



Regio
Gooi en Vechtstreek

CIJFERS EN LETTERS ZIJN VAN IEDEREEN



DOCENTENHANDLEIDING



OVER BASISVAARDIGHEDEN
EN (LAAG)GELETTERDHEID

Lessenserie voor het voortgezet onderwijs



Stichting
Lezen en
Schrijven



Inhoud

Inleiding	3
Les 1: Basisvaardigheden zijn van iedereen	4
Les 2: Taal en rekenen: belangrijk of niet?	8
Les 3: Moet het allemaal zo moeilijk?	11
Bijlagen	15
1. Instructie en inhoud game	16
2. Overzicht opdrachten game	20
3. Informatieblad laaggeletterdheid	38
4. Begrippenlijst	40
5. Suggesties uitbreiding lessenserie	43
6. Aandacht voor laaggeletterdheid op school	45

Colofon

Het lesprogramma 'Cijfers en letters zijn van iedereen' is in opdracht van Regio Gooi en Vechtstreek ontwikkeld door Stichting Lezen en Schrijven. Het lesprogramma is eigendom van Regio Gooi en Vechtstreek www.rblgv.nl/taal. De game is eigendom van Stichting Lezen en Schrijven www.lezenenschrijven.nl.

Inleiding

Deze lessenserie heeft als doel om leerlingen in de eerste klas van het voortgezet onderwijs kennis te laten maken met het onderwerp laaggeletterdheid en het belang van basisvaardigheden. In Nederland zijn er veel volwassenen die moeite hebben met de basisvaardigheden taal, rekenen en digitale vaardigheden. Zij zijn laaggeletterd. Hierdoor hebben zij moeite om zich zelfstandig te redden in de maatschappij en zijn ze dus vaak niet ‘zelfredzaam’.

De basisvaardigheden worden grotendeels op school geleerd, maar ook daarbuiten en daarna is het belangrijk om deze vaardigheden te blijven gebruiken: *Use it or lose it*. Iedereen heeft ze namelijk de hele dag door nodig, zeker nu er veel digitaal wordt geregeld zonder persoonlijk contact. Het is daarom van belang dat zij weten wat het betekent om laaggeletterd te zijn en dat het belangrijk is om goed te kunnen lezen, schrijven en rekenen.

Onder de volwassenen die moeite hebben met basisvaardigheden zijn ook veel ouders. Kinderen van laaggeletterde ouders lopen een grotere kans zelf ook laaggeletterd te worden. Het is belangrijk om goed te kunnen lezen, schrijven en rekenen.

Opbouw en materiaal

De lessenserie bestaat uit drie lessen van 50 minuten. In deze drie lessen wordt de kern van het thema (laag)geletterdheid besproken. Het is ook mogelijk om de lessenserie uit te breiden. In de bijlage worden hiervoor suggesties gegeven. Een belangrijk onderdeel van de lessen is het spelen van een game over laaggeletterdheid. De game bestaat uit drie delen, die we gameboards noemen. In elke les wordt er 1 gameboard gespeeld. De leerlingen ervaren in deze game hoe het is als je moeite hebt met lezen, schrijven, rekenen en/of digitale vaardigheden.

Naast de game gaan de leerlingen aan de slag met opdrachten in een apart downloadbaar werkboekje dat geprint kan worden. Dit werkboekje leveren de leerlingen na elke les in, zodat de docent deze kan bekijken voor de volgende les.

In de bijlagen met het informatieblad en de begrippenlijst staat belangrijke achtergrondinformatie voor de docent. Een deel van deze informatie is ook opgenomen in het werkboekje voor de leerlingen.

De lessenserie kan ingezet worden tijdens mentorlessen of de vakken Nederlands en Maatschappijleer.

We wensen u veel succes en plezier met het geven van deze lessen!

Les 1

Basisvaardigheden zijn van iedereen

Lesdoel

Kennismaken met het onderwerp laaggeletterdheid en de doelgroep

Lesonderdelen

1. Wat is laaggeletterdheid? - 10 minuten
2. Kennismaken met ... - 15 minuten
3. Spelen game inclusief nabespreken - 20 minuten
4. Afsluiting - 5 minuten

In deze eerste les maken de leerlingen kennis met het onderwerp laaggeletterdheid. Ze leren wat laaggeletterdheid is, over welke mensen het gaat en wat het betekent voor het dagelijkse leven van deze mensen.

