

Koe en kippen

Korte handleiding
Een activiteit voor peuters





Korte handleiding

Introductie

Een koe en kippen wonen op een boerderij. Je kunt daar op bezoek gaan met jonge kinderen of je ziet de dieren in een weiland staan. Als je naast een koe of kip staat, ervaar je hoe groot een koe en hoe klein een kippetje is ten opzichte van jezelf. Het is best spannend om zo dichtbij te komen. Met deze Augmented Reality activiteit kan dat heel makkelijk. Met een mobile device (tablet, iPad of smartphone) plaats je de dieren direct in jouw eigen omgeving. Alsof de dieren echt voor je staan, ze komen gewoon bij jou op bezoek. Fijn om samen naar te kijken, omheen te lopen en te luisteren naar de audio.

Jonge kinderen leren met hun zintuigen, zij ervaren de wereld om zich heen door te kijken, voelen, horen, ruiken en proeven. Het gebruik van Augmented Reality past hier perfect bij. Hiermee kunnen kinderen ervaren door te kijken en om het onderwerp heen te lopen. Een groot voordeel is dat de koe en kippen in de eigen bekende omgeving van het kind worden geplaatst.

In deze korte handleiding vind je:

- De didactische uitgangspunten van deze activiteit;
- Een duidelijke uitleg over Augmented Reality;
- Een stappenplan voor het installeren van de app en het openen van de space;
- Tips voor het gesprek met jonge kinderen.

Augmented Reality

Met Augmented Reality (AR) haal je informatie uit de echte wereld jouw ruimte in. Door de toevoeging van de realiteit in de eigen context van de kinderen, ontstaat beter begrip en een levensechte unieke ervaring. De kinderen bewegen rondom het 3D model en leren op die manier meer over ruimte, uiterlijk en verhoudingen van het onderwerp.

Stel je eens voor, een koe en 2 kippen die echt in jouw eigen omgeving voor je staan! Met de AR app plaatsen kinderen een 3D model van een koe en 2 kippen voor zich. De ruimte in de app waar het 3D model staat, noemen we een space. Zodra je de space opent, begint de audio. Ook staan er 4 narcissen in de space, dit zijn hotspots. Wanneer je hierop klikt, start de volgende audio met dierengeluiden en korte informatie.

Downloaden van de app

Voor de Augmented Reality heb je de app Fectar nodig. Deze app kun je (gratis) downloaden in app- of playstore. We raden je aan om een account aan te maken, zodat je optimaal gebruik kunt maken van de app. Dat doe je eenmalig en gaat zo:

- Download de app Fectar
- Klik op *menu* (3 streepjes rechtsonder)
- Klik op *account*
- Klik op *Register/Login*
- Klik op *Sign up now*
- Vul je email adres in
- Klik op *Send verification code*
- Je ontvangt een code via de mail
- Vul deze code in en klik op *Verify*
- Bedenk een password
- Klik op *Create*



Openen van de space

Om toegang te krijgen tot de space, heb je een unieke QR-code nodig. Deze vind je hieronder in het kader. De QR-code is specifiek voor jou en mag niet gedeeld worden met anderen.

- Klik op *zoeken* (*vergrootglas onderin*)
- Klik op *QR code*
- Scan de code in de handleiding
- Handige optie: klik op *+ My list* (de space is opgeslagen in jouw eigen lijst op de homepagina)
- Klik op *view in AR*
- Richt de camera op de vloer. De app detecteert de vloer.
- Zodra er een *grijs vierkant* verschijnt, klik je hierop
- Het model wordt geladen



Didactische uitgangspunten

Met de AR activiteit over de koe en kippen ervaren kinderen de dieren in hun eigen situatie. Tegelijkertijd zijn zij onbewust aan het leren. De volgende didactische uitgangspunten zijn de basis van deze activiteit:

- De kinderen leren hoe een koe en kippen er van dichtbij uitzien;
- De kinderen ervaren hoe groot een koe en hoe klein kippen zijn ten opzichte van zichzelf;
- De kinderen herkennen het geluid van een koe en kippen;
- De kinderen leren en oefenen woorden: de koe, zwart/wit, vlekken, staart, de kippen, bruine veren, snavel, scharrelen.

Ervaren met Augmented Reality

In de AR space onderzoeken de kinderen de koe en kippen in hun eigen groep of buiten. De kinderen ervaren de koe en de kippen door er omheen te lopen en vanaf alle kanten te bekijken. Het lijkt net alsof de dieren echt in de ruimte staat!

Materiaal	Tablet, iPad, smartphone of ander mobile device, App <i>fectar</i>
Inhoud	<p>De kinderen ervaren de koe en kippen met Augmented Reality. Ze plaatsen de dieren in hun eigen omgeving en lopen er omheen en tussendoor. In de space zien de kinderen een koe en 2 kippen staan. Ook staan er 4 narcissen op de grond, dit zijn hotspots. Je kunt erop klikken. Dan horen de kinderen de voice over.</p> <p>De volgende onderwerpen komen in de space aan bod:</p> <ul style="list-style-type: none">• Narcis 1: De koe. Zwarte en witte vlekken, de staart beweegt.• Narcis 2: Het geluid van een koe.• Narcis 3: De kippen. Bruine veren en een snavel.• Narcis 4: Het geluid van kippen.
Tips voor gesprek	<p>Laat de kinderen vertellen wat ze zien en ervaren. Je kunt zelf ook vertellen wat je ziet. Zeg bijvoorbeeld: 'ik zie dat de koe 2 oren heeft, laten we de oren eens van dichtbij bekijken'.</p> <p>Praat samen met de kinderen over wat ze al weten over de koe en kippen. Wat de kinderen vertellen kun je in de space opzoeken en bespreken.</p> <p>Je kunt ook een spelletje doen met opdracht: zoek de hoeven van de koe, tel de kippen of welk geluid maakt de koe of de kippen (klik voor controle op de narcissen).</p>

Tips voor aansluitende materialen

- [Hier](#) vind je tastpuzzels dieren.
- [Hier](#) vind je de boerderijmand.



©de Rolf groep

Niets uit dit werk mag zonder toestemming van de Rolf groep worden veelevoudigd door middel van druk, fotokopie, scanning, computersoftware, microfilm, geluidskopie, film- of videokopie of op welke wijze van veelevoudiging dan ook (met uitzondering van debijlagen).