

Blij, verdrietig en boos

Welke emoticon hoort erbij?



Leerweg

Leerroute: 3, 4, 5
Functioneringsniveau:
E2, M3



Vak

Digitale geletterdheid



Leeftijd

6 t/m 11 jaar



Domein

Mediawijsheid



Duur

Ca. 45 min.



Vaardigheden

Creatief denken
Samenwerken
Zelfregulering

Deze les

Tijdens deze les leren leerlingen basisemoties te koppelen aan emoticons. Hierbij voer je een klassengesprek over het gebruiken van emoticons op sociale media, spelen leerlingen 'Emoticon memory' en kijken ze terug op de les door een emoticon te kiezen die het beste past bij hun gevoel op dat moment. Optioneel spelen de leerlingen nog het 'Welke emotie ben ik?' spel.

Lesopzet

Introductie

15 min.



Er wordt een klassengesprek gevoerd over de koppeling tussen emoticons en emoties en het gebruik van emoticons op sociale media.

Kern

25 min.



In groepjes gaan leerlingen het 'Emoticon memory' spel spelen.

Afsluiting

5-15 min.



Leerlingen kijken terug op deze les en geven met een emoticon aan hoe zij zich op dat moment voelen. Optioneel kun je nog het 'Welke emotie ben ik?' spel spelen.

Inhoud van de les



Leerdoelen

De leerlingen leren:

- » basisemoties koppelen aan emoticons.
- » emoticons gebruiken om te reageren op sociale media posts of in chats.



Aansluiting curriculum

Deze les sluit aan bij de doelen uit de Leerlijn Digitale Geletterdheid en bij de kerndoelen van de leergebieden:

- » De leerling koppelt basisemoties aan emoticons.
- » De leerling reageert op / liked posts d.m.v. emoticons. Bijvoorbeeld TikTok, Chat DLO.

Benodigde voorkennis

Leerlingen weten wat emoties zijn en kennen de basisemoties. Leerlingen weten wat emoticons zijn en waar ze die voor kunnen gebruiken. In de les [Emoji-reactie spel](#) leren de leerlingen over basisemoties en bijpassende emoji's.

Benodigdheden

- ☐ 1x memoryspel per twee- of drietal.
- ☐ 1x bijlage 1 'Emoticonkaartjes' per twee- of drietal (optioneel).

Voorbereiden

- ☐ Lees de docentenhandleiding goed door.
- ☐ Leg de memoryspellen klaar.
- ☐ Print het PDF-bestand 'smiley memory' voor ieder twee- of drietal. Kijk voor extra uitleg over het printen naar het bestand 'printinstructie'. Knip de kaartjes uit door de geprinte pagina's op elkaar te plaatsen. Plastificeer de kaartjes eventueel om ze vaker te gebruiken.
- ☐ Optioneel: het is ook mogelijk om het memoryspel om te zetten in een digitale versie. Hiervoor kan een programma als Prowise worden gebruikt.
- ☐ Optioneel: print bijlage 1 voor ieder twee- of drietal en knip deze uit. Bijlage 1 wordt gebruikt in een optionele afsluitingsopdracht. De opdracht kan ook klassikaal worden uitgevoerd. Bijlage 1 hoeft dan maar eenmaal te worden geprint.

Differentiatie

Deze les is ook gemakkelijk te versimpelen. Hierbij is het mogelijk om minder diep in te gaan op het gebruik van emoticons (emoji's) op sociale media en echt te focussen op de link tussen emoties en emoticons. De 'Emoticon memory' is eventueel te versimpelen door setjes weg te laten, zodat het een kleiner spel wordt. Het spel 'Welke emotie ben ik?' is juist toe te voegen als uitbreiding van deze les.

Begeleiding tijdens de les

Legenda:



Vertel dit de leerlingen



Achtergrondinformatie



Dit doen de leerlingen



Differentiatie

Toelichting



Benoem de leerdoelen van deze les. De leerlingen gaan leren welke emoties er zijn en hoe je daar emoticons aan kunt koppelen. Ook leren leerlingen hoe emoticons gebruikt worden om te reageren op sociale mediaposts en in chats.

