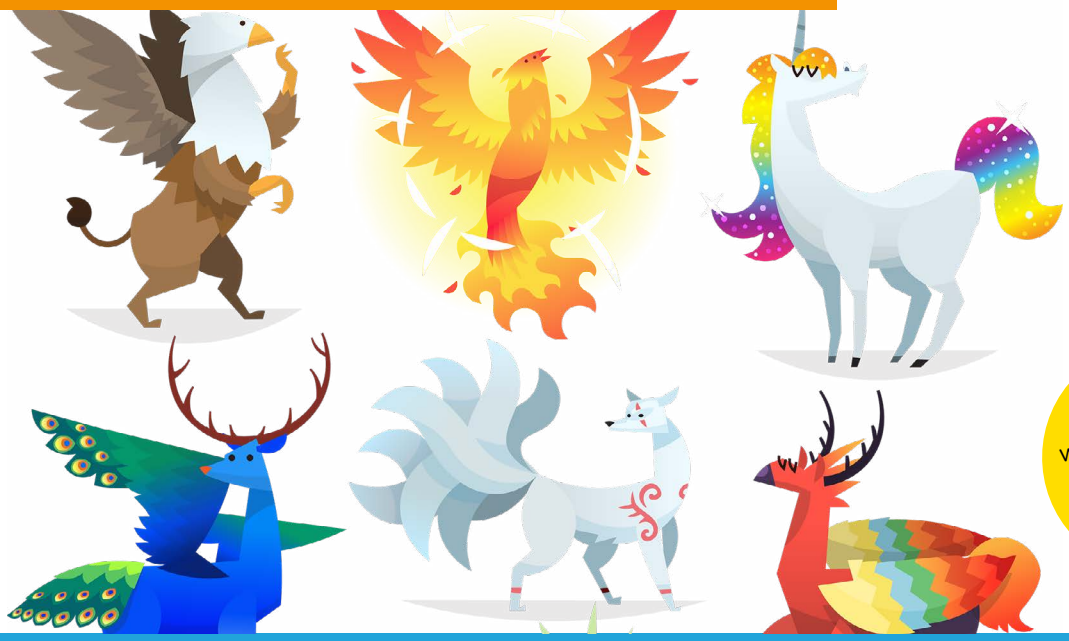
LESBRIEF **DIGI-DOENER!**

Ontstaan van het leven



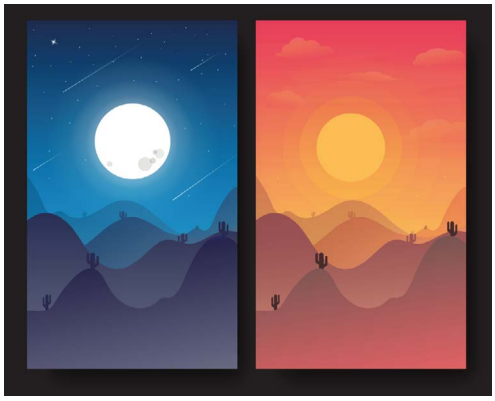
WEETJE
Wist je dat wetenschappers nog steeds nieuwe dieren ontdekken?

Je gaat met je groepje een nieuw dier ontwerpen! Eerst kiezen jullie een woonplaats voor je dier. Daarna ontwerpen jullie een dier dat perfect op die plek zou kunnen leven. Aan het eind laten jullie je dier zien aan de klas.

Stap 1

Kies hieronder een woonplaats voor jullie dier.

❑ Woestijn



Tips:

- Het is hier overdag heel warm en 's nachts heel koud. Zorg dat jullie dier daar tegen kan.
- De woestijn staat helemaal vol met cactussen. Pas op de jullie dier zich niet prikt!
- Jullie dier zoekt naar voedsel in het zand.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Myrna Kelfkens van WisMon.

❑ Supermarkt



Tips:

- Jullie dier moet zorgen dat mensen hem niet zien als de winkel open is.
- Jullie dier haalt zijn voedsel uit de winkel.

❑ Koraalrif



Tips:

- Jullie dier moet zich goed kunnen bewegen onder water, tussen het kleurige koraal.
- Pas op dat jullie dier niet wordt gepakt door haaien!
- Jullie dier eet koraal dat heel hard is. Zorg dat hij zijn tanden niet breekt!

