Barbie luistert mee!



Veel interactief speelgoed en apps weten van alles over je. Waarom is dat eigenlijk? En wat vind je er van?

ACTIVITEIT:

VOLG JE MEDE-LEERLING

Veel speelgoed verzamelt dus gegevens over kinderen die ermee spelen.
Daar merk je niets van! Maar als je het wel zou merken, hoe voelt het dan?
Dat ga je onderzoeken.



In tweetallen gaan jullie elkaar om de beurt observeren. Degene die geobserveerd wordt doet gewone dingen: laatje opruimen, buitenspelen, kletsen, wat dan ook.
De observator blijft dicht in de buurt en schrijft alles op wat hij of zij ziet.

Wat doet de proefpersoon? Waar loopt 'ie heen? Naar wie kijkt hij of zij allemaal? Met wie maakt praat hij of zij? En waarover dan?
Doe het 10 minuten en draai de rollen dan om.

Ik observeer .....

Hoe laat: .....

Wat hij/zij doet: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen!
Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Astrid Poot.

ACTIVITEIT:

WAT WILLEN ZE WETEN?

Bekijk met elkaar wat deze apps allemaal van je willen weten.
Bedenk waarom dat is en schrijf het op.



Candy Crush wil toegang tot contactpersonen, camera, opslag en microfoon. **Waarom is dat voor jou fijn?**	De app van de *NPO* (Klokhuis, Spangas, Brugklas): mag doorvertellen waar je naar kijkt aan adverteerders. **Waarom is dat voor jou fijn?**	*Helderste Zaklamp* mag doorvertellen waar je bent geweest aan adverteerders. **Waarom is dat voor jou fijn?**
Waarom is dat voor het bedrijf fijn?	**Waarom is dat voor het bedrijf fijn?**	**Waarom is dat voor het bedrijf fijn?**

© 2018 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen!
Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Astrid Poot.