

Blink Lezen

naam: _____

groep: _____

- ONLINE - WERELD -

leesdossier

groep
5/6



Inhoud

Begin Online wereld	4
----------------------------------	---

LEESCLUB

Offline	6
Het jaar 2046	8
Naar Nieuw Babylon	10
De Q.I.M.	11
Een betere toekomst	12
De laatste mens	13
Een wereld vol robots	13
Emma onder de grond	14
Praten met robots	16
Een oordeel over PRESIDENT	17
Kies jouw boek!	18
Mijn leesdagboek	18
Mijn leesclub-challenges	22

WERELDLEZEN

1. Vertellen in emoji's	24
2. Chatten met vroeger	28
3. Saroos digitale zoektocht	31
4. Slimme codes	34
5. Online achtervolging	37
6. Terug naar de offline wereld	39

MINICOLLEGES

1. Kern weergeven	42
2. Kennis verbinden	45
3. Gedetailleerd lezen	48
4. Routebeschrijving lezen	52

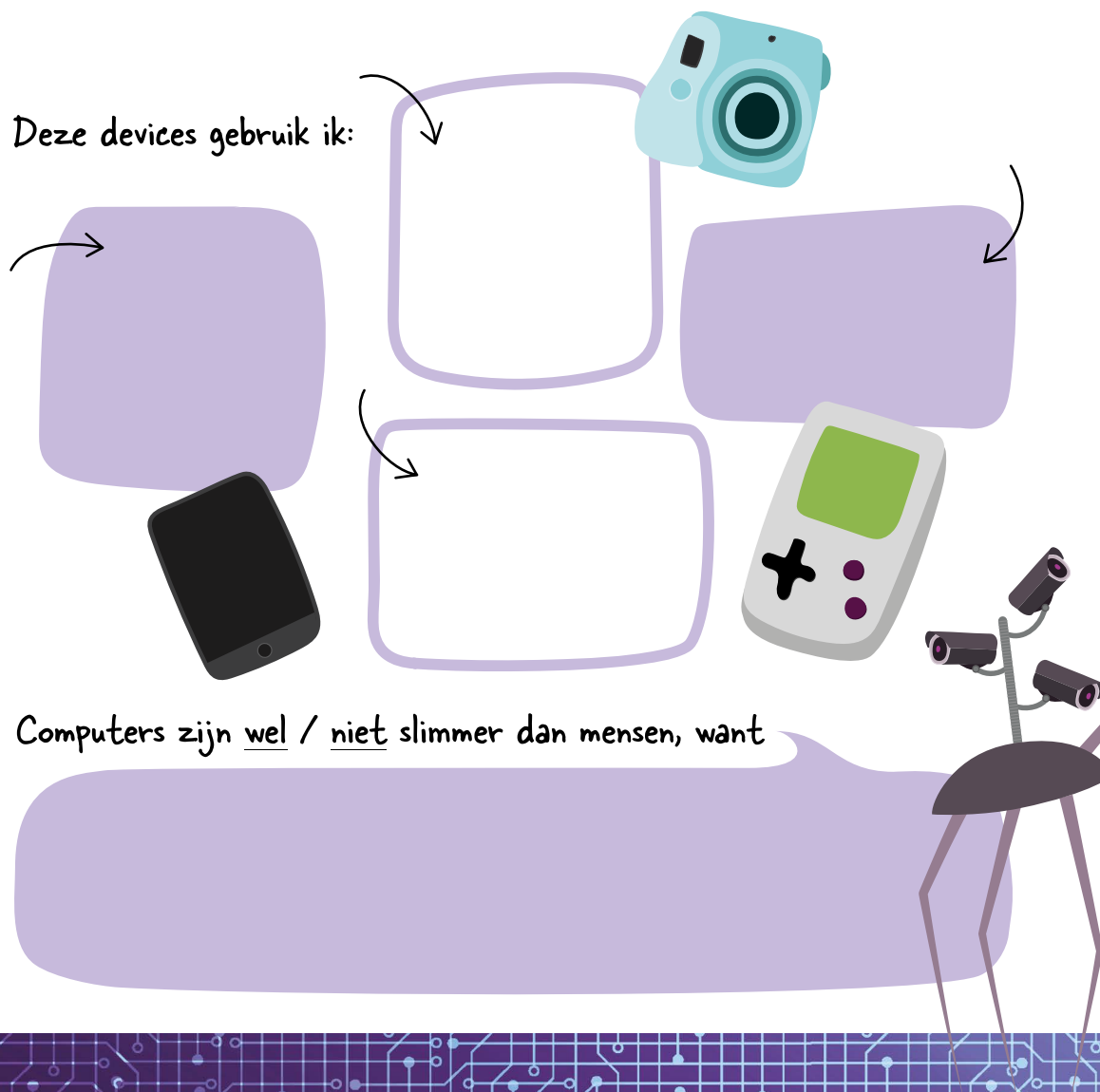
Slot Online wereld	56
---------------------------------	----

Begin Online wereld

Dit zijn mijn favoriete websites:

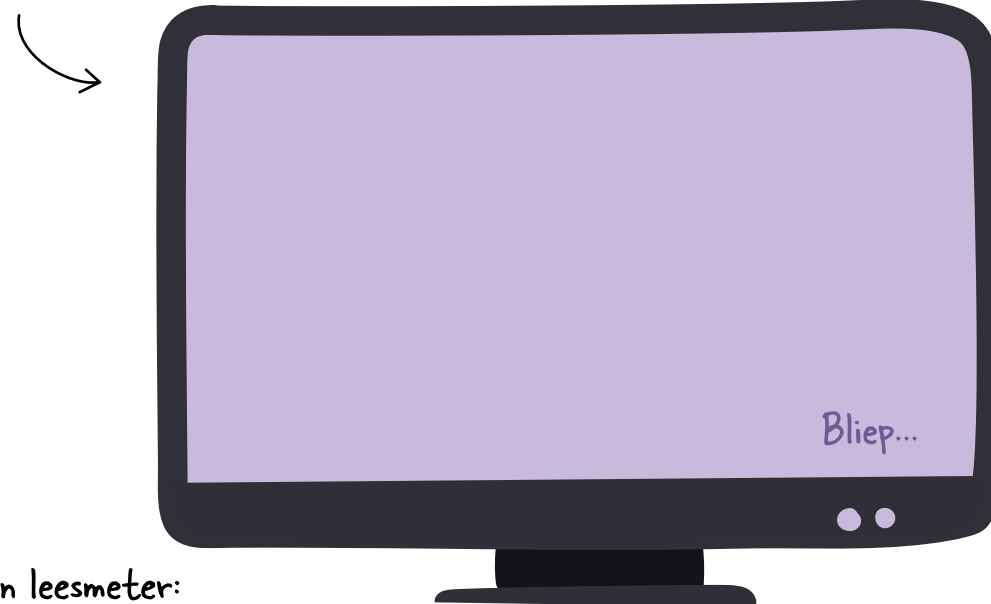
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Deze devices gebruik ik:



