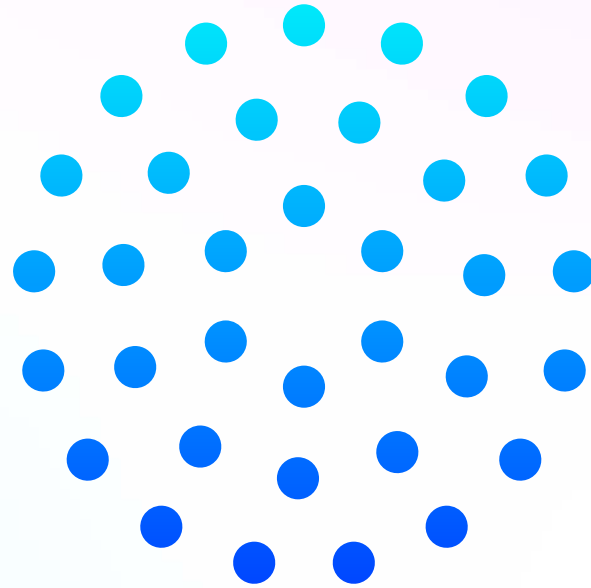




FTRPRF

FUTUREPROOF ACADEMY

Leermateriaal

HET FTRPRF LEERPLATFORM



TWEE DIGITALE LESPAKKETTEN

Te verspreiden over meerdere leraren

Kant-en-klare lessen van 50 minuten

Lessen zijn aanpasbaar

Met extra materiaal 'zelfsturend leren'

WIJS!

Mens & Samenleving/Burgerschap

Eindtermen/ minimumdoelen in een innovatief digitaal jasje

Met vaardigheden van de toekomst

1^{ste} & 2^{de} graad

IT & ME

ICT-basis (tekstverwerking, presenteren en rekenblad)

Computationeel denken (Scratch met digitale co-teacher, Minecraft)

Mediawijsheid

1^{ste}, 2^{de} & 3^{de} graad

Extra:

HACK ROOM VOOR LEERLINGEN

- » Online bib voor leerlingen
- » Antwoorden op al hun digitale vragen
- » 21st Century Lifehacks

DIGISKILLS (voorbeelden)

- » Hoe werkt chatGPT?
- » Wat is een sterk wachtwoord?
- » ...

MEDIAWIJSHEID (voorbeelden)

- » Wat is portretrecht?
- » Wat zijn deepfakes?
- » ..

LIFEHACKS (voorbeelden)

- » Hoe maak je een vlog?
- » Hoe maak je een mindmap?
- » ...

DIGIBIB

- » Vak- en graadoverschrijdend werken met een digitale insteek
- » Handige lessen ter uitbreiding van de leerstof

