

Digitale kunstenaars

Wat wil je vertellen, en snapt iemand anders dat ook? In deze kringactiviteit maken kinderen samen een prentenverhaal op het digibord of de tablet. Ze ontdekken wat de knoppen van een tekenapp doen en denken na over hoe ze met beeld een verhaal overbrengen.

Kernzin

Kinderen maken een digitaal beeldverhaal en denken na over boodschap en publiek.

Doelgroep

Groep 1 en 2

Tijdsduur

25–30 minuten

Werkvorm

Kring, daarna zelfstandig of in klein groepje

Kerdoelen

- Kerndoel 23A – De leerling gebruikt passende werkwijzen bij het creëren en gebruiken van verschillende typen digitale producten: experimenteren met digitale middelen om ideeën uit te drukken en een boodschap over te brengen, en een ontwerp verbeteren.
- Kerndoel 22A – De leerling zet digitale systemen functioneel in: de basale mogelijkheden van software voor tekenen en presenteren gebruiken.

Toelichting kerndoelen

De doelen zijn gebaseerd op de definitieve conceptkerndoelen digitale geletterdheid van SLO (juli 2025). De formulering is waar nodig kindnabij vertaald naar deze activiteit.

Zo doe je het

Bekijk kort de tekenapp: kiezen, tekenen, kleur veranderen en wissen. Laat kinderen voorspellen wat elke knop doet.

Bedenk samen personage, probleem en afloop. Zet de drie scènes mondeling in volgorde.

Maak scène 1 samen op het scherm. Laat verschillende kinderen één onderdeel toevoegen.

Stop halverwege voor een ontwerpcheck: past het beeld bij het verhaal? Is het voor een kijker duidelijk wat er gebeurt?

Maak scène 2 en 3. Neem het verhaal mondeling op of laat een kind het bij de beelden vertellen.

Bekijk het eindproduct samen. Wat wilden we vertellen? Wat werkte goed? Wat zouden we de volgende keer aanpassen?

Vervolgopdracht

Groep 1: Maak in tweetallen een verhaal van twee scènes op papier. Een volwassene zet de tekeningen eventueel achter elkaar op het digibord.

Groep 2: Maak zelfstandig of in een klein groepje drie digitale scènes met een titel en vertel het verhaal aan een ander groepje. Pas één scène aan na feedback.

De kerndoelen zijn einddoelen voor het hele basisonderwijs. Deze kleuteractiviteit werkt daar alvast naartoe.

Dit heb je nodig

- Een digibord of tablet met een eenvoudige teken- of presentatieapp.
- Eventueel kun je zelf, klassikaal op het digibord, met AI beelden genereren of aanpassen. Laat kinderen dat niet zelf doen: veel AI-tools hebben een leeftijdsgrens.
- Eventueel een documentcamera; papier en stiften voor kinderen die liever eerst analoog ontwerpen.
- Een gezamenlijke opdracht, bijvoorbeeld: "Maak een verhaal over een dier dat hulp nodig heeft."

Vorbereiding

- Maak een leeg digitaal canvas met ruimte voor drie scènes.
- Verdeel rollen: tekenaar, ideeëngever, verteller en bewaakt-de-beurt. Wissel eventueel halverwege.

Observatiepunten

- Experimenteert het kind doelgericht met digitale functies?
- Draagt het kind een idee of boodschap bij aan het digitale product?
- Wacht het kind op zijn beurt en houdt het rekening met ideeën van anderen?

Taal die helpt

Welke knop helpt ons? Wat wil je laten zien? Begrijpt iemand anders jouw beeld? Hoe kunnen we het samen duidelijker of mooier maken?

Bron

SLO (2025). Definitieve conceptkerndoelen digitale geletterdheid, primair onderwijs. Te downloaden via slo.nl.