Dit document is gedownload door () op November 23, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Hoe gebruik ik een computer?

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren dat bij het gebruik van een computer specifieke termen worden gebruikt, zoals laptop, enter en delete. Woorden die heel normaal lijken als je ze elke dag gebruikt, maar voor kleuters zijn ze nieuw. Ook bespreken we samen of we nog zonder computer kunnen. Gebruiken we het immers niet elke dag? We filosoferen samen over hoe het zou zijn zonder computers. Wat zou er dan gebeuren?

De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief. Totale duur: ongeveer 1 uur. Het is ook mogelijk om de les verspreid over de week te geven. Je pakt dan telkens een stukje uit de les.

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Zijn er al beroepen overgenomen door computers? En hoe zal dit in de toekomst zijn? In ieder beroep wordt er wel gebruikgemaakt van een computer. Een boer bekijkt erop hoeveel melk de koeien hebben gegeven, de medewerker bij de bibliotheek ziet welke boeken er worden uitgeleend, een kapper bestelt er een nieuwe voorraad shampoo mee en de politie heeft een overzicht van alle lopende zaken in de wijk.

ETHIEK EN TECHNOLOGIE

Kunnen we nog zonder computer?

LESOPBOUW

- Introductie: Waarvoor gebruik je een computer? (10 min.)
- Verdieping: Kunnen we zonder computers? (10 min.)
- Doen: Een spel om computertermen aan te leren, een interactief verhaal met computertermen. (20 min.)
- Afronding: Bespreek wat er is geleerd. (5 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.
- Kaartjes printen en uitknippen.
- Lees het verhaal uit de bijlage en print deze.

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerndoel vak	21st century skills
1 De werking en het (creatieve) gebruik van digitale technologie DG3.1 Interactie en creatie met digitale technologie.	**1 ICT-basisvaardigheden** De leerling kan een aantal functies van toetsen benoemen (delete, backspace, enter, escape, etc.).	**1 Taal** De leerling leert informatie te verwerven uit gesproken taal. Hij/zij leert tevens die informatie, mondeling of schriftelijk, gestructureerd weer te geven.	**1 Communiceren**
	2 ICT-basisvaardigheden De leerling kan verschillende soorten computertermen gebruiken (opstarten, afsluiten, opslaan, bestanden, etc.).	**2 Taal en beweging** 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.	**2 Creatief denken**

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 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 Fleur Leppink.

Dit document is gedownload door () op November 23, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

INTRODUCTIE



Openingsslide
Hoe gebruik ik een computer?

Slide 1, Praten met de klas
Vraag: Gebruik jij wel eens een computer? Waarvoor gebruik je een computer? (Praat hier samen over. Mogelijke antwoorden: filmpjes kijken, gamen of samen iets online kopen.)
En jullie ouders? Gebruiken die een computer? Waarvoor gebruiken zij een computer? Voor andere dingen dan jij? Wat doen ze dan op de computer? (Mogelijke antwoorden: praten met anderen, dingen typen, werken, boodschappen bestellen of dingen kopen.)
En is een computer alleen een laptop of een tablet? Of zit er in een telefoon ook een computer? Kennen jullie nog meer voorbeelden? (Mogelijk antwoord: de navigatie van een auto of vliegtuig.)



BEROEPENSLIDE/ARBEIDSMARKT

Slide 2, Handig om te leren om...
Vertel: Computers worden bij heel veel beroepen gebruikt. Wist je dat er in de toekomst zelfs beroepen zijn die misschien wel door computers worden overgenomen? Er zijn al 'slimme computers' in de vorm van robotjes die taken van mensen overnemen. Denk maar eens aan de zelfstofzuigende stofzuiger of de zelfmaaiende grasmaaimachine. Wist je dat in de toekomst auto's misschien wel zelf kunnen rijden? Of dat bruggen door slimme computers open en dicht worden gedaan? Misschien zijn er in de toekomst wel geen caissières meer in de supermarkt, want het scannen gaat automatisch. Wie weet worden pakketjes wel bezorgd met drones in plaats van met bestelbusjes. Zouden er nog meer taken zijn die computers kunnen overnemen? Zou ik (juf of meester) kunnen worden vervangen door een computer? Hoe zou dat zijn? (Praat met ze als een robot.) Hebben jullie ideeën?



