

## Kerdoel 15 – Technologie

### Omschrijving leerlijn

De leerling kan een aantal technische producten uit de eigen leefwereld onderzoeken en verklaren.

### Leerdoel van de opdracht

Het kind begrijpt welke veranderingen hebben plaatsgevonden op het gebied van moderne technologie en communicatiemiddelen.

### Spel maken

De kinderen gaan zelf een memorie spel maken. Op deze memorie kaartjes tekenen zij technologie van vroeger en technologie van nu. Bijvoorbeeld een telefoon, een auto of een computer. De oude variant is dan een match met de moderne variant.

Neem voor deze activiteit kranten, tijdschriften en reclamefolders mee met veel apparatuur in staat waar de kinderen in kunnen zoeken naar onderwerpen. Mocht er te weinig tijd zijn kun je ook plaatjes op internet zoeken en printen of de kinderen producten laten tekenen.

Laat de kinderen ongeveer 10 onderwerpen bedenken (zie het lijstje hieronder met ideeën) waarmee ze 10 paren kunnen maken. De kinderen kunnen bijvoorbeeld de moderne variant uitknippen uit de kranten of tijdschriften en de variant ouderwetse tekenen.

*Tip 1: laat kinderen het zelf proberen. Laat de kinderen in gedachten door hun huis lopen. Wat staat er in de keuken, waar ga je mee naar school.*

*Tip 2: als je echt grote verschillen wil zien, ga dan minstens 100 jaar terug.*

Opmerking voor de leerkracht: als de memories gedaan zijn, haal er een paar uit en ga erover in gesprek.

Als inspiratie kun je als docent de volgende filmpjes bekijken met de kinderen:

*100 jaar telefoon:*

<https://www.youtube.com/watch?v=uA8m9lrCTAo>

*Ouderwets kleding wassen:*

<https://www.youtube.com/watch?v=QDKTeO29Gng>





*Typmachine/toetsenbord:*

<https://www.youtube.com/watch?v=EJa097Cchdw>

*Ouderen over vroeger en nu (social media):*

<https://www.youtube.com/watch?v=J0NwtkN3zfk>

*Ouderwetse fiets*

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=60&v=T\\_QyTnGPmEc](https://www.youtube.com/watch?time_continue=60&v=T_QyTnGPmEc)

*Benodigdheden*

- Papier
- Kleurpotloden
- Scharen
- Papier

### **Combinatie met andere vakken**

Bij deze opdracht combineer je twee creatieve activiteiten met het leren over technologie. Ze tekenen een eigen spel. Zo wordt er gewerkt aan tekenvaardigheid en aan spelontwikkeling.

### **Vaardigheden**

Tijdens de opdrachten werken kinderen aan bepaalde vaardigheden. Hieronder een overzicht waar de kinderen aan werken tijdens deze opdracht.

<b>Sociale- emotionele ontwikkeling</b>	
<b>Denkontwikkeling</b>	
<b>Taalontwikkeling</b>	
<b>Spelontwikkeling</b>	Het maken van een spel wat zij zelf kunnen spelen
<b>Creatieve ontwikkeling</b>	Doordat er zelf getekend moet worden ontwikkelen zij zich op creatief gebied

### Onderwerp ideeën

- Auto
- Fiets
- Wasmachine
- Computer
- Telefoon
- Stofzuiger
- Televisie
- Vaatwasser
- Douchen /in bad

### Stappenplan

1. Neem als docent van thuis tijdschriften, kranten en reclamefolders mee of vraag leerlingen van te voren om deze te verzamelen en mee te nemen.
2. Vertel de leerlingen dat jullie een memorie spel gaan maken over technologie van vroeger en nu.
3. Laat de leerlingen eerst zelf brainstormen over welke apparaten er vroeger anders waren dan nu. Geef als tip dat ze even in hun gedachten door hun huis kunnen lopen en kijken wat ze allemaal tegenkomen.
4. Laat daarna de filmpjes zien om inspiratie op te doen.
5. Verdeel de groep in groepjes van ongeveer 5 kinderen per groep.
6. Nu gaan ze vierkantjes maken van papier. Dat wordt het memoriespel.
7. De kinderen kunnen vervolgens in de tijdschriften of kranten moderne apparaten zoeken.
8. Vervolgens op kunnen ze de vierkantjes de plaatjes plakken.
9. Als ze de kaartjes met de moderne apparaten hebben gemaakt kunnen ze bij elk plaatje het oude apparaat tekenen.
10. Als het af is kunnen ze ermee spelen.