Voorbeelden

- » Klimaatbewust
- » Gezondheid
- » Werken als student



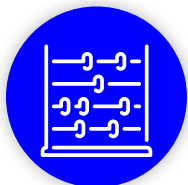
IT&ME

1^{ste} graad

Van ICT-basis en mediawijsheid
tot computationeel denken

IT&ME 1^{ste} graad | Overzicht thema's en modules

REKENBLAD



Excel/
Google spreadsheets

TEKSTVERWERKING



Word I/
Google documenten

PRESENTEREN



PowerPoint I /
Google Presentatie I

MEDIAWIJSHEID



Online Burgerschap I

COMPUTATIONEEL DENKEN



Scratch I

+



Scratch II



Minecraft I



Scratch compact

ICT-BASISVAARDIGHEDEN



How IT works



Goed begonnen is half
gewonnen



Online
Communiceren I



Videobewerking



In the picture



Internet

IT&ME 1^{ste} graad overzicht modules – minimumdoelen – leerplandoelen

MODULES + LESSEN	MD/LPD POV	LPD GO!	LPD KathOndVla
GOED BEGONNEN IS HALF GEWONNEN 1 Veiligheid eerst! 2 Structuur-uur 3 Navigeren op het internet	(BG) 04.01, (BG) 04.02, (BG) 04.03	BV1_04.01, BV1_04.02, BV1_04.03	GFL: 16, 17, 18 ICT: 3, 5, K1, K2, 2+, 4
ONLINE COMMUNICEREN I 1 Communicatiekanalen 2 Geschreven online communicatie (Gmail/Outlook) 3 Gesproken online communicatie	04.01	BV1_04.01	ICT: 3
POWERPOINT I/GOOGLE PRESENTATIE I 1 Een nieuwe dia 2 Vormen en afbeeldingen 3,4,5 Spectaculaire presentaties	(BG) 04.02	BV1_04.02	GFL: 17 ICT: 5, K2
EXCEL I/GOOGLE SPREADSHEET I 1,2 Basis 3 Formules en gegevenstypes 4 Functies 5 Grafieken 6 Herhaling Extra Pixel art	(BG) 04.02	BV1_04.02	GFL: 17 ICT: 5, K4
WORD I/GOOGLE DOCUMENTEN I 1 Basis en letteropmaak 2 Alineaopmaak 3 Afbeeldingen 4 Stijlen 5 Paginaopmaak	(BG) 04.02	BV1_04.02	GFL: 17 ICT: 5, K1

IT&ME 1^{ste} graad overzicht modules – minimumdoelen – leerplandoelen

MODULES + LESSEN		MD/LPD POV	LPD GO!	LPD KathOndVla							
VIDEOBEWERKING		(BG) 04.02	BV1_04.02	GFL: 17 ICT: 5, K3							
1	Start the motion	2	3-2-1 Cheese!	3	Stop-motion	4	Word scenarist	5	En actie!	6	Monteren
IN THE PICTURE		(BG) 04.02	BV1_04.02	GFL: 17 ICT: 5, K3							
1	Impossible shot	2	Double exposure	3	Back in time	4	Zeven verschillen				
ONLINE BURGERSCHAP I		(BG) 04.03, 04.04	BV1_04.03, BV1_04.04	GFL: 18, 19 ICT: 4, 6							
1	(a)Sociale media	2	Wie ben ik?	3	#MagDa?	4	Wie zijn zij?				
INTERNET		04.04, 04.05	BV1_04.04, BV1_04.05	GFL: 16, 17, 18 ICT: 7							
1	Bloggen	2	Wifi struggles	3	Beat the internet!	4	See you online!	5	Security	6	Internet of things
HOW IT WORKS I		04.05	BV1_04.05	GFL: 16, 17, 18 ICT: 7							
1	Het informatieverwerkend systeem	2	Hardware	3	Software	4	Verbindingen				



IT&ME 1^{ste} graad overzicht modules – minimumdoelen – leerplandoelen

MODULES + LESSEN

MD/LPD POV

LPD GO!

LPD KathOndVla

SCRATCH I

04.05

BV1_04.05

GFL: 20
ICT: 8

- 0** Rondleiding Scratch
- 1** Sequentie
- 2** Decompositie en patroonherkenning
- 3** Algoritmisch denken
- 4** Flowcharts
- 5** Herhaling

SCRATCH II

04.05

BV1_04.05

GFL: 20
ICT: 8

- 1** Eindige lus
- 2** Oneindige lus
- 3** Conditionele lus
- 4** Herhaling
- 5** Condities en selecties
- 6** Tweevoudige selectie
- 7** Debuggen

SCRATCH COMPACT

04.05

BV1_04.05

GFL: 20
ICT: 8

- 0** Kennismaking Scratch
- 1** Sequentie
- 2** Eindige en oneindige lus
- 3** Voorwaardelijke lus
- 4** Selectie
- 5** Maanbal

MINECRAFT EDUCATION I

04.05

BV1_04.05

GFL: 20
ICT: 8

- 1** Sequentie
- 2** Iteratie
- 3** Coördinaten
- 4** Decompositie
- 5** Eindige en voorwaardelijke lus
- 6** Enkelvoudige selectie
- 7** Meervoudige selectie
- 8** Debuggen





IT&ME

2^{de} graad

Van ICT-basis en mediawijsheid
tot computationeel denken

IT&ME 2^{de} | Overzicht thema's en modules

MEDIAWIJSHEID



Online burgerschap II

TEKST- VERWERKING



Word II/
Google documenten II

PRESENTEREN



Presenteren II

REKENBLAD



Excel II/
Google
spreadsheets II



Excel II
expert

COMPUTATIONEEL DENKEN



Artificiële
Intelligentie



Scratch III

Uitbreiding



Scratch IV

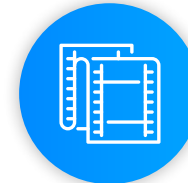


Minecraft with
Python

ICT-BASISVAARDIGHEDEN



Opgeruimd
staat netjes



Multimedia



Online
communiceren II



Databanken



Webdesign



How IT works II

IT&ME 2^{de} graad overzicht modules – minimumdoelen – leerplandoelen

MODULES + LESSEN

MD/LPD POV

LPD GO!

