

Zoals het klokje thuis tikt...



In deze DIY-opdracht leer je wat het verschil is tussen digitaal en analoog. Ook leer je wat kleuren en pixels daarmee te maken hebben. Je maakt kennis met de biologische klok en hoe je ervoor kunt zorgen dat je makkelijk in slaap valt.

OPDRACHT 1

Vijftig jaar geleden waren er nog geen computerspelletjes. De kinderen van toen wisten niet beter en speelden op een andere manier. Ze speelden bijvoorbeeld veel buiten, maar ook binnen werd volop gespeeld. Wat vind jij, ben je het eens of oneens met deze stelling:

**Computerspelletjes hadden niet uitgevonden hoeven worden,
we kunnen heel goed zonder!**

Eens / oneens

Let op, jouw mening hierover is niet goed of fout! Het gaat er vooral om dat je kunt uitleggen waarom je het eens of oneens bent. Schrijf een paar woorden op die je helpen bij het uitleggen van jouw mening.

OPDRACHT 2

Naast een analoge en een digitale klok, heb je ook nog de biologische klok. Kijk maar eens naar [dit filmpje](#). (Klik op de link of ga naar [schooltv.nl](https://www.schooltv.nl) en zoek op 'hoe weet je lichaam' en kies vervolgens het bovenste filmpje.) Je kunt je biologische klok aan het einde van de dag duidelijk maken dat het tijd is om slaperig te worden. Dat doe je door twee uur voor het slapen gaan niet meer op schermen te kijken. Jij weet dat nu, maar we willen dat iedereen dat weet! Om dat aan andere mensen duidelijk te maken, kun je een slogan bedenken. Dat is een korte zin waarmee je probeert andere mensen ergens van te overtuigen.

Een paar voorbeelden van dat soort slogans zijn:

- Geef kinderen hun spel terug: over de manier waarop sommige ouders hun sportende kinderen aanmoedigen.
- DOESLIEF: over hoe we aardig voor elkaar kunnen zijn ('doe eens lief').
- Waardeer het, repareer het: over het repareren in plaats van weggooien van kapotte spullen.

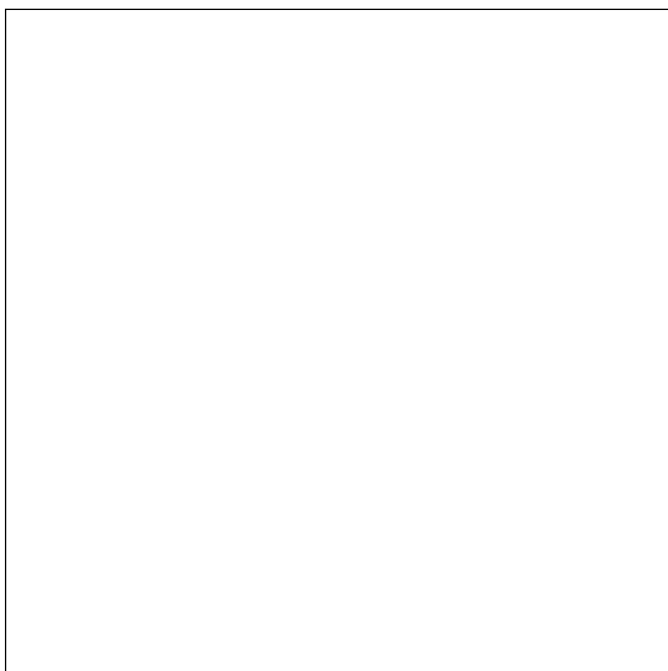
Schrijf nu je eigen slogan in het tegeltje. De slogan gaat over het gebruik van schermen vlak voor het slapengaan. Lees de tips over het maken van een slogan!



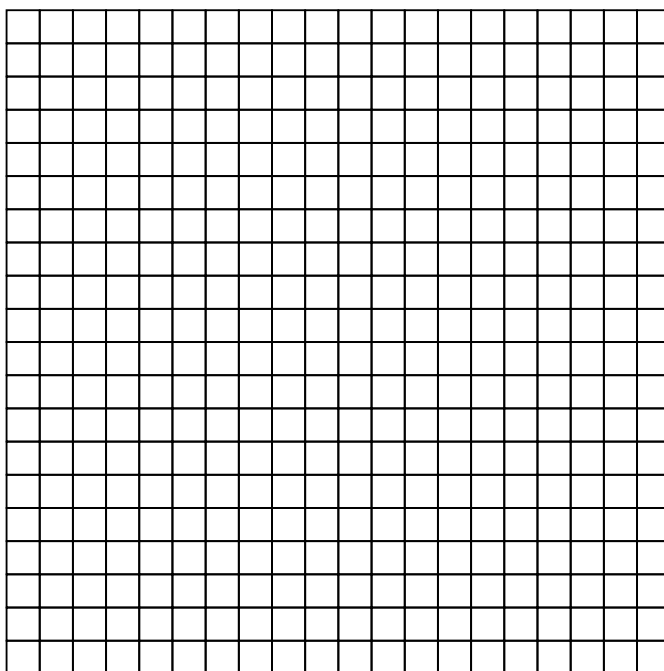
OPDRACHT 3

Er is een verschil tussen een analoge tekening, bijvoorbeeld een schilderij van Rembrandt, en een digitale tekening. Bij analoge tekeningen kun je zover inzoomen als je wilt, maar je de kleuren blijft vloeiend in elkaar overlopen. Als je sterk inzoomt bij een digitale tekening, dan zie je blokjes. Elk blokje heeft zijn eigen kleur. Die blokjes worden ook wel pixels genoemd en daarmee kun je pixel art (pixel kunst) maken!

Maak eerst een eenvoudige tekening in het linker vak. Kleur hem in met stift of kleurpotlood. Maak daarna dezelfde tekening, maar nu in blokjes, in het rechter vak. Let op: elk hokje mag maar één kleur krijgen!



analoog



digitaal

**TIPS VOOR HET
SCHRIJVEN VAN EEN
SLOGAN:**

1. Kort maar krachtig
2. Zorg dat je hem makkelijk onthoudt, gebruik bijvoorbeeld rijm
3. Maak je slogan positief, niet negatief
4. Je mag overdrijven
5. Gebruik humor