

Eindtermen:

Wereldoriëntatie

- 1.16 De leerlingen kunnen met enkele voorbeelden aantonen dat energie nodig is voor het functioneren van levende en niet-levende systemen en kunnen daarvan de energiebronnen benoemen.
- 2.03 De leerlingen onderzoeken hoe het komt dat een zelf gebruikt technisch systeem niet of slecht functioneert.
- 2.04 De leerlingen illustreren dat sommige technische systemen moeten worden onderhouden.
- 2.07 De leerlingen in concrete ervaringen stappen van het technisch proces herkennen (het probleem stellen, oplossingen ontwikkelen, maken, in gebruik nemen, evalueren).
- 2.09 De leerlingen een probleem, ontstaan vanuit een behoefte, technisch oplossen door verschillende stappen van het technisch proces te doorlopen.
- 2.10 De leerlingen bepalen aan welke vereisten het technisch systeem dat ze willen gebruiken of realiseren, moet voldoen.
- 2.11 De leerlingen ideeën genereren voor een ontwerp van een technisch systeem.
- 2.12 De leerlingen keuzen maken bij het gebruiken of realiseren van een technisch systeem, rekening houdend met de behoefte, met de vereisten en met de beschikbare hulpmiddelen.
- 2.13 De leerlingen een eenvoudige werktekening of handleiding stap voor stap uitvoeren.
- 2.16 De leerlingen zijn bereid hygiënisch, nauwkeurig, veilig en zorgzaam te werken.
- 4.02 De leerlingen kunnen met een zelf gekozen voorbeeld illustreren hoe de prijs van een product tot stand komt.
- 4.05 De leerlingen beseffen dat hun gedrag beïnvloed wordt door de reclame en de media.
- 5.01 De leerlingen kunnen de tijd die ze nodig hebben voor een voor hen bekende bezigheid realistisch schatten.
- 5.03 De leerlingen kunnen in een kleine groep voor een welomschreven opdracht een taakverdeling en planning in de tijd opmaken.
- 7.01 De leerlingen kunnen op hun niveau verschillende informatiebronnen raadplegen.

Leren leren

- 1 De leerlingen kunnen losse gegevens verwerven en gebruiken door ze betekenis te geven en te memoriseren.
- 4 De leerlingen kunnen eenvoudige problemen op systematische en inzichtelijke wijze oplossen.

Sociale vaardigheden

- 1.4 De leerlingen kunnen hulp vragen en zich laten helpen.
- 1.6 De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
- 1.9 De leerlingen kunnen ongelijk of onmacht toegeven, kritiek beluisteren en eruit leren.
- 2 De leerlingen kunnen in functionele situaties een aantal verbale en niet-verbale gespreksconventies naleven.
- 3 De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

ICT

- 1 De leerlingen hebben een positieve houding tegenover ICT en zijn bereid ICT te gebruiken om hen te ondersteunen bij het leren.
- 2 De leerlingen gebruiken ICT op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier.
- 5 De leerlingen kunnen ICT gebruiken om eigen ideeën creatief vorm te geven.
- 6 De leerlingen kunnen met behulp van ICT voor hen bestemde digitale informatie opzoeken, verwerken en bewaren.
- 7 De leerlingen kunnen ICT gebruiken bij het voorstellen van informatie aan anderen.
- 8 De leerlingen kunnen ICT gebruiken om op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier te communiceren.

