

ACTIVITEIT VOORBEREIDENDE SPELLETJES

MET KUNSTLIK



VOORBEREIDENDE SPELLETJES



OMSCHRIJVING ACTIVITEIT

Laat de kleuters op een creatieve en interactieve manier zich voorbereiden op de ICT-vaardigheden zonder een computer!

Met dit stoffen spelletjesboek oefenen de kleuters op voorhand spelenderwijs hun fijne motoriek bij ICT-vaardigheden zoals: slepen, dubbelklikken, toetsenbordgebruik. Met deze spelletjes leren ze handelingen die ze later op de computer nodig zullen hebben.

Het spelletjesboek zorgt voor een houvast bij de kleuters zodat ze de digitale vaardigheden vlotter en met meer zelfvertrouwen kunnen uitvoeren.



ONTWIKKELINGSDOELEN

Muzische vorming - Media

MV OD 5.3 De kleuters kunnen de volgorde van een reeks voorwerpen, prenten, beelden, klanken en geluiden vaststellen, veranderen, schikken, herschikken en er een nieuw verhaal rond vertellen

Lichamelijke opvoeding

LO OD 1.28 De kleuters tonen een toenemende bedrevenheid in het functioneel aanwenden van klein-motorische vaardigheden

VOORBEREIDENDE SPELLETJES



LEERPLANDOELEN (ZILL)

Mediakundige ontwikkeling

MEva1 Technische en instrumentele computervaardigheden ontwikkelen

➡ ICT basisvaardigheden ontwikkelen voor het bedienen van mediamiddelen waaronder swipen, muisvaardigheden, toetsen aan- en afzetten, selecteren, openen en sluiten van applicaties, venster minimaliseren, maximaliseren en sluiten...

Motorische en zintuigelijke ontwikkeling

MZkm1 Zelfredzaam zijn in het uitvoeren van manipulatieve handelingen in verschillende situaties; deze handelingen nauwkeurig, gedoseerd en ontspannen uitvoeren



MATERIALEN

- Stoffen spelletjesboek



Klik [hier](#) om de leermaterialen van KunstKlik te gebruiken!

VOORBEREIDENDE SPELLETJES



VERLOOP

De leerkracht begeleidt de spelletjes minstens één keer, zodat de kleuters weten hoe de vaardigheden correct uitgevoerd moeten worden.

1. Het doolhof

- ➡ Help het knoopje naar de uitgang van het doolhof!
- ➡ De kleuters slepen met het knoopje verder door het doolhof
- ➡ Let op! Wanneer het knoopje wordt losgelaten, beginnen de kleuters terug opnieuw bij start

([KunstKlik Leermaterialen: Het doolhof](#))

2. De puzzel

- ➡ Maak de puzzel door de stukjes te slepen naar de juiste plaats!
- ➡ De kleuters nemen het puzzelstukje vast en slepen dit naar de juiste plaats
- ➡ Let op! Wanneer het puzzelstukje wordt losgelaten vooraleer dit op de juiste plaats ligt, beginnen de kleuters terug opnieuw

([KunstKlik Leermaterialen: De puzzel](#))

3. Kijkdeurtjes

- ➡ Raad wat er achter het deurtje zit!
- ➡ Het cijfer op de kijkdeurtjes geeft aan hoeveel keer de kleuters op het muisje moeten drukken, om het te laten piepen
- ➡ Let op! Pas wanneer het muisje X aantal keer heeft gepiept op het kijkdeurtje, mag het opengemaakt worden.

([KunstKlik Leermaterialen: Kijkdeurtjes](#))

4. Bingo!

- ➡ Speel bingo met de letters op het “stoffen toetsenbord”!
 - ➡ De kleuters nemen een willekeurige letter (met ogen dicht) uit het insteekvakje
 - ➡ Indien dezelfde letter op de bingokaart staat, tikken ze op de “stoffen lettertoets”
 - ➡ Wanneer de kleuters alle letters hebben gevonden, roepen ze “BINGO!”
- Let op! Na het spel gaan alle letters terug in het insteekvakje

([KunstKlik Leermaterialen: Bingo!](#))

VOORBEREIDENDE SPELLETJES



TIPS

- Gebruik de [leermaterialen](#) op de website van KunstKlik!
- Speel samen en geef voorbeelden
Bv. Slepen met het knopje zoals met de muis van de computer
- Differentieer en pas aan op het niveau van de kleuters
- ➡ Uitdagende opdrachten voor kleuters die er al vlot mee weg zijn: meerdere stappen, sneller dubbelklikken,...
- ➡ Eenvoudige opdrachten voor kleuters die het nog moeilijk vinden: tempo verlagen, handelen en verwoorden, bewegingen met heel het lichaam uitvoeren,...
- Verwijs naar de spelletjes bij de echte computerervaringen
Bv. Weet je nog hoe we 2 keer moesten klikken op het muisje bij de deurtjes? Dat is hetzelfde als dubbelklikken met de muis van de computer