❑ Bovenin hoge bomen

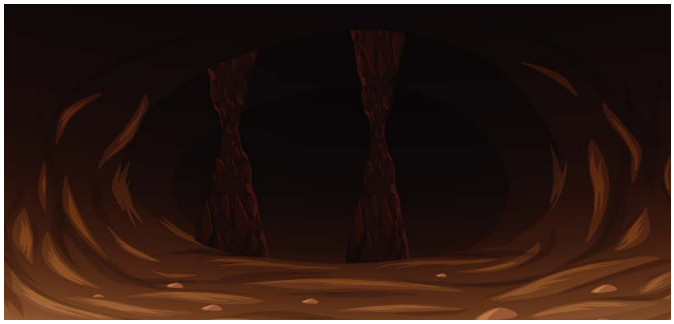


Tips:

- Pas op dat jullie dier niet naar beneden valt als hij beweegt van boomtop naar boomtop.
- Jullie dier vangt vogels uit de lucht om te eten.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Myrna Kelfkens van WisMon.

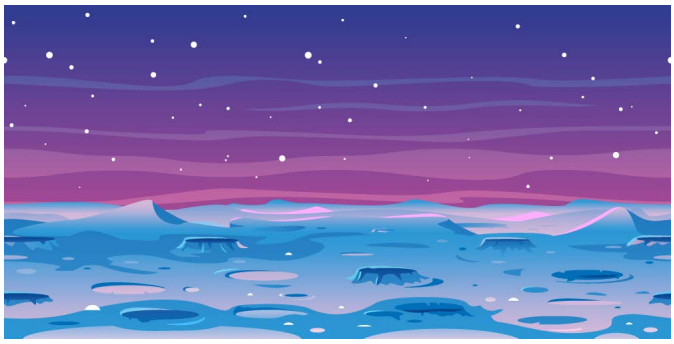
❑ Grot



Tips:

- Het is hier zo donker dat een mens niks zou kunnen zien. Hoe kan jullie dier toch iets zien?
- Jullie dier moet heel stil bewegen, zodat hij niet wordt opgemerkt door het grotmonster.
- Jullie dier eet insecten uit spleten in de grot. Hoe krijgt hij deze eruit?

❑ Planeet in de ruimte



Tips:

- Het waait altijd heel hard op deze planeet. Zorg dat jullie dier niet wegwaait!
- De wind maakt heel veel herrie. Hoe kan jullie dier toch communiceren met zijn vrienden?
- Jullie dier eet kleine plantjes uit de kraters van de planeet.

WEETJE
Wist je dat sommige dieren door het toedoen van de mens dreigen uit te sterven? De Ili pika is daar een voorbeeld van. Hier kun je meer over de Ili pika en andere bedreigde diersoorten leren.

Wij kiezen deze woonplaats omdat:

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Myrna Kelfkens van WisMon.

Stap 2

Bekijk de afbeelding van de woonplaats die jullie hebben gekozen. Lees ook de tips die erbij staan. Hoe kunnen jullie het dier zo ontwerpen dat hij perfect is aangepast aan zijn woonplaats? Schrijf zoveel mogelijk kenmerken op van jullie nieuwe dier.

★TIP!

Denk bijvoorbeeld aan welke lichaamsdelen het dier moet hebben, hoe het dier beweegt, wat het dier eet en hoe het dier zijn eten verzamelt. Je mag kenmerken van bestaande dieren combineren of iets verzinnen wat nog niet bestaat.

Stap 3

Jullie gaan je nieuwe dier nu ontwerpen met de computer. Je gebruikt hiervoor het programma Paint. In de bijlage van deze lesbrief lees je hoe je Paint gebruikt om je dier te ontwerpen.

Stap 4

Jullie dier is nu klaar! Straks gaan jullie het dier laten zien aan de klas. Vertel hierbij in ieder geval het volgende:

- Waar woont jullie dier?
- Wat is er bijzonder aan deze woonplaats?
- Hoe ziet jullie dier eruit en wat doet hij?
- Welke kenmerken van het dier zorgen dat hij goed is aangepast aan zijn woonplaats?
- Welke andere woonplaats zou helemaal niet geschikt zijn voor jullie nieuwe dier? Waarom niet?

WEETJE

Wist je dat mensen lang geleden al fantasiedieren bedachten? Ze worden fabeldieren genoemd en het zijn vaak mengsels van bestaande dieren. Bijvoorbeeld Pegasus, dat is een paard met vleugels.

