Maak je eigen avatar!

De les in het kort: In deze les maken leerlingen kennis met de serieuze kant van avatars. Ze ontdekken dat het niet alleen maar plaatjes zijn die gebruikt worden in games of als profielfoto op social media, maar dat ze tegenwoordig ook ingezet worden in bijvoorbeeld de zorg. Ze gaan natuurlijk ook hun eigen avatar maken. Met alle avatars van de klas speel je daarna het spel 'Wie is Wie?'

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT:

Er wordt al gewerkt met Molly (een zgn. nurse-avatar). Een virtuele verpleegkundige die patiënten op afstand kan controleren en helpen met vragen waar patiënten mee zitten.
Meer informatie: **https://nos.nl/artikel/2230690-virtuele-verpleegkundige-blijkt-handige-hulp-voor-hartpatienten.html**

Een ander voorbeeld is de hypotheek-avatar. Deze helpt je met het kiezen van de juiste hypotheek.
Meer informatie: **https://www.youtube.com/watch?v=7KJ0tzHKluQ**

Ook is er een robot ontwikkeld die AV1 heet (AV staat voor avatar). Speciaal voor thuiszitters die wat mee willen krijgen van het onderwijs.
Meer informatie: **https://www.youtube.com/watch?v=rv6gAEFUvgI**

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren dat avatars, naast het gebruik in films, games en bij social media, al veel gebruikt worden in de dienstverlening.
Ook leren ze hoe ze zelf online een avatar kunnen maken, deze als afbeelding opslaan en versturen naar de leerkracht.
De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.
Totaal duur eerste deel: 30-45 min (je kan het introductiespel Wie is het? klassikaal spelen).

- Introductie: Wat is een avatar?
- Verdieping: Hoe worden avatars in het werkveld gebruikt?
- Doen: Zelf een avatar maken
- Afronden: 'Wie is het?' spelen met alle avatars uit de klas.

VOORBEREIDING

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding.
- Klik door de slides voor op het scherm.
- Maak voor jezelf alvast een avatar. Maak daarbij gebruik van pickaface.net.
- Print de lesbrief uit voor iedere leerling (bij voorkeur in kleur), kopieer op de achterkant het blad met de 16 avatars. Zorg voor één blad met de 16 avatars extra, knip die avatars los van elkaar en doe die in een bakje of zakje.
- Bepaal of je de leerlingen op school de avatar wil laten maken of dat zij de avatar ook thuis mogen maken. Tip: als de leerlingen het in de klas maken is de kans groot dat ze van elkaar zien wat ze maken. Het spel is daarna minder leuk omdat ze er al een paar kennen.
- Bepaal naar welk emailadres zij de avatar toe mogen zenden en voor welke datum.

BENODIGDHEDEN

- Computers, chromebooks of mobieltjes met internetverbinding (als de avatars thuis worden gemaakt is dit niet nodig).
- Eventueel: een oud spel 'Wie is het?' (kringloop), maar dit is niet noodzakelijk.

DOEL VAN DE LES

- Leerlingen leren wat een avatar is en hoe je deze kunt inzetten.
- Leerlingen ervaren welke mogelijkheden er allemaal zijn rondom het maken van een avatar.
- Je werkt aan de volgende leerdoelen en competenties:

Domein curriculum 2021	Leerdoelen Digitale vaardigheden	Leerdoel (kern)vak	21st century skills
1. Data & informatie	1. De leerling is zich bewust dat media overal aanwezig zijn en dat media een grote rol spelen in het dagelijks leven (mediawijsheid).	1. Produceren: De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.	1. Creatief denken
	2. De leerling kan beschrijven waar en met welke functies media aanwezig zijn in de leefwereld (mediawijsheid).	2. Materiaal/techniek: tekenprogramma's op de computer gebruiken	3. Communiceren

© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen!
Deze les is gemaakt door Liesbeth Mol.

INTRODUCTIE

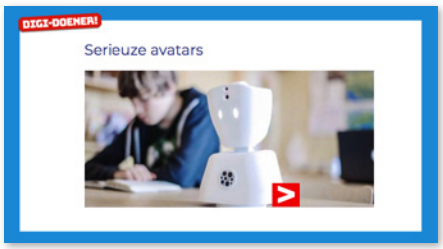
Slide 1, actie

Opening: Vertel aan de leerlingen: “We gaan het vandaag hebben over avatars. Wie weet wat dat zijn en waar ze voor gebruikt worden?” Andere vragen kunnen zijn: Waar ken je avatars van (de film, games, instagram)? Waarom is het slim om avatars te gebruiken bij je social media (door avatars te gebruiken hoef je niet je eigen foto bij je profiel te zetten, dat maakt dat mensen die foto bijvoorbeeld ook niet kunnen misbruiken)?



Slide 2, beroepenslide/arbeidsmarkt

Vertel aan de leerlingen: “Jullie kennen de avatars vooral van spelletjes en social media, maar weet je dat avatars ook gebruikt worden in verschillende beroepen. Ze worden op een handige manier ingezet.” Bekijk samen het filmpje en stel vragen als Wat valt je op aan het filmpje? Wat vind je ervan? Waarom?



