Dit document is gedownload door () op November 1, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Technologie in huis

Dit is de vijfde les van het themapakket 'Mijn slimme huis'. Het pakket bestaat uit vijf lessen die afzonderlijk gegeven kunnen worden, je kunt de volgorde dus zelf bepalen. Tijdens deze vijfde les gaan de leerlingen ervaren welke technologie in hun eigen huis te vinden is. Daarbij kunnen ze teruggrijpen op de slimme apparaten die in eerdere lessen aan bod zijn gekomen, maar denken ze ook na over andere slimme oplossingen in huis. Daarnaast leren ze pictogrammen gebruiken en denken ze na over de voor- en nadelen van slimme technologie. De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief. Totale duur: ongeveer een uur. Het is ook mogelijk om de les verspreid over de week te geven. Je pakt dan telkens een stukje uit de les.

LESOPBOUW

- Introductie: Hoe ziet jouw huis eruit? (10 min.)
- Verdieping: Pictogrammen bij een slim huis. (15 min.)
- Doen: Een slimme klas spelen. (20 min.)
- Afronding: Heb je slimme apparaten nodig? (10 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.
- Print de afbeeldingen uit de bijlagen en knip het uit.

BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'identiteit' centraal waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de vaardigheid 'Verschillen en overeenkomsten tussen mensen zien en waarderen' (leerdoel 18 leerplankader SLO burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie). Zo delen de leerlingen met elkaar hoe hun huizen eruitzien en leren ze de verschillen en overeenkomsten kennen.

Het onderdeel Burgerschap in de Digi-doener is gebaseerd op het Vakportaal burgerschap van SLO. SLO onderscheidt drie domeinen van burgerschapsonderwijs: democratie, participatie en identiteit. Vanuit dit perspectief werken we aan burgerschap in de Digi-doeners, meer informatie vind je hier.

ETHIEK

Een slim huis kan ervoor zorgen dat het leven iets gemakkelijker voor je wordt. Is het goed als je afhankelijk wordt van slimme apparaten? Kun je ook zonder deze apparaten? Hoe verandert je leven dan en is dat erg?

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerndoel vak	21st century skills
1 Digitaal burgerschap DG5.1 De digitale burger.	**1 Mediawijsheid** De leerling kan verschillende soorten media in het dagelijks leven benoemen.	**1 Oriëntatie op jezelf en de wereld** De leerling leert de ruimtelijke inrichting van de eigen omgeving te vergelijken met die in omgevingen elders, in binnen- en buitenland, vanuit de perspectieven landschap, wonen, werken, bestuur, verkeer, recreatie, welvaart, cultuur en levensbeschouwing.	**1 Kritisch denken**
	2 ICT-basisvaardigheden De leerling weet dat veel apparaten door middel van computers (en internet) met elkaar kunnen communiceren.	**2 Beeldende vorming** 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. © 2022 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 Janneke Huizing en Karlijn Ballemans van WisMon.

Dit document is gedownload door () op November 1, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

INTRODUCTIE

Openingsslide



Slide 1, Luisteren / Praten met de klas



Kijk en luister samen met de leerlingen naar het liedje. Vraag: Sassa en Toto wonen in een zandkasteel. Over wat voor soort huizen zingen ze nog meer? (Flat, boerderij, hutje in het bos, huis in een rij, naast een bakkerij.) Elk huis is wel een beetje anders. In wat voor huis woon jij? Toto en Sassa wonen samen met koning Koos in het zandkasteel. Met wie woon jij in huis? Heb je huisdieren?

Bespreek de overeenkomsten en verschillen tussen de huizen waar de leerlingen wonen.

Slide 2, Praten met de klas



Bekijk de interactieve plaat en benoem samen welke kamers je ziet. Je ziet de woonkamer, badkamer, keuken, slaapkamer, werkkamer en kinderkamer. Vraag: Welke kamers hebben jullie in huis? Welke kamers heb je wel? Welke kamers heb je niet?

Bespreek dat iedereen een ander huis heeft en dat de leerlingen daarin dus kunnen verschillen. Bekijk samen de filmpjes van de interactieve plaat. Vraag de leerlingen wat zij doen in de verschillende kamers van een huis, zoals de slaapkamer, woonkamer, badkamer en keuken.

VERDIEPING

Slide 3, Luisteren / Praten met de klas



Kijk samen naar de afbeelding op de slide en vraag de leerlingen welke kamers zij herkennen. Je ziet de woonkamer, slaapkamers, keuken, badkamer, eetkamer. Geef de leerlingen voordat ze gaan kijken een kijkvraag: ‘Wat verandert er steeds in het huis?’. Antwoord: de lichten gaan aan, de televisie gaat aan, het kookfornuis gaat aan. Vraag naderhand aan de leerlingen wat er bijzonder is aan dit filmpje. Mogelijke antwoorden: de dingen gaan aan zonder dat er iemand bij is, iemand drukt op een knopje van zijn of haar mobiele telefoon en dan gebeurt het.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 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 Janneke Huizing en Karlijn Ballemans van WisMon.

Dit document is gedownload door () op November 1, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

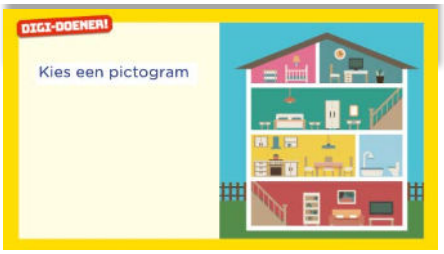
Slide 4, Luisteren / Praten met de klas



Vertel: Je zag in het filmpje dat dingen op afstand aangezet kunnen worden met een mobiele telefoon of afstandsbediening. Dit lukt, omdat de apparaten in huis met elkaar kunnen praten: het zijn slimme apparaten. Ze zijn slim, omdat er een kleine computer in zit. En ze met elkaar verbonden zijn en met het internet. Zo geven ze boodschappen aan elkaar door.