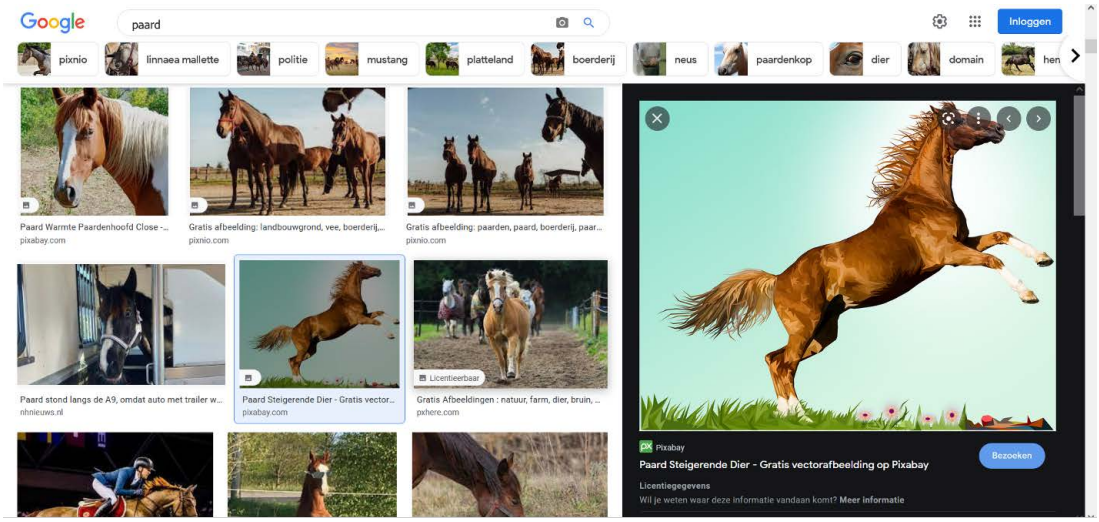
Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Myrna Kelfkens van WisMon.

BIJLAGE – EEN DIER ONTWERPEN MET PAINT

Met Paint kun je verschillende afbeeldingen toevoegen en deze combineren. Ook kun je vormen invoegen en zelf dingen tekenen. Zo kun je extra dingen op de afbeeldingen tekenen. Stel dat je jouw nieuwe dier het lichaam van een paard en de vleugels van een vlinder wilt geven, dan kun je daar twee afbeeldingen van combineren. Daarna kun je bijvoorbeeld zelf lange tanden tekenen. Hieronder staat in stappen uitgelegd hoe je dit doet.

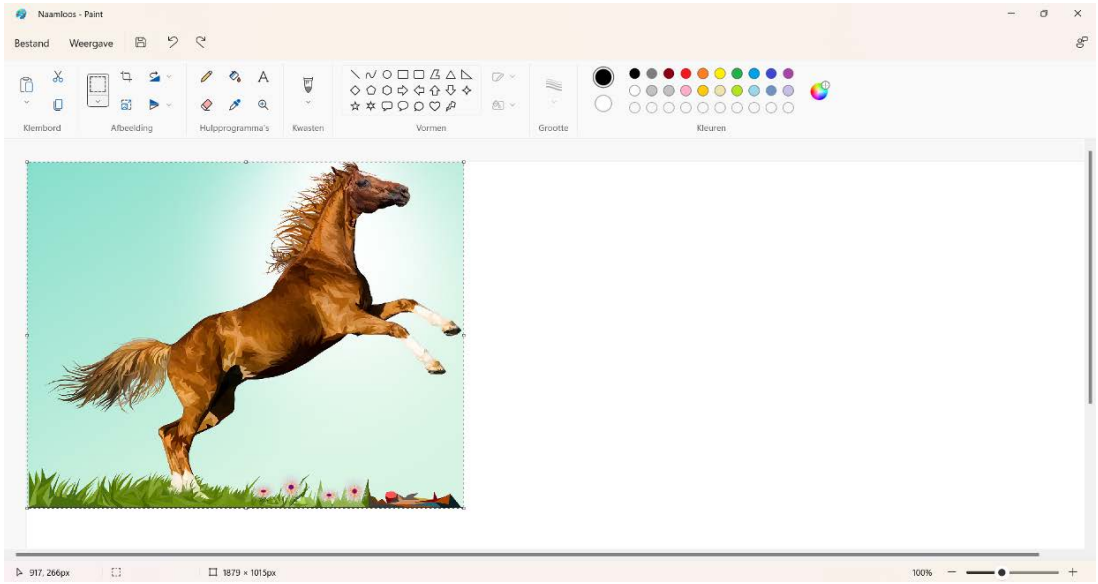
Stap 1

Zoek twee afbeeldingen via Google Afbeeldingen, bijvoorbeeld van een paard en een vlinder.