Vraag aan de leerlingen: “Hoe zouden avatars nog meer ingezet kunnen worden? Bij welke beroepen?” Geef een aantal leerlingen een beurt.
Andere voorbeelden zijn de hypotheek-avatar die je helpt met het kiezen van de juiste hypotheek.
Er wordt ook al gewerkt met Molly (een zgn. nurse-avatar). Een virtuele verpleegkundige die patiënten op afstand kan controleren en helpen met vragen waar patiënten mee zitten.
Meer informatie: https://nos.nl/artikel/2230690-virtuele-verpleegkundige-blijkt-handige-hulp-voor-hartpatienten.html

Slide 3, actie

Vertel aan de leerlingen: “Nu gaan jullie zelf aan de slag. Er zijn heel veel websites waar je zelf een avatar kan maken.” Laat aan de leerlingen zien hoe zij een avatar kunnen maken op pickaface. Gebruik hiervoor het stappenplan in de lesbrief van de leerlingen. Vraag tot slot of alles duidelijk is.



Slide 4, actie

Deel de lesbrief uit. Van tevoren heb je bepaald of de leerlingen de avatars thuis maken of op school. Spreek dit met hen af. Vertel aan de leerlingen: “Aan XXX-emailadres sturen jullie voor XXX datum de avatar aan mij toe.” Vertel aan de leerlingen: “Als we alle avatars af hebben gaan we samen het spel ‘Wie is het?’ spelen.”

Vervolg → Alle avatars zijn ingeleverd.
Zet de afbeeldingen die je van de leerlingen krijgt in het bijgevoegde werkblad format (zie einde docentenhandleiding).



© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen!
Deze les is gemaakt door Liesbeth Mol.

- Eén blad met de namen (voor controle).
- Eén blad zonder de namen.

Het laatste blad kopieer je voor elke leerling en daarmee speel je in de klas het spel 'Wie is het?'.
Wie heeft de meeste leerlingen goed geraden?

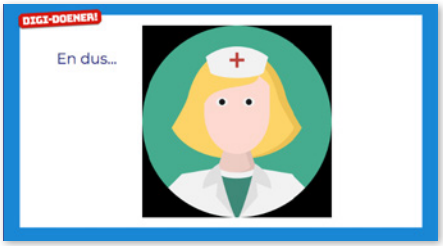
Slide 5, actie

Docent: "Wie kent het spel 'Wie is het?'. We gaan het nu spelen met 16 avatars."
Deel het kopieerblad uit met de 16 avatars. Deze vind je aan het einde van deze docentenhandleiding. Laat ze dit blad in een doorzichtig hoesje stoppen. Met whitebordstiften kan er nu op geschreven worden. Laat één leerling een avatar uit het bakje nemen zonder dat de klas het ziet. Leg uit hoe het spel werkt: leerlingen mogen om de beurt een vraag stellen aan de leerling voor de klas. De vraag moet gaan over het uiterlijk van de avatar en moet met ja of nee beantwoord kunnen worden. De leerlingen kunnen een kruis zetten door de avatars die afvallen na elke vraag. Hoe snel kan de klas raden welke avatar de leerling gekozen heeft? Herhaal dit eventueel een paar keer.



Slide 6, actie

Docent: "Dus je weet nu dat avatars niet alleen maar gebruikt worden voor spelletjes en social media, maar ook voor serieuze zaken zoals de zorg of het geven van informatie over ingewikkelde onderwerpen. Waar zou jij een avatar voor in zetten?" Geef een aantal leerlingen een beurt.



TIP

Als je nog een oud 'Wie is het?' spel hebt dan zou je de avatars kunnen gebruiken om het spel mee te spelen.

- Lamineer het blad 3 keer met de namen
- Knip de kaartjes uit en stop ze in de houdertjes.
- Eén setje doe je in een doosje of zakje en daar laat je de kinderen een kaartje uit pakken die ze op de rand van het bord zetten.
- Deze persoon moet door de andere speler geraden worden.
- Helaas alleen geschikt voor groepen van 24 of minder kinderen.

TIP

Tot slot kun je de avatars met de namen op een wat groter formaat printen en lamineren. Hang deze op de deur van je lokaal. Leuk!

© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen!
Deze les is gemaakt door Liesbeth Mol.

Wie is het?



Deze lesbrief wordt u aangeboden door: Stichting FutureNL.
Stichting FutureNL wil dat ieder kind in het Nederlandse basisonderwijs digitale vaardigheden kan ontwikkelen. Hiervoor ontwikkelt FutureNL leerlijnen, lesmateriaal en worden gratis CodeUren en trainingen voor leerkrachten aangeboden. Stichting FutureNL werkt samen met scholen, overheden, universiteiten, bibliotheken en het bedrijfsleven om de doelstelling te bereiken. Meer informatie: www.futurenl.org

© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen!
Deze les is gemaakt door Liesbeth Mol.