Computers zijn wel / niet slimmer dan mensen, want

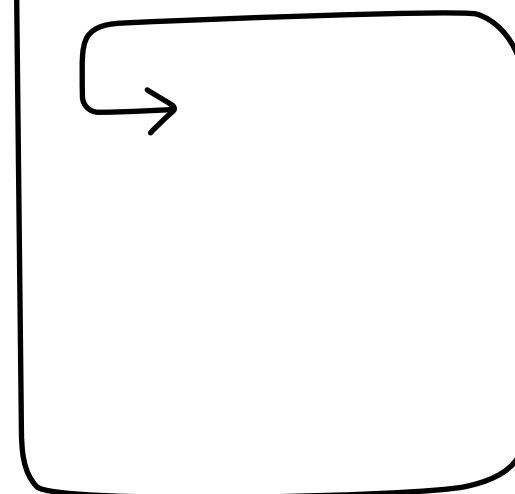
Deze computerwoorden ken ik al:



Mijn leesmeter:



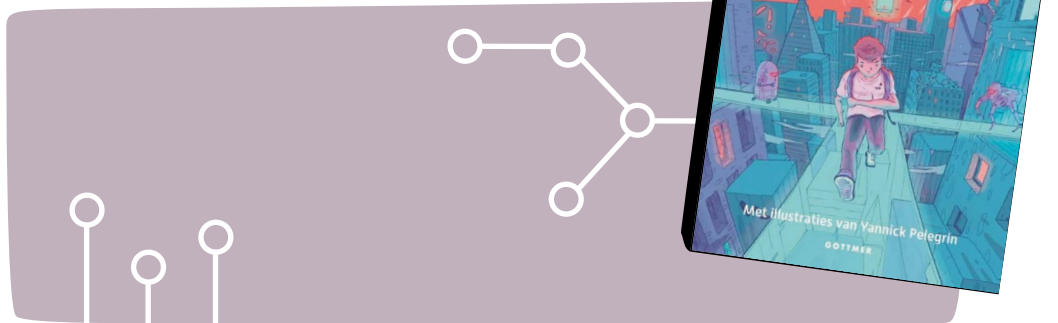
Dit wil ik graag leren
over de online wereld:



Ik ben bij blz: _____

Dit vul je in vóór het lezen

Dit vertelt de omslag over het boek



Ik verwacht dat de toekomst in het boek er zo uitziet:

2095 2046 2061
2134 2134
2089 2058 2122
2046 2058

Dit vul je in tijdens het lezen

De leukste bladzijdes uit het boek:

Blz. _____, omdat _____

Blz. _____, omdat _____

Blz. _____, omdat _____

Mijn boekrecensie

Voor als je het boek uit hebt



Titel: _____

Schrijver: _____

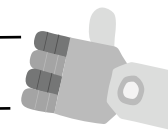
Ik geef het boek:



Deze acties in het boek
vond ik het dapperst:

- _____
- _____
- _____

Het tofste uit de toekomst in
het boek was:



Dit wordt hopelijk anders in ónze
toekomst:

Met deze drie woorden zou
ik het boek omschrijven:

- _____
- _____
- _____

Andere kinderen moeten dit boek
wel / niet lezen, omdat



Het jaar 2046

Dit heb ik ontdekt over de toekomst:

landbouwbedrijven (zoals van Mike's ouders)

school

technologie

de Aardelaar

Nieuw Babylon



Naar Nieuw Babylon

Ik zou het liefste wonen in de Aardelaar / Nieuw Babylon.
Zo zou mijn leven daar zijn:

school

eten

weekend

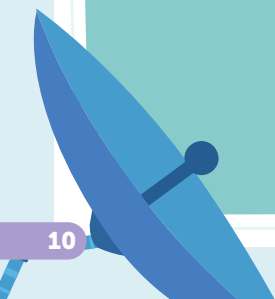
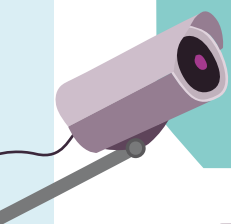
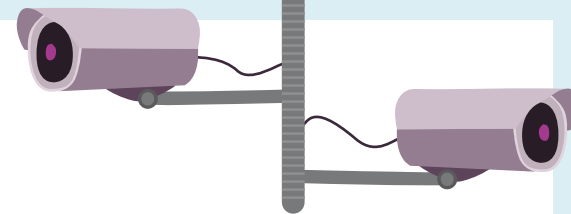
huis

vrienden

De Q.I.M.

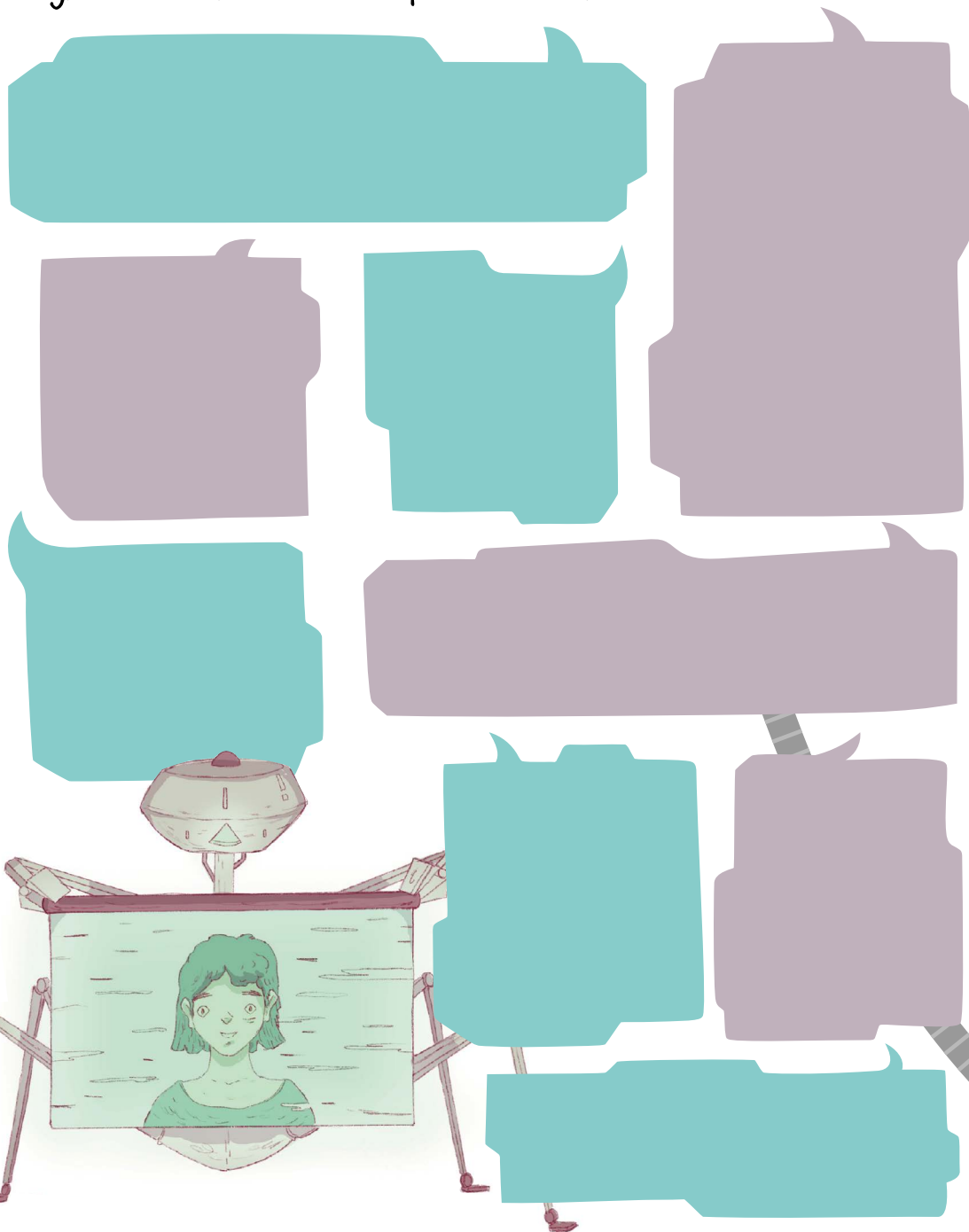
Dit zou er gebeuren als
computers de aarde over
zouden nemen

Zo kunnen mensen zorgen dat
dit niet gebeurt



Een betere toekomst

Beste Q.I.M.,
Wij, de mensen, horen echt op aarde thuis, want ...



