback)!!	6

Tijdschema

09:45 →	15 min Eerder (buiten)
10:00 →	30 min Introductie en kennismaking
10:30 →	1 uur Bezig met Chromebook, type game etc
11:30 →	15 min pauze Eten en drinken (buiten)
11:45 →	45 min Bezig met hun beker en badge
12:30 →	15 min vrij spelen
12:45 →	15 min sluiten
13:00 →	Kaar

Onderdeel 1: Regels met de jongeren bespreken.

Docenten weten van te voren welke dat zijn, maar laat de jongeren ook wat inbrengen.

1. Tur hóben mester ta presente 10 minüt promé ku inisio di e lès.
2. Tin mag di yega 1 bes lat i falta 1 lès kada 3 luna ku un motibu bálido, p.e. malesa, sirkunstansia di famia. E di 2 biaha ku ta falta les, lo ekskluí e partisipante for di e programa, i mester entregá e lèptòp direktamente.
3. Si ta falta lès sin motibu bálido, lo ekskluí e partisipante for di e programa, i mester entregá e lèptòp direktamente.
4. Tur tarea ku hóbenan haña pa hasi na kas mester kumpli kuné. Na momento ku e hóben keda sin traha un tarea, lo ekskluí e partisipante direktamente for di e proyekto.
5. E lèptop mester wòrdu bon kuida
6. E no tin mag di dañá, raspa ni kibra
7. No tin mag di fia ni duna un otro hende e lèptop
8. Mester transportá e lèptop na un manera adekuá
9. Mester notifiká e persona di kontakto mesora, den kaso ku pèrdè òf dañá e lèptop
10. Kualke daño na e lèptop òf den kaso di pèrdida, lo èkskluí e partisipante for di e programa. Si partisipante ta deseá di sigui ku e trayekto, e gastunan pa drecha òf kumpra un lèptop mester wòrdu kubrí dor di mayornan mes.
11. Eten, drinken en snoepen doe je niet achter de laptops. (buiten)
12. Inloggen doe je altijd op je eigen account met bijbehorende wachtwoord.
13. Computeractiviteiten wordt door ons bewaakt. Geen rare sites bezoeken. 1e keer krijg je een waarschuwing, 2e keer worden je ouders ingelicht en na de 3e keer lig je eruit!



Onderdeel 2: Kennismakingsspel

Benodigdheden

Ballonnen, schrijfmateriaal



Uitvoering

De jongeren gaan hun ballonnen uitkiezen aan de hand van de kleur gaan ze in groepen van 2 werken. Ze krijgen de tijd om elkaar vragen te stellen en de antwoorden te noteren. Wanneer de tijd op is, moeten de jongeren hun partner introduceren. Vragen die gesteld kunnen worden zijn:

Kon yama bo?
Kuantu aña bo tin?
Den kua klas bo ta?
Kon yama bo skol?

Ki ta bo hòbi nan? òf kiko bo ta gusta hasi den bo oranan liber?
Ki abo ta spera di e proyekto aki?
Ki lo bo tin gana di siña den e proyekto?

Onderdeel 3: Aan de slag met de laptops

Intro

Elke jongere krijgt een Chromebook en muis en een laptopas die ze gedurende het project gaan gebruiken.



De docent plakt een sticker op de laptop en schrijft de naam van het kind erop.

Elke laptop heeft een unieke serienummer, deze moet op de bruikleenovereenkomst genoteerd worden en ook in het volgsysteem. (Dit doet Ace)

Uitvoering

- Samen met de docent de Chromebook aanzetten
- Wifi en toetsenbord instellen (US International)
- Allereerst aanmelden met hun google account
- Jongeren krijgen email en password van docent. (projectmanager zal deze printen)
- Samen met de docent de Chromebook verkennen

Typetest

Paso 1: Subi e sita www.typing.com



Paso 2: Bai na 'Students' i primí 'Typing games'



Paso 3: Skohé 'Type a balloon'



Paso 4: Skohé 'Easy, All letters' i primí 'Play'



Paso 5: Bo a jega! Traha bo tèst. Tur kos bon!



Onderdeel 4: ICT ‘ CV ‘ (Kharine)

Inzicht krijgen over de apparatuur die de jongeren tot hun beschikking hebben en hun digitale/media kennis en vaardigheden.

Uitvoering

Aan de hand van een vragenlijst worden de jongeren 1 op 1 bevraagd door Kharine. Niet alle kinderen komen in 1 les aan de beurt.

Onderdeel 5: De drinkbeker:

Uitvoering

Docent legt uit wat de verantwoordelijkheid test met de drinkbeker is.

1. Beker moeten ze de eerst volgende les ongeschonden meenemen.
2. Deze beker moeten ze telkens meenemen, anders kunnen zij alleen water drinken
3. Beker mogen ze een persoonlijk tintje geven door te kleuren/versieren etc.

Onderdeel 6: “Badge”:

Uitvoering

Docent legt uit wat de verantwoordelijkheid test met de “badge” is.

Hun “badge” moeten ze telkens naar de les ongeschonden meenemen.

Hun “badge” mogen ze een persoonlijk tintje geven door te kleuren/versieren etc.

Onderdeel 7: Vrij spelen

Sluiting (herhaling en feedback)!!

© Suares & Co, licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