LPD KathOndVla

ONLINE COMMUNICEREN II

04.01

BV2_04.01

GFL: 16
ICT: 4

1,2 De digitale
dialogoog

3,4 Veel meer dan
tekst alleen

WORD II/GOOGLE DOCS II

04.02

BV2_04.02

GFL: 17
ICT: 5, K1, K2, K3

1 Herhalingsles

2 Alinea's en
stijlen

3 Afbeeldingen en
tabellen

4 Paginaopmaak

5 Verwijzingen en
controleren

6 Groepsopdracht

WORD II/GOOGLE DOCS II (PROJECT)

04.02

BV2_04.02

GFL: 17
ICT: 5, K1, K2, K3

1 Herhalingsles

2 Pagina-indeling

3,4 Stijlen, bronnen
en tabellen

5 Afbeeldingen,
vormen, en
afwerking

EXCEL II/GOOGLE SPREADSHEETS II

04.02

BV2_04.02

GFL: 17
ICT: 5, K4, K5

1 Herhalingsles

2 Elementaire
bewerkingen

3 Absolute en
relatieve
celadressering

4 De ALS-
functie

5 Grafieken

6 Tekstfuncties

7 Ontwerp-
opdracht

EXCEL EXPERT/SPREADSHEETS EXPERT

04.02

BV2_04.02

GFL: 17
ICT: 5, K4, K5

1 Logische tests

2 Zoekfuncties

3 (Draai)
tabellen

4 Excel kampioen-
schap

ZELFSTUREND



IT&ME 2^{de} graad overzicht modules – minimumdoelen – leerplandoelen

MODULES + LESSEN	MD/LPD POV	LPD GO!	LPD KathOndVla
------------------	------------	---------	----------------

PRESENTEREN II

04.02

BV2_04.02

GFL: 17
ICT: 5, K6

1 Een sjabloon maken

2 Andere presentatietools

MULTIMEDIA

04.02

BV2_04.02

GFL: 17
ICT: 5, K7

1 Fotobewerking

2 Geluids-
bewerking

3 Videobewerking

OPGERUIMD STAAT NETJES (GOOGLE DRIVE / ONEDRIVE)

04.03

BV2_04.03

GFL: 18
ICT: 1

1 Jouw gids voor digitale rust

2 Haal méér uit je bestandsbeheer!

DATABANKEN

04.03
04.04

04.03
04.04

GFL: 18
ICT: 3+, 6

1 Jouw gegevens

2 Een bank die al mijn data bijhoudt?

ZELFSTUREND

ONLINE BURGERSCHAP II

04.04

BV2_04.04

GFL: 19
ICT: 6

1 Online vs. Offline

2 Privacy-
wetgeving

3 Escape room

ZELFSTUREND

ZELFSTUREND



FTRPRF
FUTUREPROOF ACADEMY

IT&ME 2^{de} graad overzicht modules – minimumdoelen – leerplandoelen

MODULES + LESSEN

MD/LPD POV

LPD GO!

LPD KathOndVla

ARTIFICIËLE INTELLIGENTIE (DIGITALE SYSTEMEN)

04.05

BV2_04.05

GFL: 20
ICT: 7

- 1 Wat is AI?
- 2 AI in actie
- 3 Big danger?
- 4 Smart cities
- 5 Knoeien met je lichaam
- 6 Technologie in je skills

HOW IT WORKS II

04.05

BV2_04.05

GFL: 20
ICT: 7

- 1 Het gegevens-verwerkend proces
- 2 Nullen en enen
- 3 Bandbreedte en pariteit

WEBDESIGN

04.02

BV2_04.02

- 1 De structuur van een website
- 2 Een website opbouwen



IT&ME 2^{de} graad overzicht modules – minimumdoelen – leerplandoelen

MODULES + LESSEN

MD/LPD POV

LPD GO!