VERDIEPING

Slide 3, Praten en denken
Vertel: Computers zie je tegenwoordig overal om je heen. Ze zijn niet meer weg te denken uit onze samenleving. Of wel? Filosofeer samen met de leerlingen over de volgende vraag: kunnen we in ons leven nog zonder computers? Geef de leerlingen hier bedenktijd voor. Eventuele vervolgvragen bij het antwoord 'nee' zijn: Waarom niet? Jij niet of je ouders niet? Ook niet voor een dag? Waarom wel of niet? Eventuele vervolgvragen bij het antwoord 'ja' zijn: Wat zal er dan



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 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 Fleur Leppink.

Dit document is gedownload door () op November 23, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

gebeuren? Kan iedereen een dag zonder computer? Wil je een langere discussie, bekijk dan de doorvraagkaartjes die je via de volgende link kunt aanvragen: https://filosovaardig.nl/gratis-kennismakingspakket-filosoferen-met-kinderen/.

DOEN

Slide 4, Doen



Vertel: We hebben het telkens over computers. Hebben jullie een idee hoe je een computer aankrijgt?
Weet je wat? We duiken in de wereld van de computer.
Doe dit spel eventueel buiten, in de speelzaal of zorg dat er voldoende ruimte is in de klas. Laat de kaartjes uit de bijlage zien. Vertel wat er te zien is op de kaartjes, wat de kaartjes betekenen en dat we met deze kaartjes een spel gaan spelen. Geef elke leerling een kaartje. Leg vervolgens uit dat de leerlingen eerst kaartjes gaan ruilen. Op jouw teken stoppen ze met kaartjes ruilen en gaan ze op zoek naar elkaar. Vraag de leerlingen welke drie kaartjes bij elkaar horen. Wanneer de leerlingen elkaar hebben gevonden, gaan ze met dit groepje samen zitten. Waarom horen ze bij elkaar? Doe dit vervolgens een aantal keer.

Slide 5, Doen



Vertel: Ik ga jullie zo een verhaal vertellen. In dit verhaal zitten woorden die horen bij het spel dat we net gespeeld hebben. Luister dus maar goed.
Deel de kaartjes uit. Zorg dat elke leerling een kaartje heeft. Weet iedereen wat er op zijn kaartje staat? Weten ze het niet? Laat ze het aan de leerlingen naast zich vragen. Leg uit dat het verhaal wordt voorgelezen, in het verhaal zitten woorden die op de kaartjes staan. Wanneer er een leerling is die dit kaartje heeft, dan steekt hij of zij het kaartje in de lucht. Ze mogen ook de leerlingen naast zich helpen door ze zachtjes aan te tikken als ze hun kaartje horen.

AFRONDING

Slide 6, Praten met de klas



Laat de leerlingen rustig in de kring zitten met hun ogen dicht of kijkend naar de grond. Haal kort aan waar de les mee startte en spreek de les door tot het eind. Geef de leerlingen vervolgens bedenktijd waarna ze één ding uit deze les noemen. Wat vonden ze leuk, leerzaam, moeilijk, etcetera?

★TIP:

Als een vervolg op deze les kun je de leerlingen de kaartjes laten uitbeelden.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 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 Fleur Leppink.

Dit document is gedownload door () op November 23, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

