

Mijn vakantie

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren dat je digitaal over de wereld kunt reizen en zo de mooiste plekken kunt zien. Ook leren ze wat ze kunnen doen met Google Maps en maken ze een eigen kaart. De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief. Totale duur: 1 uur.

LESOPBOUW

- **Introductie:** De leerkracht vertelt een verhaal over haar vakantie op Texel en de leerlingen gaan in gesprek over hoe je een vakantie kunt herinneren. (10 min.)
- **Verdieping:** We gaan via Google Maps naar een vakantiepark en kijken naar de betekenis van de kleuren die we zien op de kaart. (20 min.)
- **Doen:** De leerlingen gaan de aangeleerde kleuren gebruiken om hun eigen vakantie eiland te maken. (20 min.)
- **Afronding:** We kijken naar de gemaakte tekeningen. (10 min.)

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding, inclusief de bijlage.
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord.
- Oefen van tevoren even met het programma Google Maps als je er nog nooit mee hebt gewerkt.
- Wil je dieper ingaan op Google Maps, hoe satellieten te werk gaan en welke vragen rondom privacy daarbij komen kijken? Bekijk dan de Digi-doener [Satellieten!](#)

BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'democratie' centraal, waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de vaardigheid 'Eenvoudige informatie op hoofdzaken begrijpen' (leerdoel 8 leerplankader SLO burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie). De leerlingen leren hoe Google Maps werkt en gaan zelf aan de slag met het maken van een kaart.

Het onderdeel Burgerschap in de Digi-doener is gebaseerd op het Vakportaal burgerschap van SLO. SLO onderscheidt drie domeinen van burgerschapsonderwijs: democratie, participatie en identiteit. Vanuit dit perspectief werken we aan burgerschap in de Digi-doeners, meer informatie vind je [hier](#).

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoel vak	21st century skills
1 De werkinge en het (creatieve) gebruik van digitale technologie DG3.1 Interactie en creatie met digitale technologie.	1 ICT-basisvaardigheden De leerling werkt met touchscreen, muis en toetsenbord.	1 Rekenen De leerling leert wiskundetaal gebruiken.	1 Communiceren
	2 Mediawijsheid De leerling brengt het begrip 'veiligheid' in verband met het begrip 'media'.	2 Oriëntatie op jezelf en de wereld De leerling leert de ruimtelijke inrichting van de eigen omgeving te vergelijken met die in omgevingen elders, in binnen- en buitenland, vanuit de perspectieven landschap, wonen, werken, bestuur, verkeer, recreatie, welvaart, cultuur en levensbeschouwing.	2 Creatief denken

INTRODUCTIE

Openingslide



Slide 1, Luisteren

Vertel: Afgelopen zomer ben ik naar een eiland geweest in Nederland, namelijk Texel. Daar heb ik een hele mooie vuurrode vuurtoren gezien. Dat was wel het mooiste plek van het hele eiland! Nu zou ik wel eens terug willen kijken naar die vuurtoren. Hoe zou ik dat plekje terug kunnen vinden?

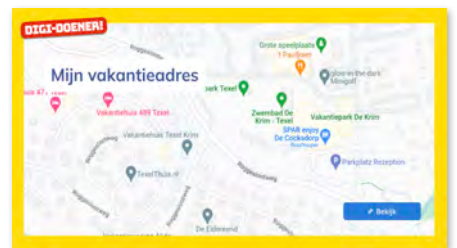
Laat de leerlingen brainstormen over hoe je de herinnering van je vakantie vast kunt houden. Misschien komen ze op foto's, filmpjes, folders van de plek.



VERDIEPING

Slide 2, Praten en denken

Vertel: Via Google Maps heb ik even gekeken of ik het plekje terug kan vinden. (Klik op de link op de slide. Hierdoor open je Google Maps bij een vakantiepark op Texel.) Jullie zien hier het programma Google Maps. Hiermee kan ik elk plekje op de wereld vinden! Ik tik het links boven in en het programma brengt me op de juiste plek. Even controleren of het klopt wat ik zeg! (Tik het adres van de school in de zoekbalk en druk op het vergrootglas. Leg uit welke stappen je neemt aan de leerlingen.) Kijk eens, nu heeft het programma onze school gevonden. Het programma werkt! Maar we gaan nu snel terug naar Texel. (Tik in de zoekbalk 'De Krim Texel' in en druk op het vergrootglas.)