Nederlands

- 1.8 De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = beoordelen*) op basis van, hetzij de eigen mening, hetzij informatie uit andere bronnen, de informatie beoordelen die voorkomt in een discussie met bekende leeftijdgenoten.
- 3.7 De leerlingen kunnen (*verwerkingsniveau = beoordelen*) op basis van, hetzij de eigen mening, hetzij informatie uit andere bronnen, informatie beoordelen die voorkomt in reclameteksten die rechtstreeks verband houden met hun leefwereld.
- 4.8* De leerlingen ontwikkelen bij het realiseren van de eindtermen voor spreken, luisteren, lezen en schrijven de volgende attitudes:
- luister-, spreek-, lees- en schrijfbereidheid.
 - plezier in luisteren, spreken, lezen en schrijven.
 - bereidheid tot nadenken over het eigen luister-, spreek-, lees- en schrijfgedrag.
 - bereidheid tot het naleven van luister-, spreek-, lees- en schrijfconventies.
 - weerbaarheid.
- 5.1 zich oriënteren op aspecten van de luister-, lees-, spreek- en schrijftaak: doel, teksttype en eigen kennis, en voor spreken en schrijven ook op de luisteraar of lezer.
- 5.2 hun manier van luisteren, lezen, spreken en schrijven afstemmen op het luister- lees-, spreek- of schrijfdoel, en voor spreken en schrijven ook op de luisteraar of lezer.
- 5.3 tijdens het luisteren, lezen, spreken en schrijven hun aandacht behouden voor het bereiken van het doel.
- 5.4 het resultaat beoordelen in het licht van het luister-, lees-, spreek- of schrijfdoel.
- 6.3 Met het oog op doeltreffende communicatie kunnen de leerlingen in voor hen relevante en concrete taalgebruikssituaties en op hun niveau bij de eindtermen Nederlands reflecteren op de belangrijkste factoren van een communicatiesituatie: zender, ontvanger, boodschap, bedoeling, situatie.

Drama

- 3.5 ervaringen, gevoelens, ideeën, fantasieën uiten in spel.
- 3.7* genieten van, praten over en kritisch staan tegenover het eigen spel en dat van anderen, de keuze van spelvormen, onderwerpen, de beleving.

Media

- 5.1 beeldsignalen waarnemen zodat men opvallend goede en minder geslaagde dingen kan doorzoeken en herkennen.
- 5.2 ervaren dat een visueel beeld al dan niet vergezeld van een nieuw geluid steeds een nieuwe werkelijkheid kan oproepen.
- 5.3 soorten van eenvoudige hedendaagse audiovisuele opnamen en weergavetoestellen (informatiedragers) aanwijzen, benoemen en ze creatief bedienen.
- 5.4 een eigen audiovisuele taal gebruiken en het massale audiovisuele aanbod een relativerende plaats toekennen.
- 5.5 eenvoudige, audiovisuele informatie uit de eigen belevingswereld herkennen, onderzoeken en vergelijken.

Muzische vorming: attitudes

- 6.3* genieten van het muzisch handelen waardoor hun expressiemogelijkheden verruimen.
- 6.4* vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.
- 6.5* respect betonen voor uitingen van leeftijdgenoten, behorend tot eigen en andere culturen.

Lesdoelstellingen:

- De functie van reclame kennen.
- De zender, de ontvanger, het doel, de boodschap van reclame kunnen omschrijven.
- Zich bewust zijn van de aanwezigheid van reclame om zich heen.
- Zich een beeld vormen van de kosten die gepaard gaan met reclame.
- Het verschil kennen tussen commerciële en openbare omroepen wat reclame betreft.
- Kenmerken kunnen opsommen van een goede reclamespot of –affiche.
- De fantasie kunnen aanspreken wat betreft het bedenken van een eigen uitvinding.
- Het ontwerp van een eigen uitvinding beeldend vormgeven en daarbij materialen & technieken kiezen volgens het doel.

- Middelen aanwenden om verschillende materialen aan elkaar te bevestigen.
- Tijdens het creëren hun gedachten en beelden toetsen aan het product.
- Kunnen werken met een digitaal fototoestel en camera.
- Een originele scène uitwerken rond een uitvinding.
- Een passende locatie kiezen bij een dramastuk.
- Passend materiaal kiezen bij een dramastuk.
- Rollen verdelen bij een dramastuk.
- Gebruik maken van een stappenplan.
- Kunnen werken met het programma Movie Maker.
- Selecteren van passende foto's, geluiden, filmfragmenten,... naargelang de inhoud en het doelpubliek van de reclame.
- Een passende luisterhouding aannemen.
- Rekening houden met de afgesproken gesprekconventies bij het praten voor een groep.
- Kunnen omgaan met kritiek.
- Een doordachte planning maken en er zich aan houden.
- Op een fijne manier kunnen samenwerken.
- Leiding kunnen geven en leiding aanvaarden, naargelang de situatie.