Stap 2

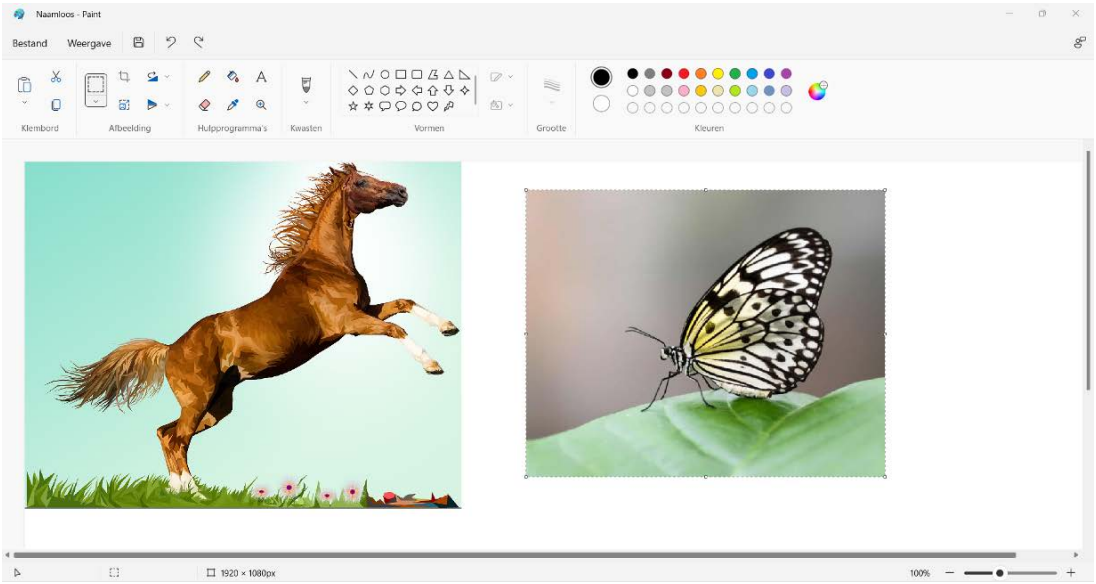
Kopieer de eerste afbeelding (bijvoorbeeld het paard) en plak deze in Paint.



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Myrna Kelfkens van WisMon.