Door op een plaatje op je mobiele telefoon te drukken, kan het fornuis, de televisie of de lamp aan gaan. Bekijk de pictogrammen op het bord. Welke plaatjes zouden bij het fornuis, de televisie en de lamp horen? Over welke slimme apparaten hebben we het in de afgelopen lessen gehad? (De slimme stofzuiger, slimme koelkast, slimme wekker, slimme tuin.) Welke plaatjes zouden daarbij kunnen horen?

Slide 5, Doen / Praten met de klas



Leg de uitgeknipte pictogrammen uit de bijlage op de grond. Maak tweetallen en laat elk tweetal een pictogram uitzoeken en overleggen wat het zou kunnen betekenen. Vraag: Welk pictogram heb je gekozen? Wat betekent het pictogram? Bij welk slim apparaat zou het kunnen horen? Waar in je huis wil je dat slimme apparaat neerzetten?

Laat de leerlingen bij een aantal pictogrammen de handeling uitvoeren. Kies hiervoor pictogrammen die praktisch uitvoerbaar zijn in de klas. Bij een pictogram van een deur, zou een leerling bijvoorbeeld de deur open of dicht kunnen doen.

DOEN

Slide 6, Doen



Vertel: Een slim huis is fijn, een slimme klas natuurlijk ook. Als je met één druk op de knop de deur kunt sluiten, hoef je er niet naartoe te lopen en heb je tijd om te spelen en te werken. We gaan vandaag een slimme klas spelen.

- Welke slimme apparaten kunnen we in een slimme klas gebruiken?
- Maak samen met de leerlingen een keuze voor zes pictogrammen. Houd rekening met de mogelijkheden in de eigen klas. Leg de pictogrammen bij elkaar.
- Wijs leerlingen aan die een slim apparaat spelen. Laat ze op de plek staan die bij het pictogram hoort. Oefen de bijbehorende handeling kort.
- Wijs iemand aan die vanaf zijn plek de slimme apparaten aanstuurt. De leerling houdt duidelijk een pictogram omhoog als een handeling uitgevoerd moet worden. Het bijbehorende apparaat voert de handeling uit.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 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 Janneke Huizing en Karlijn Ballemans van WisMon.

Dit document is gedownload door () op November 1, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

AFRONDING

Slide 7, Praten en denken

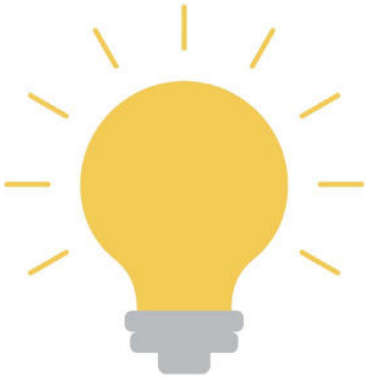


Vraag: Welke slimme aanpassingen zijn in de slimme klas gespeeld? Vind je dat de klas zo beter is geworden? Welk slim apparaat zou jij het liefst meenemen naar huis? Waarom? Wat zou er gebeuren als je je mobiele telefoon of afstandsbediening kwijtraakt? Zouden de apparaten het dan nog doen? Heb jij slimme apparaten in huis? Helpt zo'n apparaat je? Zou je zonder die apparaten kunnen? Hoe verandert je leven dan? Is dat erg?

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 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 Janneke Huizing en Karlijn Ballemans van WisMon.

Dit document is gedownload door () op November 1, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

BIJLAGE VOOR DE LEERKRACHT













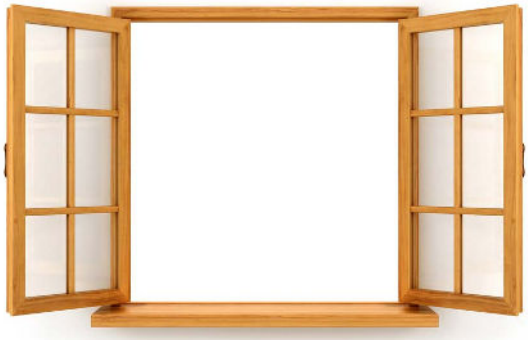
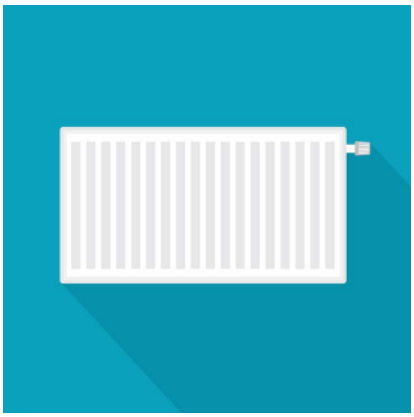
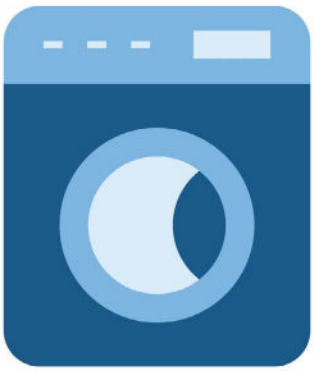




Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Janneke Huizing en Karlijn Ballemans van WisMon.

Dit document is gedownload door () op November 1, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

BIJLAGE VOOR DE LEERKRACHT

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 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 Janneke Huizing en Karlijn Ballemans van WisMon.