De laatste mens

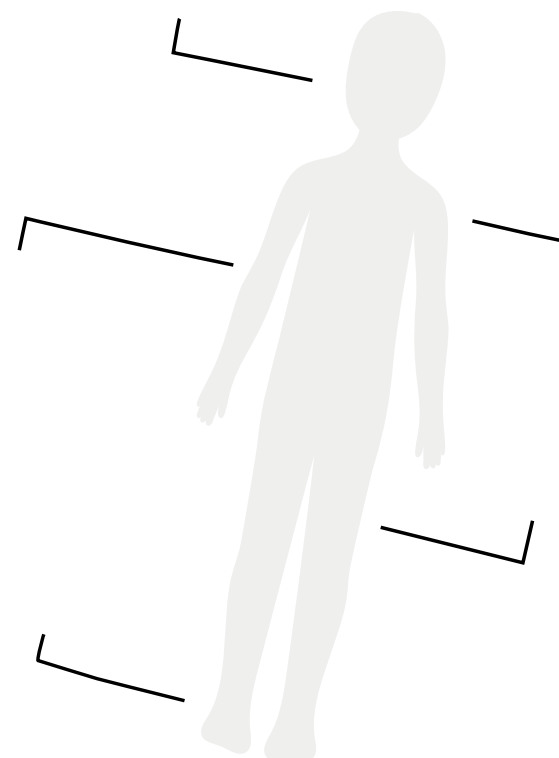
Een wereld vol robots

Dit ben ik in het boek →



Naam:

Hoogte:

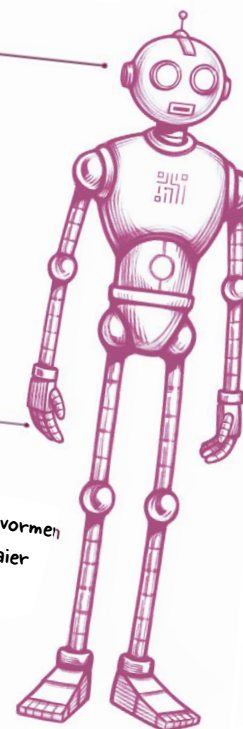


XR_935

Hoogte: 1,709 meter

Doel: zonnepanelen installeren [montage]

Scoort hoog op
leidinggeven en trouw

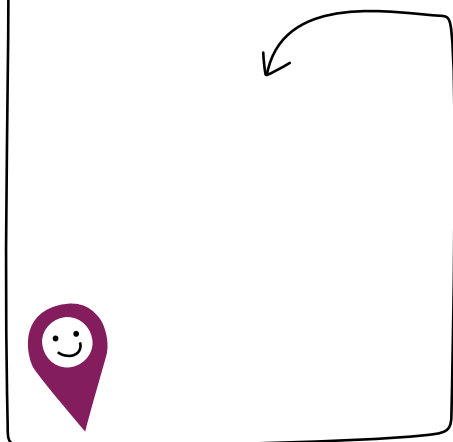


Wijsvinger om te vormen
tot schroevendraaier

Emma onder de grond

Mijn ontmoeting met Emma

Hier kwam ik haar tegen:



Dit zei ik tegen haar:

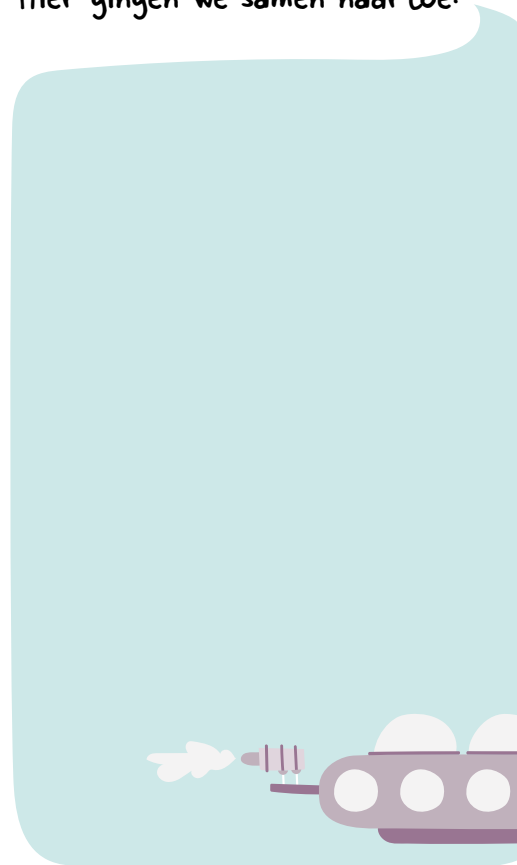
Dit zei Emma tegen mij:



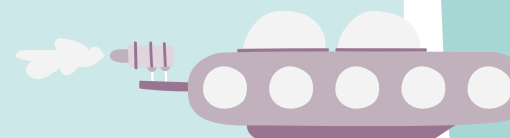
Dit hebben we samen gedaan:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Hier gingen we samen naartoe:

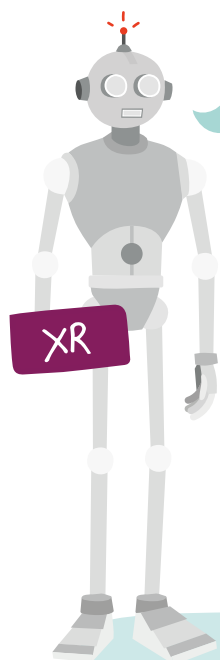


Deze spannende dingen hebben we beleefd:



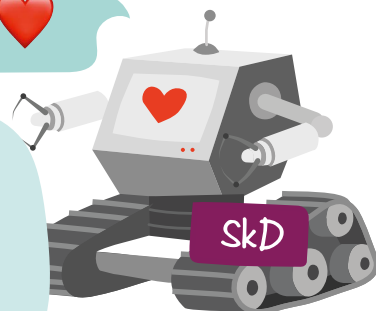
Praten met robots

Mijn reacties op de robots



Wat is vriendschap eigenlijk?

Large empty speech bubble for writing a response.



Large empty speech bubble for writing a response.