LPD KathOndVla

CLIL

MINECRAFT WITH PYTHON

04.05

BV2_04.05

GFL: 20
ICT: 7

- 1** Living on the moon
- 2** Power
- 3** Food
- 4** Railway
- 5** Water
- 6** Decontamination zone
- 7** Communication

SCRATCH III & IV

04.05

BV2_04.05

GFL: 20
ICT: 7

Debuggen

Signalen

Lokale en globale variabelen

Methodes

Parameters

Coördinaten

ZELFSTUREND

PYTHON

04.05

BV2_04.05

GFL: 20
ICT: 7

- 1** De basis
- 2** IF-statement
- 3** IF-ELSE-statement
- 4** WHILE-lus
- 5** FOR-lus

Extra Stelling van Pythagoras

Extra Priemgetallen

Extra Tweedegraads-vergelijkingen



DIGIBIB | Leerlingen

VAK- EN GRAADOVERSCHRIJDEND WERKEN MET EEN DIGITALE INSTEEL

KLIMAATBEWUST

Les 1

Klimaatverandering

Leer hoe de atmosfeer en natuurlijke broeikasgassen zorgen voor een stabiel klimaat. De leerlingen kunnen uitleggen hoe de uitstoot van extra broeikasgassen het natuurlijke broeikaseffect in de war brengt en zorgt voor klimaatverandering.

Les 2

Ecologische voetafdruk

In deze les kijken leerlingen hoeveel hun eigen ecologische voetafdruk bedraagt en hoe dat komt. Daarnaast kunnen ze uitleggen waarom de ecologische voetafdruk verschilt van persoon tot persoon en van nationaliteit tot nationaliteit.

Les 3

Recycle

Met de ladder van Lansink krijgen de leerlingen een totaalbeeld van hoe ze hun afvalberg kunnen verminderen. Via een spel herhaalt de klas in groepjes hoe afval gesorteerd moet worden.

Les 4

Gelabeld!

In deze les worden verschillende labels, pictogrammen en reclame onderzocht. Dit is een handig hulpmiddel om betrouwbare en minder betrouwbare informatiestromen te kunnen onderscheiden.

MONEY MONEY MONEY

Les 1

(Kans)armoede

Leer wat (kans)armoede is, wat je kan doen en hoe je in de armoede kan belanden. Leerlingen staan stil bij de elementen van armoede en leren dat armoede niet enkel om geld draait. Het is een complex probleem waar je moeilijk uit ontsnapt.

Les 2

Maakt geld gelukkig?

De leerlingen gaan zelf op onderzoek en vergelijken de rijkdom van landen met hun geluksniveau. De begrippen BBP, welvaart en welzijn worden geïntroduceerd. Tot slot gaan de leerlingen na of welvaart en welzijn samenhangen.

Les 3

Sociaal rechtvaardig

Start met een klasgesprek over ongelijkheid. Daarna wordt dieper ingegaan op verschillende vormen van ongelijkheid, rechtvaardigheid, sociale zekerheid en de verzorgingsstaat. Ten slotte komen ook een aantal hulporganisaties aan bod.

GEZONDHEID

Les 1

Focus

Leerlingen groeien op in een wereld waarin zich focussen of concentreren geen eenvoudige opgave is. Smartphones en het internet zorgen voor veel prikkels die al snel voor afleiding, concentratieverlies of stress kunnen zorgen.

Les 2

Slaapjes tellen

Ons slaappatroon wordt geregeld door een biologische klok in onze hersenen. Tijdens de puberteit verandert het slaappatroon en gaat die biologische klok anders werken. Deze les ontkracht ook enkele mythes over slapen.