Benodigheden

- Digibord en goede internetverbinding
- Leerlingen: laptop (of telefoon)
- Informatieblad laaggeletterdheid voor de docent (bijlage)
- [Filmpje 1 jonge taalambassadeurs](#)
- Opdracht 1 - Kijkopdracht filmpje jonge taalambassadeurs
- Opdracht 2 - Terugblik
- Instructie en inhoud game (bijlage)
- Game 1 – De winkelstraat

Vorbereiding

- Leerlingen nemen een laptop (eventueel telefoon) mee.
- Informatieblad laaggeletterdheid lezen en filmpjes bekijken.
- Filmpje lesonderdeel 2 testen en klaarzetten.
- Instructie voor het inloggen en de inhoud van de game lezen (bijlage).
- Game 1 – De winkelstraat spelen.
- Werkboekjes leerlingen printen en kopiëren. Voor elke leerling een exemplaar.

1. Wat is laaggeletterdheid? (10')

Doel: activeren voorkennis van de leerlingen en korte introductie van het onderwerp.

Vertel de leerlingen dat ze drie lessen aan de slag gaan met het onderwerp laaggeletterdheid.

Vraag de leerlingen wat zij al weten over laaggeletterdheid. Gebruik hiervoor bijvoorbeeld een woordwolk die met de klas gemaakt wordt. Hier zijn verschillende digitale hulpmiddelen voor, zoals Mentimeter, Wordcloud, Kahoot, www.woordwolk.nl en LessonUp wordcloud (ThiemeMeulenhoff). Met deze hulpmiddelen worden alleen de bijdragen getoond en geen namen, waardoor het voor leerlingen makkelijker is om hun ideeën te delen.

Bespreek kort wat in de woordwolk staat en vul eventueel belangrijke punten aan. Denk daarbij aan woorden die te maken hebben met de basisvaardigheden zoals *taal, lezen, schrijven, rekenen, digitale vaardigheden* en woorden als *zelfstandigheid, moeite hebben met, onzekerheid, schaamte*, etc.

Als het onderwerp nog helemaal onbekend is, vertel dan kort wat laaggeletterdheid inhoudt. Besteed daarbij ook aandacht aan cijfervaardigheden en digitale vaardigheden. Zie het kader hieronder en de bijlage 'Informatieblad laaggeletterdheid'.

Je bent als volwassene laaggeletterd als je moeite hebt met lezen, schrijven en/of rekenen. Vaak heb je dan ook moeite met digitale vaardigheden.

*Een laaggeletterde is **geen** analfabeet. Een laaggeletterde kan wel lezen en schrijven, alleen niet goed genoeg om helemaal mee te kunnen doen in de samenleving. Een analfabeet kent het alfabet niet (volledig) en kan de letters van het alfabet niet lezen of schrijven.*

Kinderen tot en met 16 jaar worden nooit laaggeletterd genoemd omdat zij nog leerplichtig zijn. Als zij de basisvaardigheden onvoldoende beheersen hebben zij een taalachterstand of rekenachterstand.

2. Kennismaken met ... (15')

Doel: kennismaken met jonge laaggeletterden

Door middel van een filmpje met jonge taalambassadeurs (Elaf en Melvin) maken de leerlingen kennis met enkele laaggeletterden. Hierdoor krijgen ze een beeld van wat het betekent om laaggeletterd te zijn. Dit filmpje is een belangrijk onderdeel van de lessenserie. Het onderwerp gaat hierdoor meer leven.

In les 3 komen na afloop van de game deze taalambassadeurs nog een keer terug in een tweede filmpje. Ze vertellen over situaties die ook in de game voorkomen, bijvoorbeeld hoe het voor hen is om te reizen met de trein of om informatie op te zoeken op internet. Ze vertellen hoe zij die situaties beleefden en ermee omgingen.

In de bijlage met suggesties voor uitbreiding van de lessenserie is ook de mogelijkheid opgenomen om een taalambassadeur van Stichting ABC uit te nodigen in de les.

Kijkopdracht bij het filmpje met jonge taalambassadeurs

Deel de werkboekjes uit. Opdracht 1 is een kijkopdracht bij het filmpje. Laat de leerlingen eerst de vragen lezen, zodat ze weten welke vragen ze na afloop moeten beantwoorden.

Laat vervolgens het filmpje met jonge taalambassadeurs zien. Dit filmpje duurt 5.12..