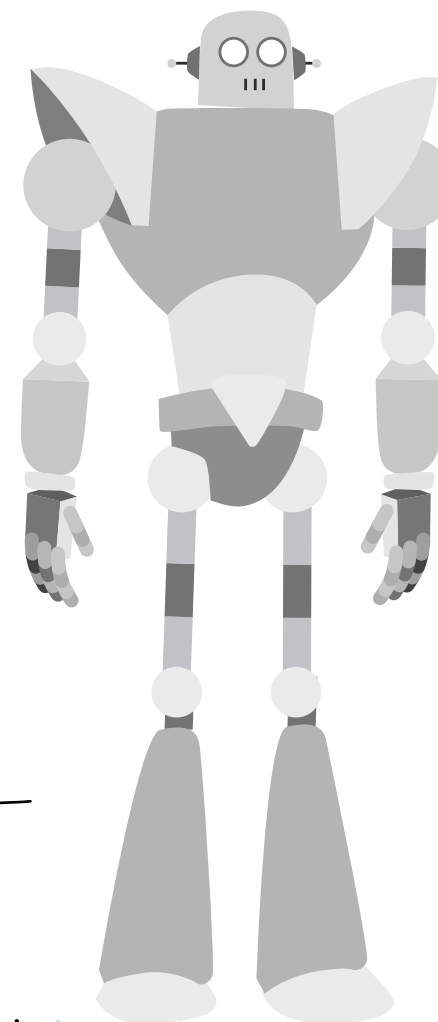
Het is belangrijk dat we elke dag werken, want alles wat we doen moet nuttig zijn.

Large empty speech bubble for writing a response.

Een oordeel over PRESIDENT

Slechte dingen die PRESIDENT heeft gedaan →

Four horizontal lines for writing a list of bad things.



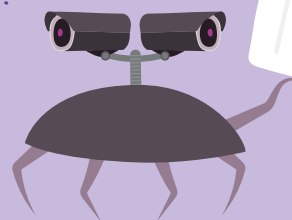
Dit moet er met PRESIDENT gebeuren:

Large empty speech bubble for writing a response.

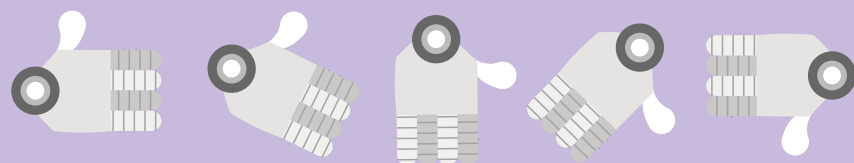
Kies jouw boek!

Mijn leesdagboek

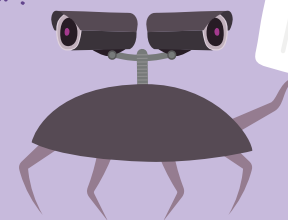
Krabbel, teken, schrijf,
plak en knutsel over jouw boek!



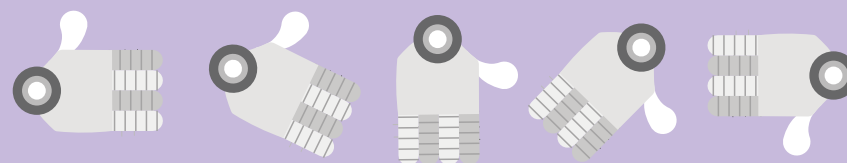
Dit vond ik van mijn boek:



Krabbel, teken, schrijf,
plak en knutsel over jouw boek!

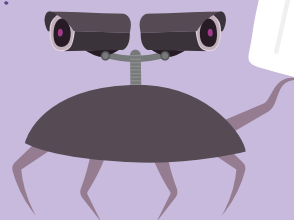


Dit vond ik van mijn boek:

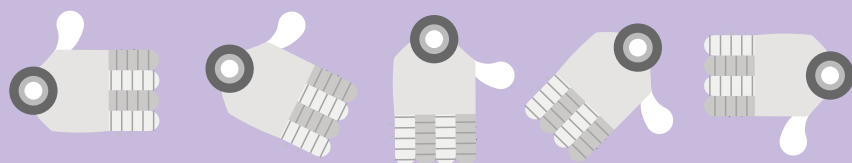


Mijn leesdagboek

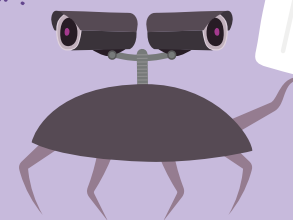
Krabbel, teken, schrijf,
plak en knutsel over jouw boek!



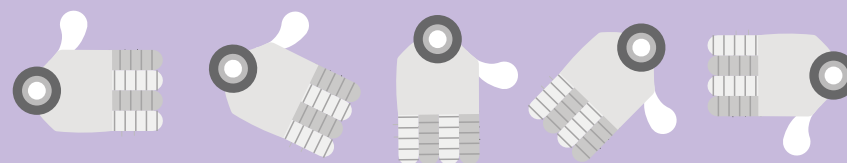
Dit vond ik van mijn boek:



Krabbel, teken, schrijf,
plak en knutsel over jouw boek!



Dit vond ik van mijn boek:



Mijn leesclub-challenges

Challenge gehaald? Kleur de badge!

Lees een tekst waarvan je iets leert over computers.

Dit heb ik geleerd: _____



Stuur een berichtje naar een vriend over een boek dat je hebt gelezen.

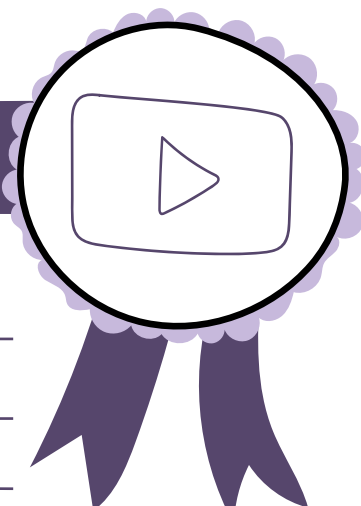
Ik heb een bericht gestuurd aan _____

Het ging over dit boek: _____

Bekijk een filmpje waarin een YouTuber iets belangrijks vertelt.

Naar deze YouTuber heb ik gekeken: _____

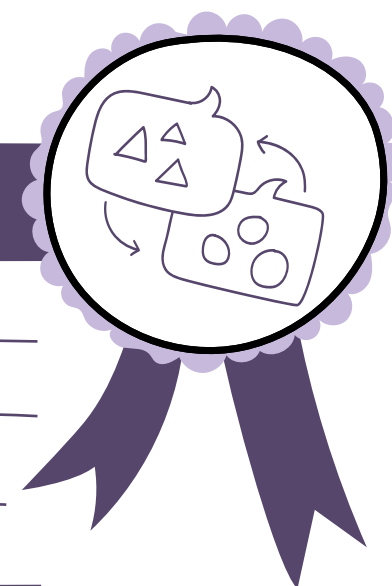
Die sprak over: _____



Vertaal de songtekst van een liedje in een andere taal met Google Translate.

Dit liedje heb ik vertaald: _____

Het gaat over: _____



Zoek op in welke stad jouw favoriete schrijver woont en bekijk de stad op Google Maps.

Mijn favoriete schrijver is _____

en die komt uit _____

Schrijf een mailtje naar een tof personage uit een boek.

Ik heb een mailtje geschreven aan _____

uit het boek _____



1 Vertellen in emoji's

Dit ga je doen:

- Je speelt de emoji-quiz.
- Je leest een fragment uit het boek *Game Helden*.
- Je haalt de belangrijkste woorden uit het fragment.
- Je zoekt hier emoji's bij.

Daarmee:

- kun jij een verhaal vertellen in emoji's.

