



Het QR-mysterie: Wie wordt SuperSpeler?

Duur: 60'

Materiaal



Werkwijze



Doelen

Kinderen reflecteren over het recht op spel en vrije tijd.
Kinderen kunnen zich creatief uiten in een gedicht en een verhaal.
Kinderen kunnen zich inleven in de levenssituatie van anderen.
Kinderen leren gebruik maken van tablets in een educatieve context (QR-codes- foto's- filmpjes').

Kinderrechten

Recht op spel en vrije tijd.

Kinderrechten-waarden

Respect voor elke mens, respect voor verschillen, verantwoordelijkheid nemen, iedereen is gelijkwaardig, solidariteit en verbondenheid.

Kinderrechten-vaardigheden

Opkomen voor eigen mening, goed luisteren naar anderen, samen plannen, zich inleven in iemand anders, zelf problemen oplossen, een eigen standpunt innemen, het standpunt van iemand anders durven in te nemen, initiatief nemen, praten over gebeurtenissen, verantwoordelijkheid opnemen, om hulp vragen en hulp bieden, onderhandelen, evalueren, opkomen voor de rechten van anderen.

Leermiddelen

Digitaal bord of computer met beamer
Internetconnectie
Tablets/ipad/ tablet/ smartphone met camera! (1 per 4 kinderen)
Wifi



Materialen in bijlage



Filmpje: Stel je voor dat wij in QR-codes zouden praten
QR-voorbeeldcode (1)



QR-codes in verschillende kleuren (7)



Opgelet: bij het afdrukken van de code best een witte rand rond de code voorzien zodat er geen delen van de code wegvallen.



QR-mysterie Brevet (1 per groep)



QR-mysterie Stickerblad (1 per groep)



QR-mysterie Antwoordblad



Digitale oefening: Kinderrechten kiezen

Plakband

Lijm

schaar

Vooraf

Druk de QR-codes (7) in kleur af op A4-formaat.
Druk het brevet af (1 per groep).
Druk het antwoordblad af (1 per groep).
Druk de stickers af op stickerpapier of knip ze uit en laat ze lijmen (1 reeks per groepje).
Installeer op elke tablet een QR-reader én de Articulate Mobile Player (gratis via Apple Store of Play Store).
Hang de verschillende QR-codes (elk in een andere kleur) op, verspreid over (een deel van) de school.

Verloop

Stap 1: Inleiding



Filmpje: 'Stel je voor dat wij in QR-codes zouden praten?'

Bespreking:



- Wat zijn QR-codes?
- Gebruiken jullie soms QR-codes?
- Waar kom je deze codes soms tegen?
- Waarvoor worden deze codes gebruikt?
- Hoe kan je deze code lezen?

Stap 2: Het QR-mysterie



Leg uit dat de kinderen een 'Super Speler- Brevet' kunnen verdienen. Daarvoor moeten ze 7 opdrachten uitvoeren. Per opdracht krijgen ze een Super Speler Sticker. Als ze alle 7 stickers verdiend hebben, behalen ze een 'Super Speler Brevet'.



De opdrachten zitten verborgen achter QR-codes.

- De opdrachten liggen/hangen verspreid over (een deel van) de school en zitten verborgen achter QR-codes in verschillende kleuren. Deze codes kunnen ontcijferd worden met een QR-reader op een tablet/ smartphone.
- De opdrachten worden opgelost in groepen van max. 4 kinderen.
- Elk groepje start met een andere kleur (zie opdrachtenbladen).
- Als ze een QR-code gevonden hebben, scannen ze deze met de QR-reader op hun tablet. Ze voeren de opdracht uit die verschijnt op hun tablet én noteren op hun antwoordblad de kleur van de volgende QR-code die ze moeten zoeken (wordt meegegeven in de opdracht). Daarna komen ze met de hele groep terug naar de klas.
- Als ze de opdracht goed hebben uitgevoerd krijgen ze als beloning de bijhorende sticker op hun brevet.
- Vervolgens gaan ze op zoek naar de volgende code tot ze alle opdrachten hebben uitgevoerd.

Stap 3: Aan de slag



Deel de klas in groepjes van 4 kinderen.

Geef elk groepje een QR-mysterie antwoordblad en een QR-mysterie brevet.



Geef elk groepje een tablet (met QR-reader).

Laat hen de voorbeeldcode scannen zodat ze weten hoe het werkt.



Groep 1 start met: BRUIN

Groep 2 start met: ROOD

Groep 3 start met: BLAUW

Groep 4 start met: GROEN



OPGELET: Voor de blauwe, de paarse en de bruine opdracht is er wifi nodig!

Opdrachten QR-codes:

QR-code 1: Speelgedicht (bruin)

Verschillende foto's van spelen + vraagjes: wat doen deze kinderen, waar spelen ze mee? + gedicht van 6 regels over spelende kinderen

QR-code 2: Ons verhaal (groen)

Schrijf op je antwoordblad een verhaal (1/2 blad) over 'Spelen' waarin deze woorden voorkomen: speelgoed, armoede, afval, trots, gelukkig, bloed, water.

QR-code 3: Recht in beeld(rood)

Maak een mooie foto waarop je het recht op spel op een originele manier in beeld brengt. Wees creatief!

QR-code 4: Rebus(blauw)

Digitale oefening: QR-rebus

Oplossingen:

- Kinderen hebben recht op veiligheid en bescherming
- Een goede gezondheid is een basisrecht voor elk kind
- Alle kinderen hebben het recht om elkaar te ontmoeten
- Beide ouders zijn verantwoordelijk voor de opvoeding van hun kind.

QR-code 5: Selfie time! (zwart)

Elk lid van de groep maakt een selfie met zijn/haar lievelingsplek op de speelplaats of zijn/ haar lievelingsspeelgoed op school.

Waarom kies je deze plek? Waarom is deze plek belangrijk?

(Indien je dit kan, mag je de foto ook bewerken met een leuke app.)

QR-code 6: Favoriete speelgoed (oranje)

Elk lid van de groep maakt een filmpje waarin hij/zij vertelt wat zijn/ haar lievelingsspeelgoed of spel is of zou kunnen zijn.

Leg ook uit waarom dat zo is!

QR-code 7: Ken je recht! (paars)



Digitale oefening: QR Ken je rechten Drag and drop

Welke rechten worden hier voorgesteld?

Stap 4: Showtime

Als iedereen alle opdrachten tot een goed einde heeft gebracht kan je een toonmoment houden. Laat enkele groepen hun verhaal/ gedicht luidop voorlezen en hun selfies/ filmpjes tonen aan de klas met de bijhorende motivatie.

Stap 5: Ken je rechten!

Om te testen of de kinderen hun rechten kennen kan je samen de digitale oefening: Kinderrechten kiezen, maken.

Eindtermen

ICT

1, 6, 7

Muzische vorming

Beeld: 1.3, 1.4, 1.5, 1.6

Media: 5.3, 5.4, 5.5

Attitudes: 6.1, 6.3, 6.4, 6.5

Sociale Vaardigheden

Domein relatiewijzen: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.9

Domein samenwerking: 3