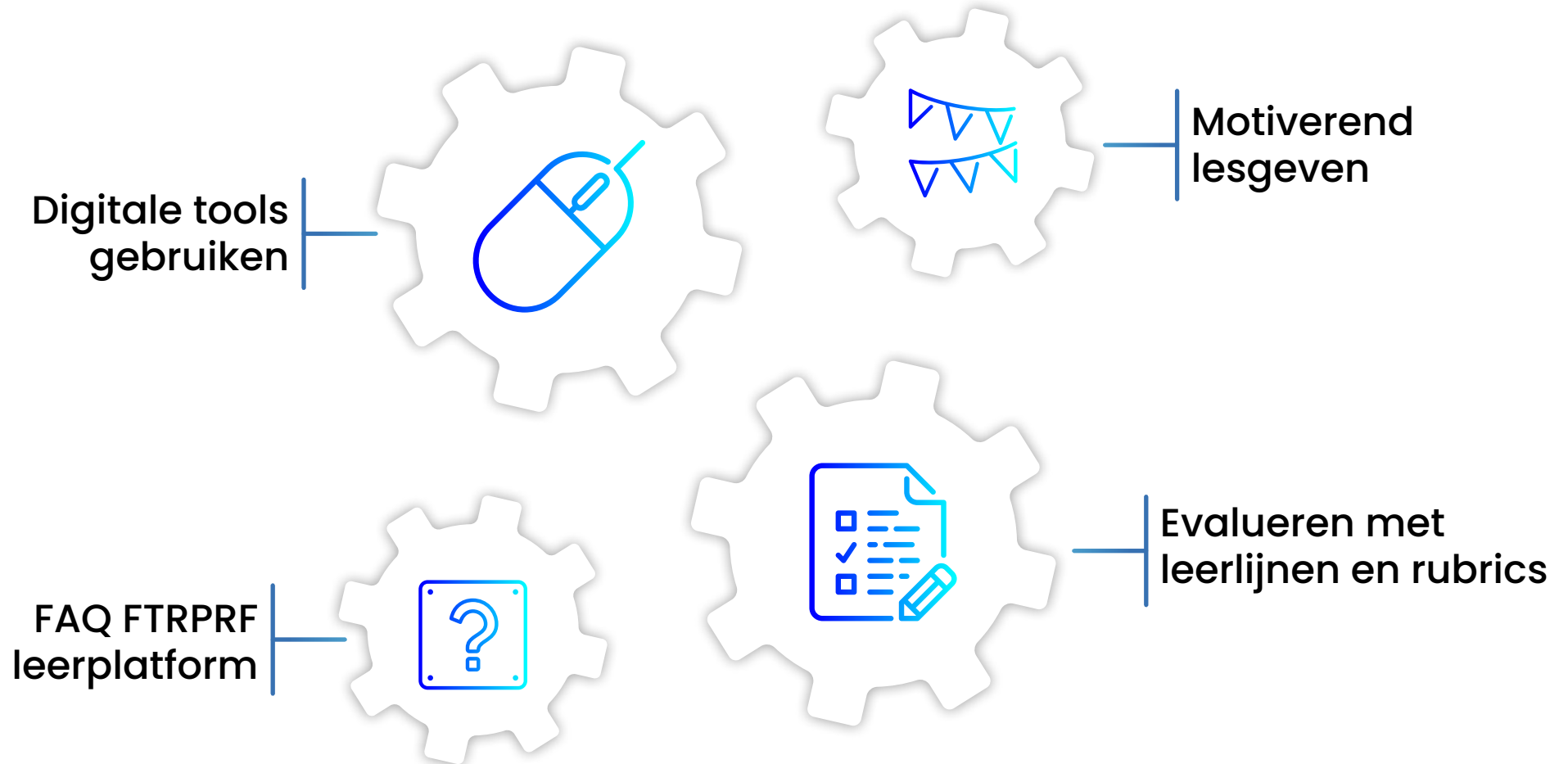
EN NOG ZO
VEEL MEER!



FTRPRF
FUTUREPROOF ACADEMY

DIGIBIB | Leerkrachten

EXTRA ONDERSTEUNING VOOR DE LEERKRACHT!



HACK ROOM | Gericht aan leerlingen

Een schatkamer aan hacks met antwoorden op alle digitale vragen.

Hoe maak je een tekst-document?



Hoe tel je woorden in een tekst-document?



DIGI SKILLS

Hoe upload je een filmpje op YouTube?



Hoe maak je een presentatie?



Hoe maak je een scherm-opname?



Hoe beveilig je je Instagram profiel?



Wat is auteursrecht?



Hoe ga je om met cyber-pesting?



Wat is IOT?



MEDIA WIJSHEID

Hoe behoud je de digitale balans?



Hoe deel je een rekening met Splitwise?

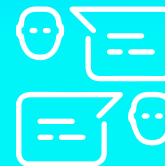


LIFE HACKS

Hoe maak je een goede planning?



Hoe kan je goed debatteren?



Hoe maak je een samenvatting?



EN NOG ZO
VEEL MEER!