

Les 2: 6 di mart 2021

Tijdschema	1
Onderdeel 1: Regels met de jongeren bespreken.	2
Onderdeel 2: Verantwoordelijkheidtest Beker	3
Uitvoering	3
Resultaat	3
Onderdeel 3: ICT ‘ CV ‘ (Kharine)	3
Benodigdheden	3
Uitvoering	3
Onderdeel 4: Type spel	4
Uitvoering	4
Type game	4
Onderdeel 5 - TEST 2: Het ei	5
Benodigdheden	5
Uitvoering:	5
Onderdeel 6: Graphic design	5
Benodigdheden	5
Intro	5
Uitvoering	5
Onderdeel 7: Vrij spelen	8
Sluiting (herhaling en feedback)!!	8

Tijdschema

09:45 →	15 min Eerder (buiten)
10:00 →	30 min Introductie en Verantwoordelijkheidtest Beker
10:30 →	30 min Type game
11:00 →	15 min Pauze Eten en drinken (buiten)
11:15 →	15 uur Verantwoordelijkheidtest Ei
11:30 →	60 min Graphic design
12:30 →	15 min Vrij spelen
12:45 →	15 min Sluiten
13:00 →	Klaar

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 kuidá
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. No kome ni bebe den e sala di lès. Pafo so!
12. Usa bo mes 'account' ku bo mes 'password' i no usa noun otro 'account'.
13. Nos ta monitór kua sait bosnan ta bishitá. Ora bo ta bishitá un saite ku kosnan robes, nos ta papia ku abo personalmente. E di dos bia, nos ta papia ku bo mayornan. E di trèz bia, nos lo ekskluí abo for di e programa, i abo mester entregá e lèptòp mesora.
14. Si mester baño ets, ta pidí permit pa hasi esaki.
15. Ora tin pregunta ta hisa dede.
16. No ta grita ni tampoko papia dor di otro.
17. Ta respetá otro!



Onderdeel 2: Verantwoordelijkheidtest Beker



Uitvoering

Docent controleert of alle jongeren hun bekertjes mee hebben genomen en dat de bekertjes geen krassen, scheurtjes etc hebben.

Resultaat

PASS: (docent registreert het)

1. beker mee.
2. geen krassen, scheurtjes en/of andere onregelmatigheden.

FAIL: (docent registreert het)

1. beker vergeten mee te nemen
2. krassen, scheurtjes en/of andere onregelmatigheden.

Docent registreert het slagen of niet slagen van de bekertest om later in het volgsysteem te zetten.

Indien beker vergeten, geen juice! Alleen water.

Onderdeel 3: ICT ' CV ' (Kharine)

Benodigdheden

Vragen en schrijfmateriaal



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 2 les aan de beurt.

https://docs.google.com/document/d/1zW1zWnGD01NSa-4ga_wfXVmEuvfY_I9doMfrbiL3c/edit?usp=sharing

Onderdeel 4: Type spel

Uitvoering

De bedoeling is dat aan het eind van het project geëvalueerd wordt in hoeverre de jongeren vooruit zijn gegaan met typen.

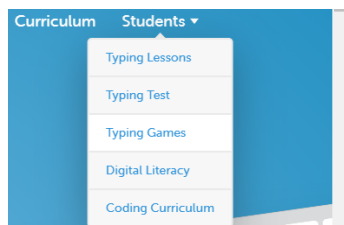
- De jongeren gaan naar <http://typing.com>
- Beginnen met de easy level, als dat al vlot/makkelijk gaat, volgt de hard level.
- Instructie: type de juiste nummers/letters (zonder te kijken)

Type game

Paso 1: Subi e pagina www.typing.com



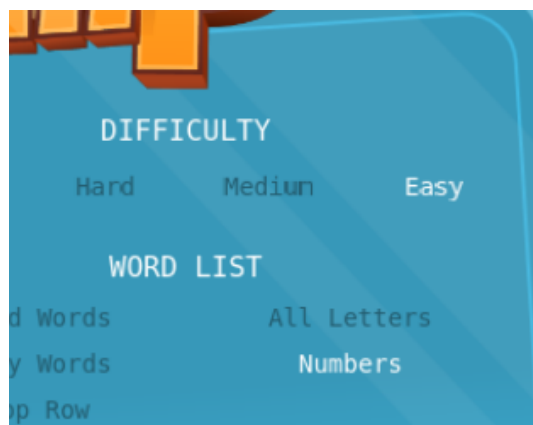
Paso 2: Bai na 'students' i primí 'Typing games'



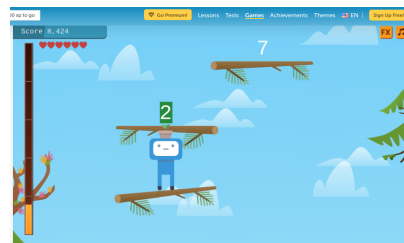
Paso 3: Skohé 'Keyboard jump'



Paso 4: Skohé 'Easy, numbers' i primí 'Play'



Paso 5: Bo a jega! Kuminsa ku e wega. primí e numbertan korekto. Tur kos bon!