1 De emoji-quiz

Bekijk de emoji's op het digibord. Welke titel van een boek of film staat er, denk je? Schrijf die op.

	Titel
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

2 Personages in emoji's

Je gaat zo een fragment uit *Game Helden* vertellen in emoji's. Welke emoji's passen bij de vier hoofdpersonen? Teken ze hier.



Puck



Raff



Manú



Phileine

3 Vertellen in emoji's

Om een fragment in emoji's te vertellen, schrijf je eerst de kern op. Doe het zo:

- Lees **Power me up!**
- Schrijf de kern van elke alinea in één of twee zinnen op.

Alinea	Kern:
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

8	
9	
10	
11	

4 Vertellen in emoji's

Vertel **Power me up!** in emoji's.

- Bekijk de emoji's op de bladzijde hiernaast.
- Vertel de zinnen die je bij opdracht 3 hebt opgeschreven met emoji's. Dat doe je door de emoji's na te tekenen of in te toetsen op een telefoon, tablet of computer.



tip

Kun je niet snel een goede emoji vinden?
Verzin er dan zelf een!

Game Helden in emoji's



2 Chatten met vroeger

Dit ga je doen:

- Je reist terug in de tijd, naar het jaar 1997.
- Je ontdekt hoe je toen op internet ging.
- Je leest hoe je kunt chatten.
- Je chat met iemand in 1997.

Daarmee:

- ontdek jij hoe de online wereld vroeger was.

1 Chatiquette

Je gaat chatten in een chatroom, met iemand in de jaren 90. Lees eerst **Chatiquette** voor belangrijke chatregels.

2 Chatvragen

In het chatgesprek ga jij vragen stellen over de online wereld in de jaren 90.

- Lees de vragen op de bladzijde hiernaast. Welke vragen mag je niet stellen volgens **Chatiquette**? Streep die door.
- Op welke vragen wil jij echt het antwoord weten? Kies bij elk onderwerp één vraag. Zet er een kruisje voor.

Verbinding



- ☐ Heb je ook draadloos internet?
- ☐ Hoe lang duurt het om een foto te downloaden?
- ☐ Hoe maak je verbinding met internet?
- ☐ Schiet eens op. Waarom reageer je zo langzaam?

Opzoeken



- ☐ Bestaat Google al?
- ☐ Kun je jouw achternaam en adres zeggen? Dan kan ik je opzoeken.
- ☐ Hoe kun je online informatie over een persoon vinden?
- ☐ Hoe zoek je informatie op internet?

Muziek



- ☐ Hoeveel liedjes staan er in jouw digitale playlist?
- ☐ Kun je muziek luisteren op internet?
- ☐ Ken je deze artiest?
- ☐ Van welke artiest kijk jij de meeste video's op YouTube?



Films



- ☐ Wat doe jij het liefst als je buitenspeelt?
- ☐ Kijk je weleens films op Netflix?
- ☐ Kun je films kijken op internet?
- ☐ Wie is jouw favoriete vlogger?

Berichten



- ☐ Gebruik je ook emoji's in je berichten?
- ☐ Hoe praat je online met je vrienden?
- ☐ Stuur je ook berichtjes via WhatsApp?
- ☐ Stuur je weleens anonieme berichtjes naar stomme mensen?

Gamen



- ☐ Download je weleens spelletjes?
- ☐ Kun je online games spelen tegen je vrienden?
- ☐ Speel je online games?
- ☐ Voeg me toe op Playstation Network / Xbox Live!!!!

3 Chatten maar!

Je gaat nu echt chatten met iemand van vroeger! Doe het zo.

Stap 1 Zorg voor een computer of tablet met internet. Je kunt in je eentje chatten of samen met anderen.

Stap 2 Ga naar de Online wereld chatroom op www.blinklezen.nl/leerling.

Stap 3 Chat je alleen? Begin dan het gesprek door dit in te typen:
Hallo, ik ben Met wie chat ik?
Chat je samen met anderen? Begin dan het gesprek door dit in te typen:
Hallo, wij zijn Met wie chatten we?

Stap 4 Stel de vragen die je hebt gekozen. Typ ze helemaal goed in. Let goed op dat je geen typfoutjes maakt. Ga door tot je al je vragen hebt gesteld.

4 Dit weet ik nu

Wat heb je in jouw chatgesprek allemaal ontdekt over de online wereld van vroeger?

CHAT:

OVER VERBINDING:

OVER OPZOEKEN:

OVER MUZIEK:

OVER FILMS:

OVER BERICHTEN:

OVER GAMEN:

YES

NO

3 Saroos digitale zoektocht

Dit ga je doen:

- Je leert Saroo kennen.
- Je ontdekt hoe hij zijn familie kwijt is geraakt.
- Je leest zijn herinneringen.

Daarmee:

- help jij Saroo om zijn familie te vinden met Google Maps.

1 Saroos herinneringen

Je gaat Saroo helpen om zijn familie terug te vinden met Google Maps. Doe het zo:

Stap 1 Lees **Saroos herinneringen** goed door.

Stap 2 Saroo herinnert zich twee plaatsen: 'Ginestlay' en 'Berhampur'. Lees **Saroos herinneringen** nog een keer en onderstreep alle plekken die hij zich herinnert in die twee plaatsen.

Stap 3 Schrijf die plekken in de eerste kolom van je digitale zoektocht.

Stap 4 Schrijf in de tweede kolom wat je over de plekken weet.

Stap 5 Ga naar blinklezen.nl/leerling en klik op de link naar Google Maps.

Stap 6 Saroo heeft twee plaatsen gevonden waar hij mogelijk vandaan komt! Kijk en lees op Google Maps. Houd **Saroos herinneringen** eraan.

★ tip

Gebruik de scroller van je muis of de + knop in Google Maps om de plaatsen van dichtbij te bekijken.

Stap 7 Schrijf jouw ontdekkingen op. Welke locatie heeft de meeste plekken die overeenkomen met Saroos herinneringen?

Stap 8 Schrijf nu op in welke locatie jij denkt dat Saroo woonde en waarom je dat denkt.

MIJN DIGITALE ZOEKTOCHT

[illegible][illegible]

Ik denk dat Saroo in locatie 1 / locatie 2 woonde, want _____

4 Slimme codes

Dit ga je doen:

- Je kijkt hoe slim een smarthome is.
- Je gaat naar het Junior Computer Lab.
- Je leert daar hoe je kunt programmeren door te lezen en te kijken.

Daarmee:

- kun jij jouw eigen smarthome programmeren.

1 Leren programmeren

Lees de **CT-3000 handleiding** en leer hoe je kunt programmeren met CT-3000.

2 Even oefenen op papier

Heb je de handleiding goed gelezen? Beantwoord de vragen.

Wat is de waarde van de lamp?



Wat is de waarde van de deur?



Vertaal deze computercode in gewoon Nederlands:

```
als deur = open dan lamp = aan
```

3 Programmeer in het Junior Computer Lab

Bespreek of jullie alleen, met z'n tweeën of in een groepje gaan programmeren.

Dit heb je nodig in je lab:

- computer (laptop, tablet)
- internet

★ tip

Werk je in tweetallen of een groepje?
Verdeel de taken of programmeer om de beurt!



JUNIOR COMPUTER LAB

4 Aan de slag met programmeren!

Ga naar: <http://www.ct3000.nl/#/tool>

Oefen eerst even. Programmeer links en kijk rechts wat er gebeurt.