BIJLAGEN VOOR DE LEERKRACHT

Er was eens een kinderboekenschrijver. Hij hield enorm van spannende verhalen. Hij had er heel veel in zijn hoofd. Hij schreef en hij schreef, telkens waren zijn blaadjes op. Op een dag besloot hij om een computer te kopen. Hij ging naar de winkel en vertelde aan de verkoper dat zijn blaadjes telkens op raakten. De verkoper verkocht hem een laptop. De verkoper vertelde dat een laptop een computer is die je overal mee naartoe kunt nemen en op elke plek kunt gebruiken. De schrijver hield erg van schrijven in zijn bed, achterin de tuin, op een bankje of in het zonnetje. Zo'n laptop leek hem dus wel wat. Hij nam het ding mee naar huis. Thuis nam hij een kopje koffie en ging aan de keukentafel zitten met de laptop voor zijn neus. Hoe kreeg hij dit ding eigenlijk aan? Hij drukt eens wat knoppen in. Er gebeurde niks. Hè, dat viel tegen, hij dacht dat hij meteen aan het werk kon gaan. Vanuit zijn keukenraam zag hij zijn buurjongen de straat inlopen. Snel riep hij hem. Zijn buurjongen hield enorm van gamen. Die wist vast waar die aanknop zat. En ja hoor, toen de buurjongen eenmaal de mooie splinternieuwe laptop zag, drukte hij op een soort rondje met een streepje erin. Het scherm ging aan.
De schrijver begon meteen met schrijven, de letters op het toetsenbord waren hetzelfde als op zijn typemachine van vroeger. De grote knop met pijl, de enterknop, aan de zijkant van het bord was om naar een nieuwe zin te gaan. Dat had de buurjongen nog verteld voor hij naar zijn eigen huis vertrok.

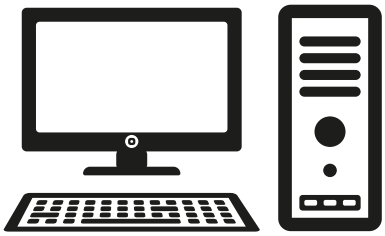
Hij typte en typte en van al dat werken kreeg hij trek. Hij stopte en maakte voor zichzelf een lekkere boterham en een kop thee. Even later schoof hij weer achter zijn computer, of nee, laptop moet hij zeggen. Zo zei de verkoper dat. Maar wat was dat? Het scherm was zwart, terwijl hij hem niet had uitgezet. Het lijkt wel of de computer een dutje doet. Hij is in de slaapstand gegaan. De schrijver drukte maar weer eens op de aanknop, en ja hoor, daar kwam zijn verhaal weer tevoorschijn. Maar door zijn lekkere boterham had hij zelf een beetje slaap en hij typte, per ongeluk, een rare zin. Hij schreef zoiets als 'En de pins en de prensis leefden nog lang en gelukkig'. Waar zat ook alweer die knop om terug te gaan? Delete was het niet? Dat rijmt! Hij zocht op zijn toetsenbord het pijltje dat naar links wees. Netjes verdwenen de lettertjes. Wonderbaarlijk, vond de schrijver, het lijkt wel tovenarij! Nu was hij klaar met zijn verhaal. Bovenin zijn scherm zag hij vanalles staan. Hij vond opslaan, er stond ook een mapje bij. Zo, klaar is Kees, en hij deed zijn laptop dicht.

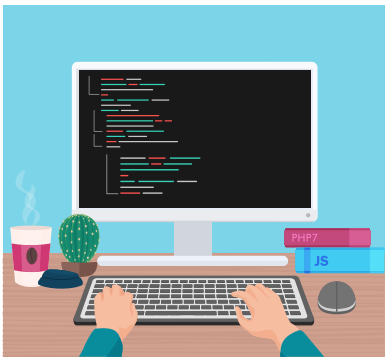
De volgende ochtend las de schrijver zijn verhaal nog eens door. Hij vond het niks. Dit verhaal moet verwijderd worden, wel nu meteen, dacht hij bij zichzelf. Hij drukte op Esc. Dat staat voor escape, dat is een Engels woord voor vluchten! Zo kom ik het snelst weg uit dit vreselijke verhaal. Maar er gebeurde niks. Wat nu? Dit verhaal moet weg. Alleen mooie verhalen mogen blijven. Hij liep met zijn laptop naar het huis van de buren, toch handig zo'n computer waar je mee kunt wandelen. De buurjongen liet hem zien waar de prullenbak op zijn laptop zat. De schrijver stopte het verhaal in de digitale prullenbak. Dat was dat. Hij klapte zijn laptop dicht. Die laptop bracht vast ongeluk, nog nooit had hij zo'n slecht verhaal geschreven. De schrijver pakte pen en papier en ging in het zonnetje zitten schrijven. Hij zal ze voortaan eerst op papier schrijven en daarna pas op zijn laptop.
Snappen jullie wat van die schrijver?