Onderdeel 5 - TEST 2: Het ei

Benodigdheden

Ei (17x), inkt en stempel (of permanent marker)

Uitvoering:

Docent legt uit wat de **verantwoordelijkheidstest met het ei** is.

Jongeren krijgen een ongekookt ei mee naar huis. (gestempelt). Deze ei moeten ze de eerst volgende les in dezelfde staat meenemen. Als het niet lukt, dus de volgende les is het ei kapot, krijg je geen laptop mee naar huis maar een nieuw ei, om het nog een keer te proberen.

Regels

1. NIET koken
2. NIET invriezen
3. en vooral NIET kapot maken.

Onderdeel 6: Graphic design

Benodigdheden

Canva, Chromebook en afmetingen voor sticker

Intro

Jongeren gaan de laptops personaliseren door een sticker te maken met het programma Canva.

Uitvoering

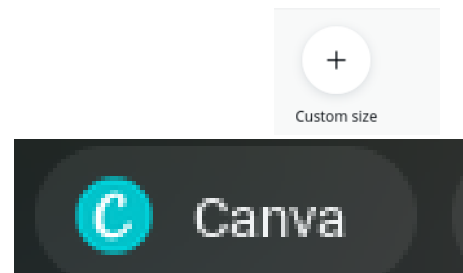
Docent introduceert klassikaal het programma Canva, laat enkele voorbeelden zien en legt de opdracht uit.

Via de Chrome webstore, moeten zij de Canva toevoegen aan hun CHROME.

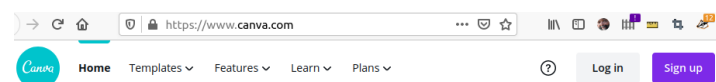
Vervolgens kunnen ze inloggen op Canva door gebruik te maken van hun google account.

Jongeren gaan aan de slag met het maken / bewerken van hun plaatje, gaande weg wordt er instructies gegeven door de docent.

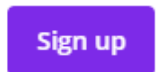
Let op! Alle plaatjes en of foto's die gebruikt worden moeten vrij zijn van copyrights.



Paso 1: Subi e pagina <https://www.canva.com>



Paso 2: Bai na 'Sign up' i primí esaki

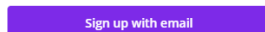
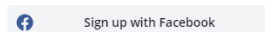
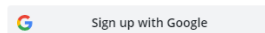


Paso 3: Primí 'Sign up with Google'

Get started with Canva

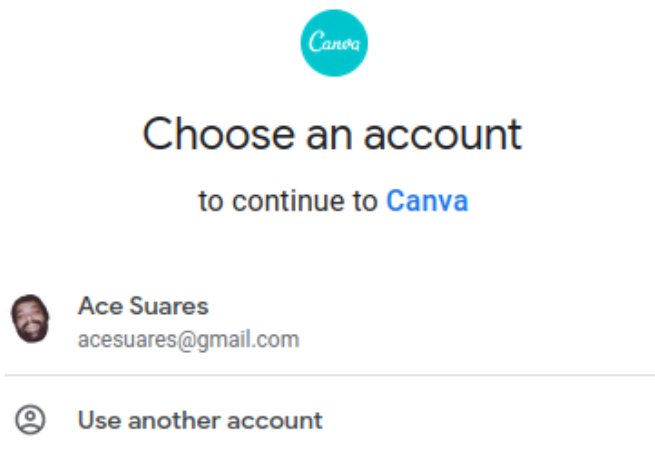
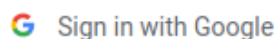
Sign up to discover the full power of Canva.

- ✓ Free forever
- ✓ Create stunning designs and documents in minutes
- ✓ No design experience? No problem!



Already signed up? [Log in](#)

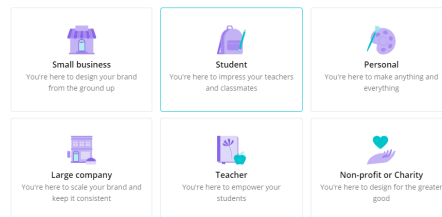
Paso 4: Bo ta mira bo mes account den e lista. Primí bo mes 'account'.