Gelukkig, we zijn weer terug! Nu gaan we eens kijken of we de vuurtoren die ik heb gezien op Texel kunnen vinden. Dan moeten we eerst eens weten hoe het programma werkt. Ik zie rechts onderin een plus en een min staan. Eens kijken wat er gebeurt! (Vraag eerst wat de leerlingen denken dat er gaat gebeuren voordat je twee keer op de plus drukt. Doe dat ook voordat je zes keer op de min drukt.) Zien jullie dat? Met deze knoppen kan ik inzoomen, de plus, en uitzoomen, de min! Ik kan dus dichterbij en verderweg komen.

Nu ik verder weg sta kan ik bijna het hele eiland Texel zien. Ik wil graag dat jullie kijken naar de kleuren. Wat zou het in het echt kunnen zijn? Ik begin met blauw. Wat zou de kleur blauw in het echt zijn? (Ga zo de kleuren na die je op de kaart terug ziet komen. Linksonderin ('Satelliet') kun je echte foto's bekijken om te controleren of de leerlingen het goed hebben. In de bijlage staat de uitleg voor een aantal kleuren.)


Slide 3, Praten en denken

Vertel: We weten nu waar de kleuren van de kaart voor staan, maar ik heb mijn vuurtoren nog niet gevonden! We gaan nu op Texel op zoek naar mijn vuurtoren. (Klik op de link op de slide om weer bij het vakantiepark uit te komen.) Ik weet nog dat de vuurtoren bovenin het eiland stond. Dan moeten we eerst weer uitzoomen, wie kan mij helpen? We moeten net zo lang uitzoomen totdat het bovenste van het eiland te zien is.



Nu moeten we gaan kijken naar alle paaltjes. Die zijn groen, oranje of blauw. Als ik daar op klik, komt misschien de vuurtoren wel tevoorschijn! (Klik op verschillende 'paaltjes' die plekken markeren en bekijk de foto's die te zien zijn. Het bovenste blauwe paaltje is de vuurtoren die we zoeken.)

**DOEN****Slide 4, Doen**

 Vertel: We hebben nu gekeken naar een programma dat kaarten maakt voor ons, maar nu gaan we zelf aan de slag. Je gaat je eigen vakantie eiland maken! Je mag daarvoor de kleuren gebruiken die je hebt geleerd: blauw voor water, groen voor begroeiing zoals bossen, enzovoort. Op jouw eiland komen natuurlijk ook speciale plekken, zoals bij mij de vuurtoren. Daar mag je een paaltje tekenen, net als op het voorbeeld op de slide. Daar zie je hem helemaal bovenaan staan. Ik kom langs om bij de paaltjes te schrijven wat er in het echt staat op jouw eiland, bijvoorbeeld een zwembad, een restaurant of een grote speeltuin.

**AFRONDING****Slide 5, Praten en denken**

Hang of leg de tekeningen verspreid door de klas heen en laat de leerlingen een aantal minuten rondlopen, zodat ze tijd hebben om rond te kijken. Pak daarna vier tekeningen erbij en bespreek deze in de kring.

Vertel: Vandaag hebben we gekeken naar het programma Google Maps en daarna gekeken naar hoe we zelf een kaart kunnen maken. Daarbij waren de kleuren heel belangrijk, zodat iedereen weet wat jij bedoelt met je tekeningen. We gaan eens kijken of dat bij de volgende tekeningen is gelukt. Kun je zien aan de kleuren wat er in het echt allemaal op dit eiland is? (Bespreek de vier tekeningen en laat de leerlingen die deze niet hebben gemaakt vertellen wat er op staat. Daarna kan de leerling die het eiland heeft getekend, vertellen of ze het goed hebben.)



BIJLAGE VOOR DE LEERKRACHT

Legenda	
	Begroeiing
	Zee, meer, rivieren, etc.
	Onbegroeide stukken land
	Bebouwd
	Grote wegen
	Andere wegen en fietspaden.
	Belangrijk punt op de kaart