Dia's

2



Ga met de leerlingen in gesprek over emoties en emoticons. Vraag de leerlingen eerst of zij uit kunnen leggen wat emoties zijn en welke emoties zij kennen. Vraag de leerlingen vervolgens of ze weten wat emoticons zijn. Je kunt nog doorvragen met vragen als:

- Welke emoticons ken je?
- Gebruik je wel eens emoticons?
- Waar gebruik je emoticons?
- Welke emoticons gebruik je dan vaak?
- Waarom gebruik je emoticons?
- Heb je je weleens vergist in de betekenis van een emoticon?

Maak hierbij het bruggetje dat je emoticons dus gebruikt om duidelijk te maken welke emoties je voelt.

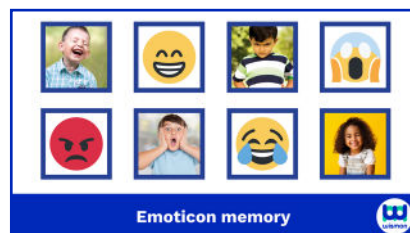
3



Vertel de leerlingen dat ze in twee- of drietallen 'Emoticon memory' gaan spelen. Hierbij gaan ze oefenen met het koppelen van emoties aan emoticons. Alle memorykaarten worden met de plaatjes naar beneden op tafel gelegd. De leerlingen gaan om de beurt twee kaarten omdraaien. De leerlingen gaan emoticons matchen aan emoties (zie dia). Als er geen matchende emoticon en emotie op de kaarten staan, draaien ze deze terug en dan is de volgende leerling aan de beurt. Als de twee kaarten wel een matchende emoticon en emotie hebben, mogen ze het setje voor zich neerleggen. Daarna draaien ze twee nieuwe kaarten om. Als alle setjes uit het spel zijn, heeft de leerling met de meeste omgedraaide setjes gewonnen. Het is mogelijk om het spel meerdere malen te spelen.

Bespreek de opdracht kort na. Vraag eventueel welke leerlingen gewonnen hadden en of ze het lastig of juist makkelijk vonden om de emoties en emoticons te koppelen.

4



In het antwoordmodel is terug te vinden welke emoticons en emoties een match zijn.

Toelichting



Sluit de les af door samen terug te kijken op de les. Vraag de leerlingen wat zij geleerd hebben. Bekijk hierbij of de leerdoelen behaald zijn. Sluit tenslotte af met met de vraag hoe leerlingen zich voelen na deze les en laat ze hierbij een passende emoticon kiezen. Bespreek kort de keuzes van de leerlingen.



De afsluiting van de les is optioneel uit te breiden met het 'Welke emotie ben ik?' spel. Laat de leerlingen weer in de twee- en drietallen bij elkaar zitten. Geef ze een stapeltje met emoticonkaartjes (bijlage 1). Eén van de leerlingen pakt het eerste kaartje en zorgt ervoor dat de groepsgenoten niet weten wat erop staat. Hij of zij beeldt de emotie uit die hoort bij de emoticon op het kaartje. De groepsgenoten proberen te raden welke emotie er wordt uitgebeeld. Als dat is gelukt pakt een andere leerling een kaartje en beeldt de emotie uit.



Dit spel kan ook klassikaal worden gespeeld. De leerling beeldt dan de emoticon voor de klas uit en de rest van de klas probeert de emotie te raden.

Dia's



5

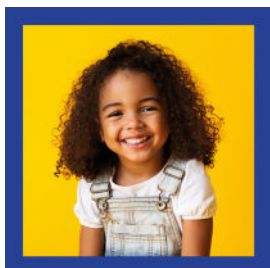
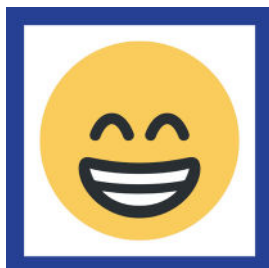