Als jij de deur opendoet, dan gaat de muziek aan op jouw favoriete zender.
Je tikt dus in CT-3000: als deur = open dan ...

Als de kat buiten is, dan krijg je een berichtje.

Als het weer slecht is, dan gaat de lamp aan.

5 Helemaal zelf

Jij gaat je huis lekker *smart* maken. Kies slimme mogelijkheden die in jouw leven passen en programmeer die in CT-3000.

- Lees de **CT-3000 handleiding** gedetailleerd om goed te kunnen programmeren.
- Schrijf jouw codes hieronder op, zodat je ze niet vergeet.

Mijn smarthomecodes



EINDE JUNIOR COMPUTER LAB

6 Test

Ben jij een echte programmeur? Doe de test **Ben jij al een echte programmeur?**

Hoeveel punten had jij?

Denk aan wat je hebt geprogrammeerd met CT-3000.

Ben jij al een echte programmeur, vind je?

WERELD
LEZEN

5 Online achtervolging

Dit ga je doen:

- Je wordt lid van het Team Digitale Opsporing.
- Je leest instructies over het gebruik van Google Maps.
- Je krijgt een oproep over een gestolen telefoon.
- Je volgt de dief op Google Maps.

Daarmee:

- kun jij de dief achtervolgen en de gestolen telefoon terugvinden.

1 Een melding!

Er komt een melding binnen bij het Team Digitale Opsporing.

Luister naar de melding. Vul de eerste vier punten in op de Digichase-app.

DIGICHASE

1_Korte beschrijving van melding
(wat is er gebeurd?):

2_Gestolen voorwerp:

DIGICHASE

3_Signalement verdachte:

4_Locatie melding:

5_Eindlocatie verdachte:

2 De achtervolging

Je hebt de verdachte achtervolgd op Google Maps.
Blijft de verdachte stilstaan? Dan kun je hem op laten pakken.
Vul de eindlocatie in op de Digichase-app.

WERELD
LEZEN

6 Terug naar de offline wereld

Dit ga je doen:

- Je kijkt naar de film *Het zakmes*.
- Je onderzoekt hoe Mees een boodschap bij zijn vriend probeert te krijgen.
- Je vergelijkt de tijd uit de film met nu.
- Je gebruikt alles wat je weet over de online wereld.

Daarmee:

- kun jij een scenario bedenken als *Het zakmes* zich nu zou afspelen.

1 Andere tijden

Je gaat kijken naar de film *Het zakmes*. De film speelt zich 30 jaar geleden af. Technologie zag er toen nog heel anders uit. Het was nog niet zo makkelijk om een boodschap bij iemand te krijgen. Hoe ging dat dan? Dat ga je onderzoeken! Kijk naar deel 1 van de film en vul je onderzoeksblad in.

ONDERZOEKSBLAD

HET ZAKMES DEEL 1

Hoe stuurt Mees Tim een boodschap?

Ik denk dat Tim de boodschap wel / niet krijgt.

ONDERZOEKSBLAD

HET ZAKMES DEEL 2

Hoe probeert Mees om Tims zakmes naar Flevoland te krijgen?

Ik denk dat het zakmes wel / niet bij Tim aankomt.

HET ZAKMES DEEL 3

Hoe gaat Mees naar Almere?

Ik denk dat Mees wel / niet in Almere aankomt.

HET ZAKMES DEEL 4

Welk plan heeft Mees om zijn boodschap aan Tim te geven?

Ik denk de boodschap van Mees Tim wel / niet bereikt.

HET ZAKMES DEEL 5

Welk plan heeft Mees ook om te zorgen dat Tim zijn boodschap krijgt?

Ik denk dat de boodschap van Mees Tim wel / niet bereikt.

2 Het zakmes in de online wereld

Je hebt in je onderzoek geschreven op welke manieren Mees probeerde contact te krijgen met Tim. Maar hoe zou de film zijn gegaan als die zich in onze tijd had afgespeeld? Dat ga jij bedenken! Doe het zo:

- Werk samen met een klasgenoot en lees elkaars onderzoek.
 - Bedenk samen een scenario voor *Het zakmes* in de online wereld van nu.
- Let op: dit moet een erg goed verhaal zijn, zodat de film nog net zo spannend blijft om te kijken.

Scenario 'Het zakmes in de online wereld'

Plot: De film speelt zich af in de online wereld van nu. Het jongetje Tim laat op school zijn grote zakmes zien aan zijn vriend, de 6-jarige Mees. Als de juf langskomt, stopt Mees het mes snel weg. Nadat Tim verhuisd is, komt Mees erachter dat hij Tims zakmes nog heeft.



Deel 1: Zo stuurt Mees Tim nu een boodschap:

Deel 2: Zo krijgt Mees Tims zakmes nu in Flevoland:

Deel 3: Zo gaat Mees nu naar Almere:

Deel 4: Dit plan heeft Mees nu om Tim zijn boodschap te geven:

Deel 5: Dit is het laatste plan van Mees om Tim te bereiken:

Kern weergeven

In dit minicollege:

- leer je de kern van een tekst weer te geven.

Dit doe je door:

- de kern uit elke alinea op te schrijven in een zin.
- die zinnen te laten zien met emoji's.

1 Een illustratie uit *De wilde robot*

Bekijk de illustratie. Waar gaat het over, denk jij?
Schrijf het in één zin.



2 Welke emoji past het best bij de zin?

Kruis het juiste antwoord aan.

a Ik moet vreselijk lachen om het verhaal.

- ☐ 🗑️
☐ 😏
☐ 😂

b Sorry, maar ik begrijp niet wat je bedoelt.

- ☐ 🤔
☐ 🤫
☐ 😡

3 Nu jij!

Lees *De tuin*.

Schrijf de kern in zinnen op.

Kijk in het paarse kader hoe je dat aanpakt.

Dit vind ik de kern:

4 De kern in emoji's

Laat de kern van de tekst in emoji's zien.

Kies uit deze emoji's



Kern weergeven

Zo bereid je je voor

- Je leest de tekst één keer helemaal door.

Zo geef je de kern van de tekst weer

- Je leest de eerste alinea van de tekst.
- Je schrijft in 1 of 2 zinnen op wat de belangrijkste informatie is. Dat is de kern.
- Die zin laat je met beelden zien (bijvoorbeeld met emoji's).
- Dit doe je met elke alinea.

Zo rond je af

- Je leest de zinnen door en bekijkt je beelden.
- Je controleert of je hierdoor weet waar de tekst over gaat.

Wat wil je onthouden voor als je een volgende keer de kern van een tekst wilt weergeven?

Kennis Verbinden

In dit minicollege:

- leer je hoe je informatie uit een tekst kunt verbinden met informatie uit een andere tekst.

Dit doe je door:

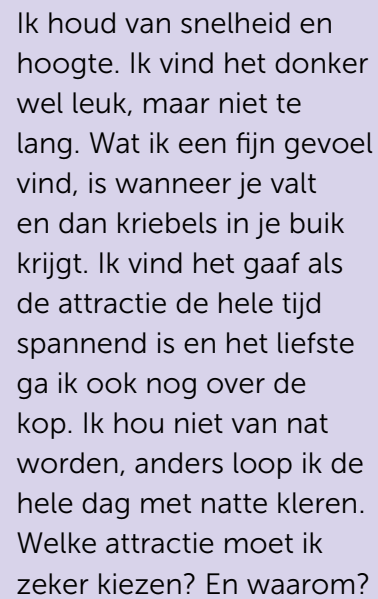
- een geschikt uitje voor Tim en zijn vaders te kiezen door hun interesses te verbinden met attractieparken in Nederland.
- een passende attractie voor Tim te kiezen door zijn voorkeuren te verbinden met informatie over verschillende attracties.