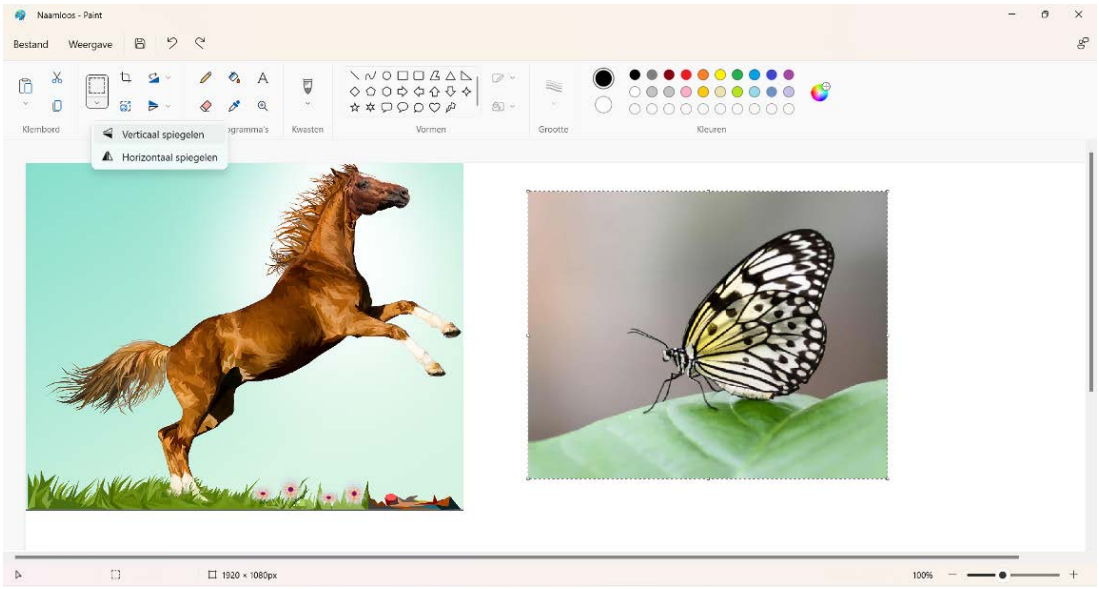
Stap 3

Kopieer de tweede afbeelding (bijvoorbeeld de vlinder) en plak deze ernaast in Paint.



Stap 4

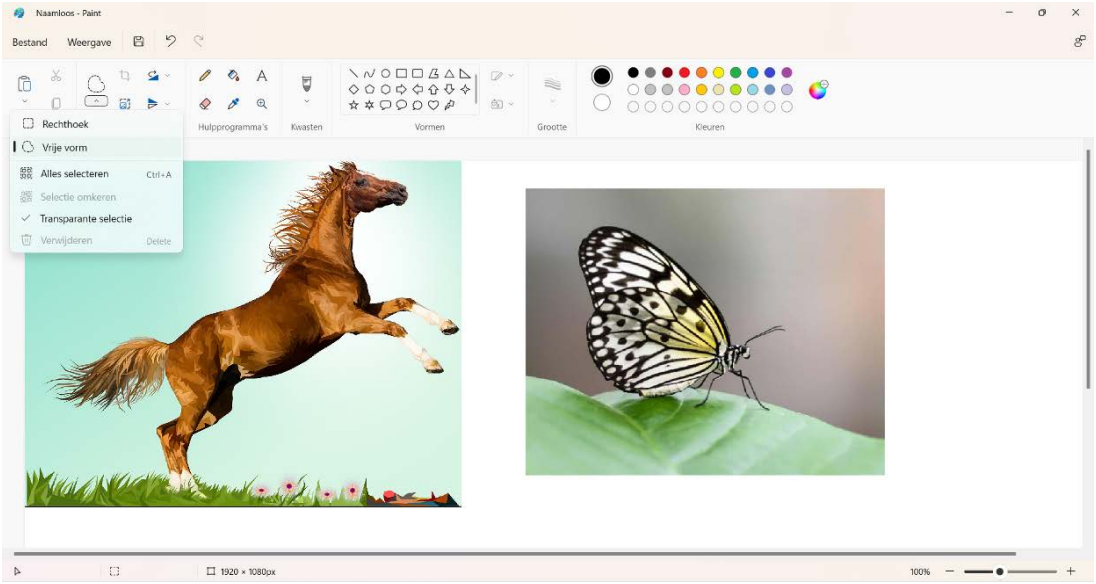
Pas de grootte van de afbeeldingen aan als dat nodig is. Je kunt dit doen door op een hoekje van de afbeelding te klikken en te slepen. Je kunt de afbeelding ook spiegelen als dat handig is. Hieronder staan de vleugels van de vlinder bijvoorbeeld verkeerd om. Klik hiervoor bovenin het scherm in het vakje 'Afbeelding' op 'Spiegelen'.



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Myrna Kelfkens van WisMon.