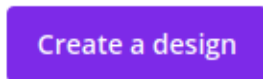
Paso 5: Bai na 'Student' i primí esaki i sigi jena informashon

What will you be using Canva for?

We'll use this to recommend designs and templates especially for you.



Paso 6: Primí 'Create Design'



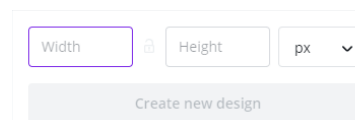
Paso 7: Skohé 'Custom size'

Paso 8:

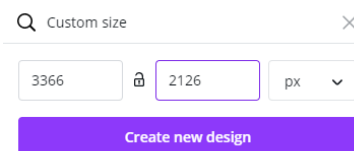
→ Width (Breedte): 3366

→ Height (Hoogte): 2126

→ Skohé 'px'



→ Despues primí riba 'create new design'.



Paso 9: Bo a yega! Traha bo sticker.

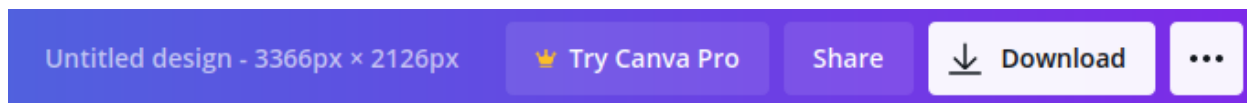
Bo por!

Bo sticker mester tin:

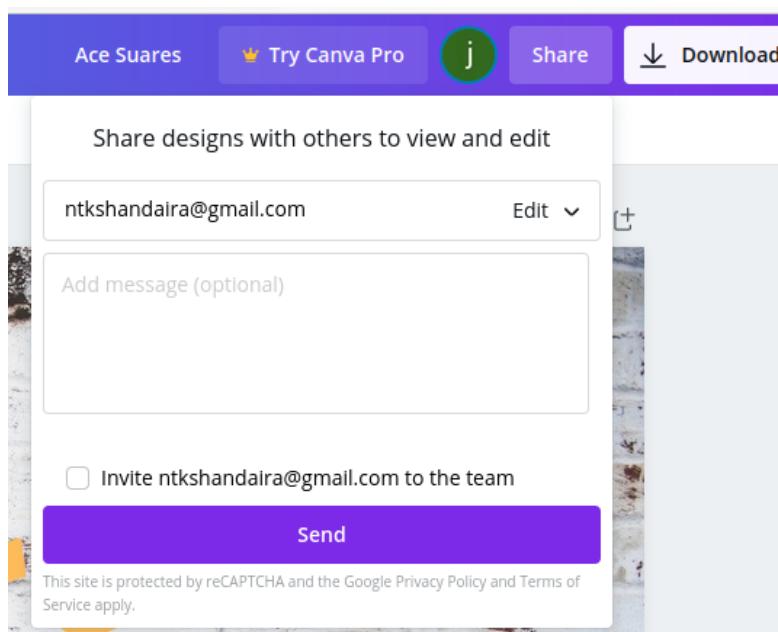
- un kolo patras.
- un potret
- bo number

Bo ta kla?

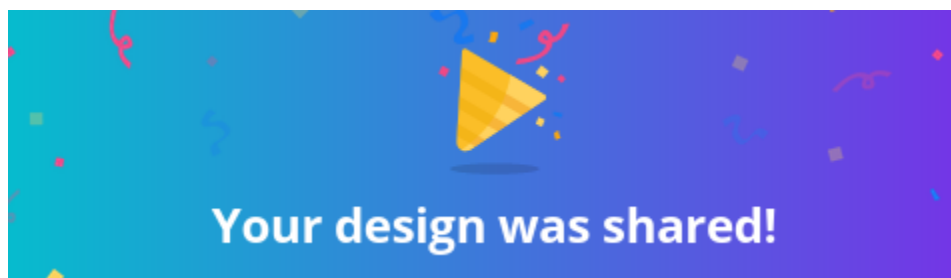
Paso 1: Primi **'Share'** pa kompartí bo 'sticker' ku Yüf Shandaira!



Paso 2: Skirbi ntkshandaira@gmail.com i kontrolá si bo a skirbi e bon! Despues, primí **'Send'**



Si bo mira esaki, bo sa ku e diseño a wordu komparti ku Yüf Shandaira!



Onderdeel 7: Vrij spelen

Sluiting (herhaling en feedback)!!

Content © Suares & Co, licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (except the logo's used in the header)