1 Tims favoriete attractie

Je weet nu dat Tim met zijn vaders naar de Efteling gaat. Maar Tim wil nog iets weten. Onderzoek het zo:

- Lees op de volgende bladzijde eerst wat Tim te zeggen heeft over zijn lievelingsattractie. Wat wil Tim weten?

-
- Onderstreep de belangrijke informatie van Tim.
 - Lees **De attracties**.
 - Verbind wat Tim heeft gezegd met de informatie uit **De attracties**. Dat doe je door te onderstrepen.
 - Schrijf in het spreekwolkje op de volgende bladzijde welke attractie het beste bij Tim past en waarom.



Want _____

[illegible]

Wat wil je onthouden voor als je een volgende keer nieuwe informatie uit een tekst gaat verbinden met dat wat je al weet?

Gedetailleerd lezen

In dit minicollege:

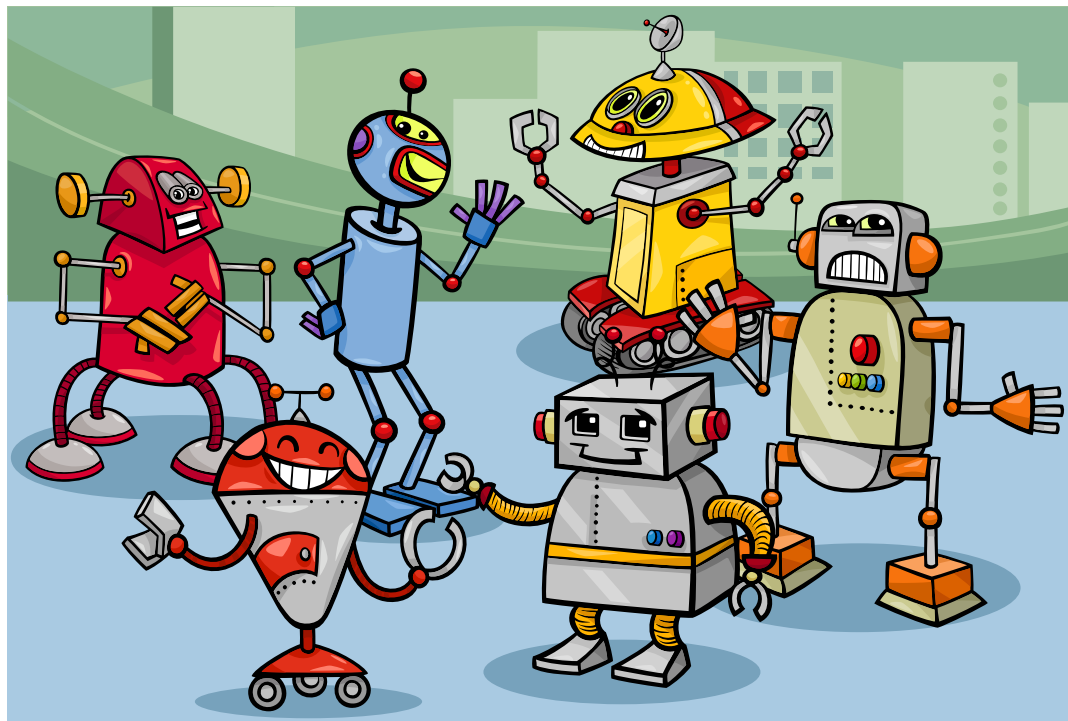
- leer je gedetailleerd lezen.

Dit doe je door:

- een tekst over programmeren gedetailleerd te lezen.
- daarover een programmeerexamen te doen.

1 Zoek de tien verschillen

Kijk gedetailleerd. Vergelijk de plaat hieronder met de plaat op het digibord en omcirkel de verschillen.



2 Even oefenen

Lees de tekst.

Ben je goed in 'zoek de verschillen'-puzzels, dan kun je waarschijnlijk ook goed programmeren. Hoe nauwkeurig je ook werkt en hoe logisch je ook nadenkt, soms sluipt er toch een fout in de codes in je programma. Zo'n fout moet je natuurlijk opsporen door je codes na te kijken en goed op alle details letten.

Wat kun je waarschijnlijk ook goed, als je goed bent in 'zoek-de-verschillen'-puzzels?

3 Nu jij!

Lees **Leren programmeren** en doe je examen door de vragen op de volgende bladzijde te beantwoorden.

★ tip

Lees nauwkeurig, kijk goed in je tekst en probeer bij het opschrijven van de antwoorden geen schrijffouten te maken.

Vraag 1

Hoe heten de stap-voor-stapinstructies?

Vraag 2

Welke programmeertalen worden genoemd?

Vraag 3

Hoeveel vraagtekens staan er in de tekst?

Vraag 4

Hoe heet de fout als een programma iets anders doet dan je wilt?

Gedetailleerd lezen

Zo bereid je je voor

- Bedenk welke informatie uit de tekst je wilt weten.

Zo lees je gedetailleerd

- Lees de tekst nauwkeurig, met extra aandacht, zin voor zin.
- Sla geen woorden of zinnen over.

Zo rond je af

- Schrijf of typ de informatie die je wilt weten zorgvuldig.
- Let erop dat je geen schrijf- of typfouten maakt.
- Heb je de informatie gevonden die je wilde weten?

Wat wil je onthouden voor als je een volgende keer gedetailleerd wilt lezen?

minicollege

Routebeschrijving lezen

In dit minicollege:

- leer je een routebeschrijving te lezen.

Dit doe je door:

- een routebeschrijving van Google Maps te lezen en te volgen.
- de route van de *bikehunter* naar de gestolen fiets op de kaart te tekenen.

1 Bikehunters op jacht!

Bekijk het filmpje.

Wat hebben de *bikehunters* nodig om de fiets terug te vinden?

2 Even samen oefenen

Bekijk Google Maps op het digibord. Wat zie je allemaal op de routebeschrijving?