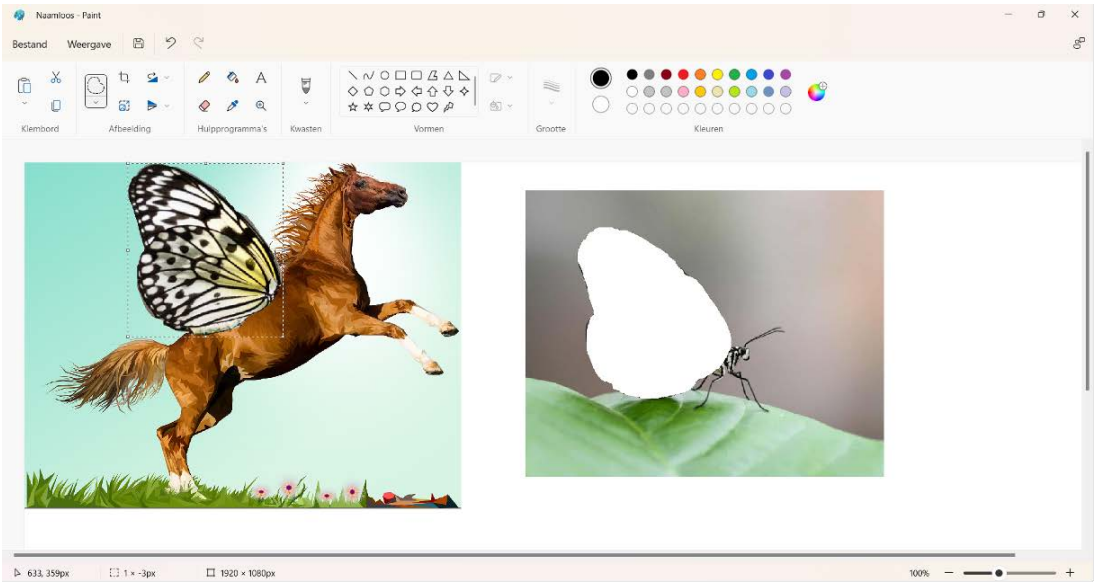
Stap 5

Je kunt een gedeelte uit je afbeelding selecteren, bijvoorbeeld als je alleen de vleugels van de vlinder wilt gebruiken. Klik hiervoor in het vakje ‘Afbeelding’ op ‘Selecteren’ en dan ‘Vrije vorm’. Teken daarna zelf je selectie.



Stap 6

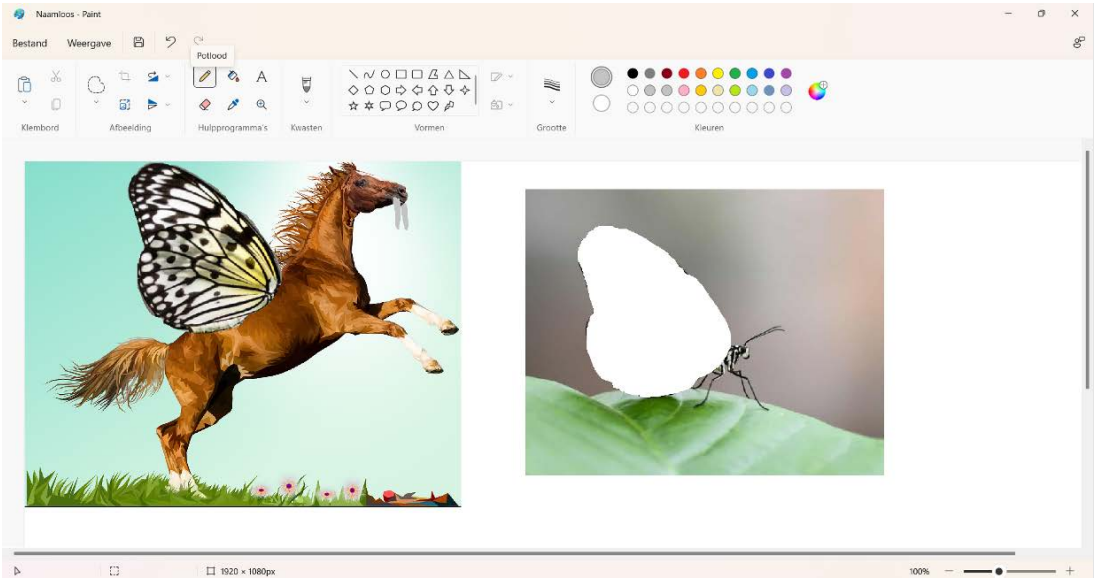
Sleep je selectie daarna naar de goede plek, bijvoorbeeld zodat je paard vleugels krijgt.



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Myrna Kelfkens van WisMon.

Stap 7

Je kunt extra dingen op de afbeelding tekenen met het ‘Potlood’. Deze staat in het vakje ‘Hulpprogramma’s’. Hieronder zijn bijvoorbeeld lange tanden op het paard getekend. Je kunt ook vormen invoegen, zoals cirkels, vierkantjes of driehoeken. Deze staan in het vakje ‘Vormen’.



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Myrna Kelfkens van WisMon.