

1. Digitale systemen

Subdoel 1: Basisvaardigheden

Les 3: Iconen leren rondom digitale systemen

Leerdoel: Studenten kunnen veelvoorkomende iconen herkennen en begrijpen hoe digitale systemen werken.

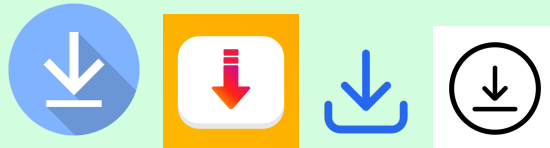
Benodigdheden

- Uitgeprint memorie spel **bijlage 1.1.3-1**
-

Lesopbouw

Introductie

- **Uitleg:**
 - Leg uit dat veel iconen of symbolen binnen verschillende digitale systemen op elkaar lijken. Bijvoorbeeld downloaden ziet er vaak ongeveer hetzelfde uit.



Activiteit

- **Opdracht:**
 - Leg alle memory kaartjes op tafel met de plaatjes en beschrijvingen naar beneden.
 - Laat de leerlingen zelf op zoek gaan naar de juiste kaartjes bij de juiste beschrijving.
 - **Begeleiding:**
 - Stel hier en daar verdiepvragen als ze een paar hebben gevonden.
-

Bespreking

- **Reflectie:**
 - Vraag de studenten hoe de opdracht ging: Begrepen ze wat alle iconen betekenen?
 - Is het gelukt om bij ieder plaatje een uitleg kaartje te vinden?
-

Bijlage

- Bijlage 1.1.3-1 Memorie kaarten