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 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 Fleur Leppink.

Dit document is gedownload door () op November 23, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.







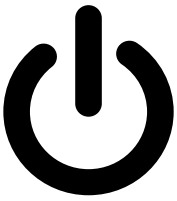








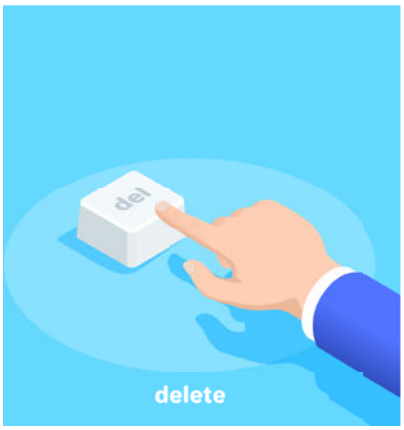


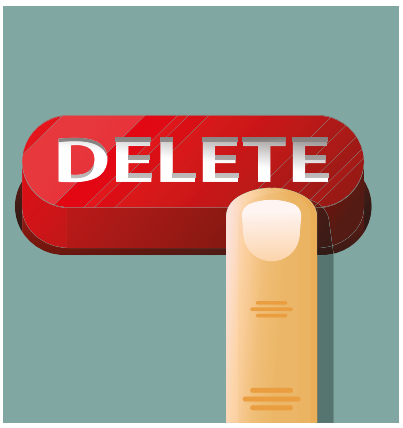


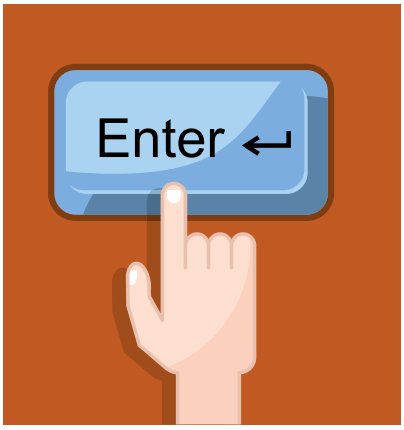
Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Fleur Leppink.

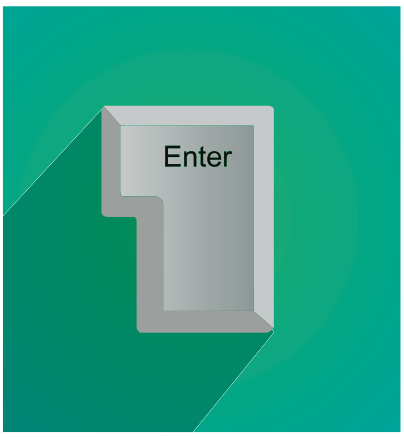
Dit document is gedownload door () op November 23, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

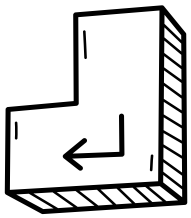






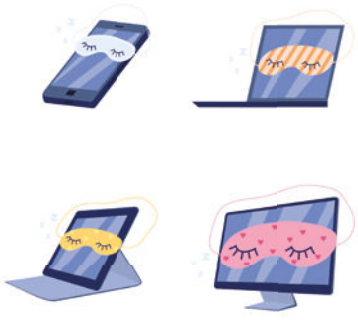












Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Fleur Leppink.

Dit document is gedownload door () op November 23, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.



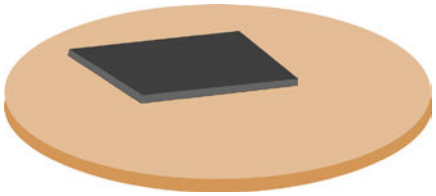


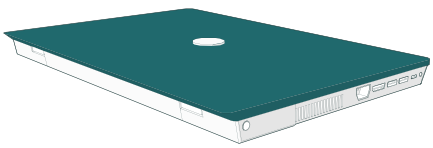


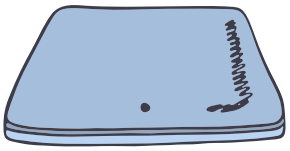












Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Fleur Leppink.