6

Antwoordmodel

Emoticon Memory

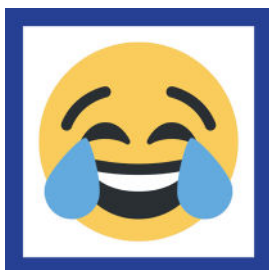
Blij



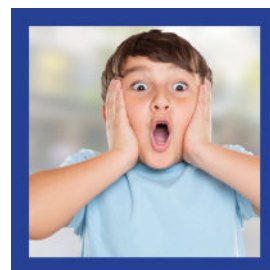
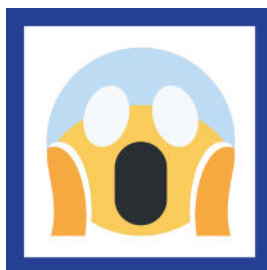
Slaperig/moe



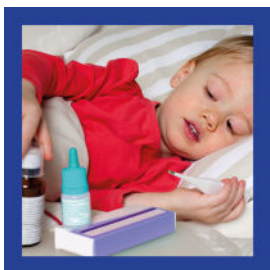
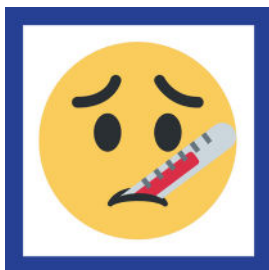
Huilen van het lachen



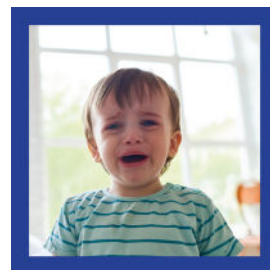
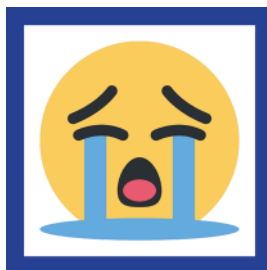
Bang/verschrikt



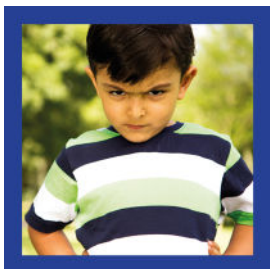
Ziek voelen



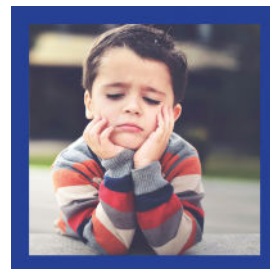
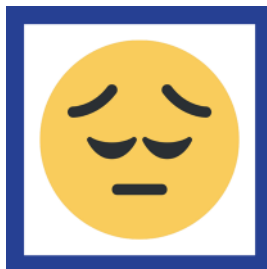
Verdrietig/huilen



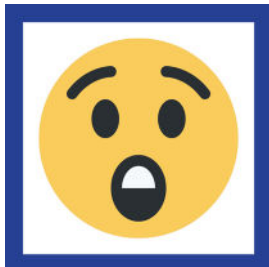
Boos



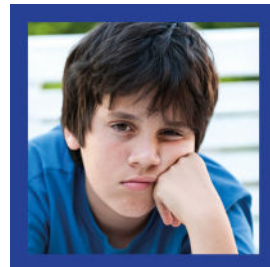
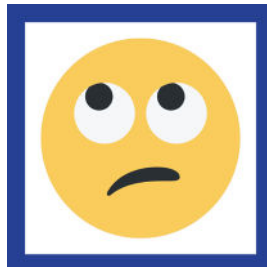
Droevig



Verbaasd



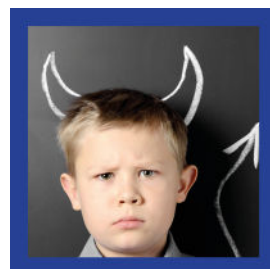
Verveeld



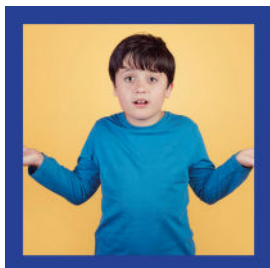
Stoer/zelfverzekerd



Duivels/ondeugend



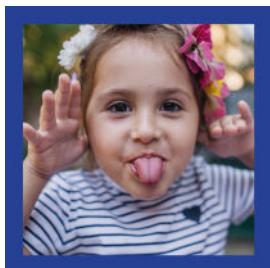
Twijfelend



Lief



Grappig



Bijlage 1

Emoticonkaartjes

