

## Les 2 IK KRUIP IN DE HUID VAN...

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren wat verschillende beroepen, zoals tuinman, politieman en postbode, inhouden. Ook leren ze dat verschillende beroepen gebruikmaken van computers, programma's en apps. De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.  
**Totale duur: 1 uur.**

### LESOPBOUW

- Introductie: Welke beroepen kennen we nog? (5 min.)
- Verdieping: Wel of geen computer? (15 min.)
- Doen: Kruip in de huid van... (30 min.)
- Afronding: Wat hebben we geleerd? (10 min.)

### VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding.
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord.
- Print de bijlage zo vaak als het aantal leerlingen in de klas en knip de afbeeldingen uit.



### BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'identiteit' centraal, waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de vaardigheid 'Zich in opvattingen en gevoelens van anderen inleven' (leerdoel 16 leerplankader SLO burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie). De leerlingen kruipen in de huid van verschillende beroepen, ze leren welke werkzaamheden daarbij horen en welke technologieën bij de verschillende beroepen gebruikt worden.

*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](#).*



### ETHIEK

Veel beroepen zijn door de jaren heen veranderd, doordat er nieuwe technologieën zijn gekomen. Dit maakt beroepen vaak makkelijker en goedkoper. Maar soms verdwijnen hierdoor ook beroepen, misschien wel het beroep dat jij wilt worden. Wat als jouw favoriete beroep makkelijker door een machine gedaan zou kunnen worden, zou je dat beroep dan toch willen doen of zou je het de machine laten doen?

### DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoel vak	21st century skills
<b>1 Digitaal burgerschap</b> DG5.1 De digitale burger.	<b>1 ICT-basisvaardigheden</b> De leerling kan het verschil tussen een computer en een programma of app benoemen.	<b>1 Kunstzinnige oriëntatie</b> De leerling leert beelden, muziek, taal, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.	<b>1 Creatief denken</b>
<b>2 Digitaal burgerschap</b> DG5.2 Digitale identiteit.	<b>2 ICT-basisvaardigheden</b> De leerling kan verschillen in computerprogramma's en apps herkennen en benoemen.	<b>2 Oriëntatie op jezelf en de wereld</b> 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.	<b>2 Communiceren</b>

## INTRODUCTIE

### Openingslide

#### Slide 1, Praten met de klas

Blik terug op les 1. Welke beroepen hebben we allemaal gezien? Als de leerlingen het leuk vinden, kun je opnieuw samen [het liedje](#) luisteren en meezingen en dansen.

## DOEN

#### Slide 2, Luisteren

Deel aan alle leerlingen de twee plaatjes uit de bijlage uit. Vertel: Vroeger, toen jullie papa en mama klein waren, werden computers veel minder gebruikt dan nu. Nu wordt er bij steeds meer beroepen een computer gebruikt. We gaan een paar beroepen bekijken. Bedenk steeds of hier wel of niet een computer bij nodig is. Als je denkt dat er een computer nodig is, houd je het plaatje met de computer omhoog. Als je denkt dat er geen computer nodig is, houd je het plaatje met de rode streep door de computer omhoog. Is iedereen er klaar voor?

#### Slide 3, Praten en denken

Vraag: Welk beroep is dit? Gebruikt dit beroep wel of niet een computer?

Laat de leerlingen het plaatje pakken waarvan zij denken dat het het goede antwoord is. Tel tot drie en laat de leerlingen op drie hun kaartje zichtbaar omhoog houden. Tel de verschillende 'wel computer' en 'niet computer' kaartjes. Eventueel kun je een paar leerlingen laten vertellen waarom ze dit antwoord hebben gekozen.

#### Slide 4, Praten en denken

Vertel: Tuinmannen gebruiken een computer, bijvoorbeeld om planten te bestellen.

#### Slide 5, Praten en denken

Vraag: Welk beroep is dit? Gebruikt dit beroep wel of niet een computer?

Laat de leerlingen het plaatje pakken waarvan zij denken dat het het goede antwoord is. Tel tot drie en laat de leerlingen op drie hun kaartje zichtbaar omhoog houden. Tel de verschillende 'wel computer' en 'niet computer' kaartjes. Eventueel kun je een paar leerlingen laten vertellen waarom ze dit antwoord hebben gekozen.

#### Slide 6, Praten en denken

Vertel: Politieagenten gebruiken een computer, ze gebruiken bijvoorbeeld een programma op de computer om vingerafdrukken te vergelijken.



**Slide 7, Praten en denken**

Vraag: Welk beroep is dit? Gebruikt dit beroep wel of niet een computer? Laat de leerlingen het plaatje pakken waarvan zij denken dat het het goede antwoord is. Tel tot drie en laat de leerlingen op drie hun kaartje zichtbaar omhoog houden. Tel de verschillende 'wel computer' en 'niet computer' kaartjes. Eventueel kun je een paar leerlingen laten vertellen waarom ze dit antwoord hebben gekozen.

**Slide 8, Praten en denken**

Vertel: Ook postbodes gebruiken een computer, ze gebruiken bijvoorbeeld een app op de telefoon om de weg te vinden naar een huis.


**VERDIEPING****Slide 9, Praten en denken**

Vraag aan de leerlingen of hen iets is opgevallen. Vertel: Bij alle beroepen die voorbij zijn gekomen, werden computers gebruikt. Er zijn bijna geen beroepen meer waarbij er geen computer wordt gebruikt.

**Slide 10, Praten en denken**

Leg uit: De beroepen maken niet alleen gebruik van computers, maar ook van computerprogramma's en apps. Een computer is de kast zelf, dit kun je vergelijken met de hersenen van een mens. Een computerprogramma zit in de computer. Hiermee kun je iets doen, bijvoorbeeld een computerspelletje. Programma's op een telefoon of tablet noemen we vaak apps.


**Slide 11, Praten en denken**

 Vertel: Veel beroepen zijn door de jaren heen veranderd, doordat er nieuwe technologieën zijn gekomen, zoals computers, programma's, apps en robots. Dit maakt beroepen vaak makkelijker en goedkoper. Maar soms verdwijnen hierdoor ook beroepen, misschien wel het beroep dat jij wilt worden. Wat als jouw favoriete beroep makkelijker door een computer of robot gedaan zou kunnen worden? Zou je dat beroep dan toch willen doen of zou je het de computer of robot laten doen? En wat als jouw favoriete beroep helemaal niet meer bestaat voor mensen, omdat computers of robots het hebben overgenomen?



Geef een paar leerlingen de beurt en laat ze uitleggen hoe ze hierover denken en waarom ze dat vinden.

**Slide 12, Doen**

 Ga met de leerlingen in een kring zitten. Vertel: We gaan een spelletje doen om de beroepen nóg beter te leren kennen! Zodadelijk is steeds één van jullie aan de beurt, je krijgt een beroep van mij in je oor gefluisterd. Dit ga je vervolgens uitbeelden aan de andere leerlingen. Je mag geluiden maken, maar niets zeggen, dus geen woorden gebruiken.



Eventueel kun je de kaartjes uit de bijlage van les 1 gebruiken om de leerlingen de beroepen te laten zien. Laat waar mogelijk iedere leerling een keer aan de beurt komen.

## AFRONDING

### Slide 13, Praten met de klas

Bespreek met de leerlingen hoe ze het vonden om eventjes in de huid van verschillende beroepen te kruipen. Wat hebben ze ervan geleerd?



**BIJLAGE VOOR DE LEERKRACHT**