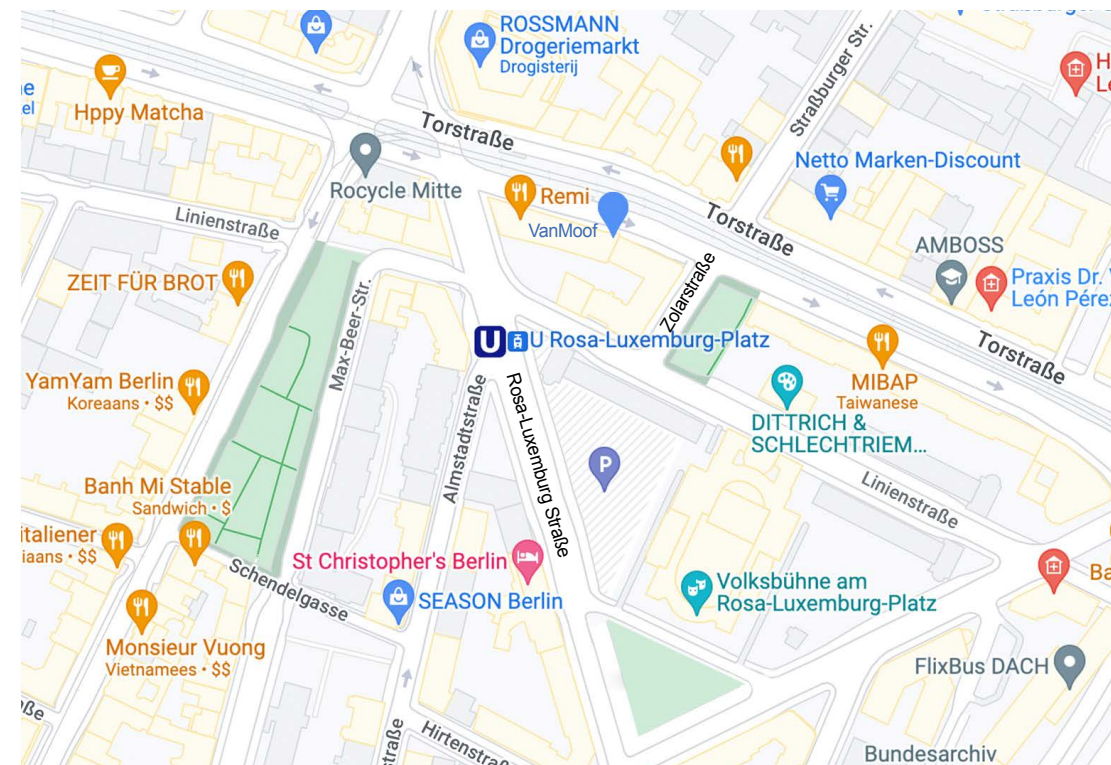
3 Nu jij!

Vind uit waar de gestolen fiets is.

- Lees de routebeschrijving hieronder.
- Teken de route van de *bikehunters* op de kaart.
- Zet een kruis op de plek waar de gestolen fiets staat.

Routebeschrijving

- Start bij de winkel van VanMoof, Torstraße 42, Berlijn.
- Fiets naar het oosten op Torstraße, richting parkje.
- Sla voor het parkje rechtsaf bij Zolarstraße.
- Sla rechtsaf en fiets de Linienstraße op.
- Sla scherp linksaf de Rosa-Luxemburg Straße in.
- Sla de eerste straat linksaf, bij het parkje.
- Je bent bij je bestemming aangekomen.



Routebeschrijving lezen

Zo bereid je je voor

- Zoek zaken die je nodig hebt bij een routebeschrijving:
 - een kaart of plattegrond.
 - een adres, woonplaats en land.
 - een tekst waarin staat hoe je moet lopen, fietsen of rijden.

Zo lees je een routebeschrijving

- een online routebeschrijving:
 - Je tikt in waar je naartoe wilt.
 - Je tikt in waar je nu bent.
 - Je geeft de opdracht de route uit te stippelen.
 - Je bekijkt het kaartje bij de route.
 - Je leest de tekst en volgt de routebeschrijving stap voor stap.
- een routebeschrijving op papier:
 - Je leest waar je naartoe wilt.
 - Je bekijkt het kaartje met de route (als dat er is).
 - Je leest de tekst en volgt de routebeschrijving stap voor stap.

Zo rond je af

- Je controleert of je op de goede plek bent aangekomen.

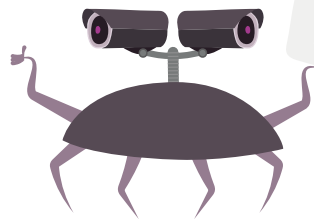
Wat wil je onthouden voor als je een volgende keer een routebeschrijving wilt lezen?

Slot

Online wereld

Dit heb ik geleerd over de online wereld:

Het beste boek dat ik dit
thema heb gelezen was:



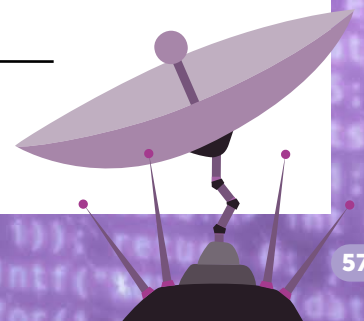
Hierover wil ik nóg meer lezen: _____

De online wereld maakt het leven leuker / minder leuk, want ...

Zo ziet onze online wereld er later uit, denk ik:

≡ Hoe overleef je in de online wereld? ≡

Dit is mijn antwoord: _____





Colofon

ALGEMENE HOOFDREDACTIE

Carla Wiechers

HOOFDREDACTIE

Eline Spanjaart

Magda van der Wulp (minicolleges)

AUTEURS

Eline Spanjaart

Karin Janssen (minicolleges)

Claudia Tulen (minicolleges)

EINDREDACTIE

Marjan den Hertog

REDACTIE TEKSTEN

Magda van der Wulp

Eefje Cadée

Ester Kerkhoff

ASSETS EN DESIGN

Coen Doesborg (coördinatie, beeld)

Nienke van Dijk (coördinatie, beeld)

Eline Spanjaart (beeld)

Mireille Spaas (beeld)

SPNJRT Media & Film productions (video)

VORMGEVING

Buro de Kuijper (ontwerp)

Mireille Spaas (opmaak)

Kim Siersema (illustratie)

BOEKEN

Offline, Marco Kunst – Gottmer

De laatste mens, Lee Bacon – Van Holkema &

Warendorf

UITGEVER

Lian van de Wiel

FOTO'S

Shutterstock, tenzij anders vermeld.

29 ANP Photo

31 Imageselect

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie of op welke wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. De uitgever heeft getracht alle rechthebbenden te achterhalen. Indien iemand meent als rechthebbende in aanmerking te komen, kan hij of zij zich tot de uitgever wenden.

Versie 1.3, 2025

Voor deze uitgave van Blink is gebruik gemaakt van papier dat is voorzien van het FSC of PEFC-keurmerk. Dit garandeert dat hout- en papierproducten afkomstig zijn van duurzaam beheerde bossen, waarbij aandacht is voor de ecologische, sociale en economische functies.

Blink is de meest innovatieve leermiddelenontwikkelaar van Nederland. We ontwikkelen lesmateriaal dat leerlingen uitdaagt om hun talenten te ontwikkelen en de wereld te ontdekken. Lesmateriaal dat nieuwsgierig maakt en leerlingen zoveel mogelijk zelf op onderzoek uit laat gaan. We baseren ons hierbij op de meest recente wetenschappelijke inzichten. We ontwikkelen onze methodes altijd in samenwerking met leerkrachten en leerlingen.

Naast Blink Lezen heeft Blink voor het basisonderwijs de methodes Blink Engels en Blink Wereld. In het voortgezet onderwijs bieden we de methodes Blink Nederlands, Blink Engels en Blink Geschiedenis aan. Ook is Blink uitgever van de kindermerken Bobo, Okki, Wild van Freek en National Geographic Junior.

www.blinklezen.nl

Blink

Online wereld

In dit thema ontdek je hoe je kunt overleven in de online wereld. Chat met iemand in de jaren 90 en kom erachter hoe het internet vroeger was. Achtervolg een dief met de digitale opsporingsdienst. Help iemand om zijn huis terug te vinden in een online speurtocht. Vertel een verhaal in emoji's. Start de computer maar op en ga mee op digitale ontdekkingsreis.