Lesinhouden:

- Bespreking reclame
- Bekijken en analyseren van enkele reclamespots
- Brainstorm: een eigen uitvinding (+ overstap naar groepswork)
- Beeldles: uitvinding maken
- ICT en media: werking fototoestel – digitale camera
- ICT en media: werking movie maker
- Groepswork: een eigen reclamespot maken
- Proces- en productevaluatie


ICT-competenties:

- ICT gebruiken
- oefenen m.b.v. ICT
- leren m.b.v. ICT
- (zoeken), verwerken, (bewaren) m.b.v. ICT
- creatief vormgeven m.b.v. ICT
- voorstellen m.b.v. ICT
- communiceren m.b.v. ICT

Voorbereidende- inleidende fase:

1.  We bekijken een treffend reclamefilmje. Dit wordt besproken:
 - Wat is reclame?
 - Wie is de zender? Wie is de ontvanger?
 - Wat is het doel van reclame?
 - Waar vinden we overal reclame rondom ons? (Niet alleen op tv, maar bijvoorbeeld ook op het voetbalveld, bij wielerploegen, bij optredens, reclameborden langs de straten,...)
 - Blijf jij kijken of zap je weg bij reclame?
 - ...
 Er wordt een tabel geprojecteerd met gegevens omtrent kosten van reclame.
 - Waarom geen VRT of KETNET in dit lijstje?
 - Waarom is reclame om 8 uur veel goedkoper dan laat op de avond (bvb. 20u)?
 - Wie betaalt de kostprijs van de reclame?
 - Waarom is reclame voor kinderen veel goedkoper dan die voor volwassenen?
 - Waarom is reclame op VTM veel duurder dan op VT4?

Instructiefase:

2.  Verschillende reclamespots en reclameaffiches worden bekeken en in detail besproken:
 - Voor welk publiek?
 - Welke trucs worden gebruikt om mensen een product aan te smeren... (bekende mensen, succes tonen, bepaalde sfeer, geluk tonen, herkenbaarheid,...)
 - Product placement


3. Klasgesprek - woordspin:
 - Wat zou je graag kunnen?
 - Voor welk probleem zou je graag een toestel hebben?
 - Voor welk probleem bestaat nog geen uitvinding?
 - ...


4. Per persoon een brainstormformulier invullen: Een nieuw product aan de man brengen.
 - Formulier is verdeeld in vakken.
 - Vak 1: Hoe heet je uitvinding?
 - Vak 2: Wat kan je uitvinding?
 - Vak 3: Voor welke doelgroep is de uitvinding bedoeld?
 - Vak 4: Van welk materiaal is de uitvinding gemaakt?
 - Vak 5: Hoeveel zal het product kosten?
 - Vak 6: Teken je uitvinding.

5. Eigen uitvinding voorstellen in een groepje en vervolgens een uitvinding kiezen om verder uit te werken.

Verwerkings- en vervolgfase:

6. Beeldles: Uitvinding maken.

7.  & Mediaopvoeding: De lln leren werken met een fototoestel en digitale camera.

8.  Mogelijkheden met (Live) Movie Maker (zie leerlingwijzer via ICT-platform) (of zie [ICT-atelier: een animatiefilmpje maken](#)):
 - Filmpjes toevoegen
 - Foto's toevoegen
 - Muziek toevoegen
 - Effecten
 - Tekst toevoegen, bv. aftiteling,...
 - Geluid inspreken (via geluidsrecorder Windows)...
 - ...

9. Brainstorm per groepje:
 - Toneeltje opbouwen en uitschrijven.
 - Verkleedmateriaal?
 - Locatie?
 - Originele elementen?
 - Welke muziek?
 - Welk afbeeldingen?
 - Welke slagzin?
 - Welk materiaal?

10. Aan de slag!

11. Kijken naar het eindresultaat.


- Per voorstelling worden leerlingen aangeduid die elk een bepaalde leerling in de gaten houden en deze evalueren volgens bepaalde, vooropgestelde criteria.

12. Product- en procesevaluatie.

- Wat vind je van het eindresultaat?
- Pluimpjes?
- Werkpuntje?

- Hoe verliep de samenwerking in het groepje?

Verdiepingsfase / Uitbreidingsmogelijkheden voor gevorderden:

13.  Met de computer:

- Affiche maken met photoshop, publisher, photofiltre, the Gimp, www.popplet.com,...

Bronnen:

- Youtube
- Reclameaffiches via Internet.
- ...