Laat daarna de leerlingen in tweetallen (of kleine groepjes) de kijkopdracht maken. Er kunnen leerlingen in de klas zitten van wie (een van) de ouder(s) of een bekende laaggeletterd is. Voor hen kan het lastig zijn om over het onderwerp te praten.

Nabespreken klassikaal

Houd naar aanleiding van de kijkopdracht een kort klassengesprek. Wat vonden de leerlingen van het filmpje? Welke vraag zouden ze aan Elaf en Melvin willen stellen? En waarom? Deze vragen komen in les drie terug.

Zorg voor een veilige sfeer. Laaggeletterdheid is voor veel mensen een gevoelig onderwerp, zeker als Nederlands hun moedertaal is. Leerlingen kunnen hun ouders herkennen in de omschrijving van laaggeletterde. Ze merken misschien dat hun ouders zich ervoor schamen of ze schamen zich misschien voor hun ouders.

De veilige sfeer kun je onder andere creëren door aan te geven dat veel mensen in Nederland laaggeletterd zijn en dat hiervoor altijd verschillende oorzaken aan te wijzen zijn. Gebruik hiervoor de bijlage 'Informatieblad laaggeletterdheid'. Het is belangrijk dat ouders en leerlingen weten dat ze hierin niet alleen staan. En dat het nooit te laat is om te leren.

3. Spelen game (20')

Doel: ervaren waarvoor je basisvaardigheden nodig hebt en hoe je omgaat met iemand die moeite heeft met basisvaardigheden.

Een belangrijk onderdeel van de lessenserie is het spelen van een game. Door middel van deze game zullen leerlingen ervaren waarom basisvaardigheden belangrijk zijn, hoe het voelt als jouw vaardigheden onvoldoende blijken te zijn om een opdracht (gemakkelijk) uit te voeren en hoe je omgaat met iemand die laaggeletterd is of een taalachterstand heeft.

Vertel de leerlingen dat ze in teams van twee à drie personen een game gaan spelen die te maken heeft met (laag)geletterdheid en basisvaardigheden. In de game staat een feestweek op school centraal. De leerlingen moeten een schoolfeest en een sportdag organiseren. Door middel van opdrachten en het kraken van codes komen ze verder in de game. Ze verzamelen tijdens de drie games letters waarmee ze aan het eind van het spel het woord TAALHELD kunnen vormen.

In het leerlingwerkboekje staat een instructie voor leerlingen. Deze moeten ze goed doorlezen voordat ze beginnen met de game.

Belangrijk! Per team krijgen ze bij het inloggen en invoeren van de teamnaam een unieke code. Deze moeten ze noteren. Ze hebben de code ook nodig als ze in les 2 en 3 inloggen.

N.B. Het woord 'game' roept bepaalde associaties op bij leerlingen die een andere verwachting kunnen wekken. Het gebruik van andere benamingen, zoals 'online opdrachten' of 'spel', is daarom ook een mogelijkheid.

Informatie over het eerste gameboard

Het eerste gameboard speelt zich af in een winkelstraat. De leerling gaat samen met een klasgenoot die een taalachterstand heeft aan de slag met de voorbereidingen voor het schoolfeest. Dit gebeurt door middel van verschillende opdrachten, zoals:

- Er moeten inkopen worden gedaan, waarbij de leerling uit moet komen met het budget.
- Ook wordt er een bezoek gebracht aan de bibliotheek om een kookboek te lenen.

De leerling zal op sommige momenten om hulp moeten vragen. De reacties die gegeven worden, zijn in korte filmpjes te zien. Deze reacties zijn niet altijd vriendelijk en behulpzaam. Op die manier ervaart de leerling wat laaggeletterden op sommige momenten ervaren.

Het spelen van het eerste gameboard duurt ongeveer 15 à 20 minuten. Een team dat de game niet volledig kan uitspelen in de les, kan de game dezelfde dag nog tot uiterlijk 21:00 uur afronden. Daarna worden alle gegevens in verband met de privacywetgeving verwijderd. De game is opgesplitst in drie gameboards, zodat je niet automatisch verdergaat naar het volgende gameboard.

4. Afsluiting (5')

Doel: terugblikken om te horen wat de leerlingen van deze eerste les vonden.

De leerlingen maken opdracht 2. Deze opdracht wordt aan het eind van elke les ingevuld. De leerlingen leveren de boekjes bij de docent in, zodat bekeken kan worden wat er is ingevuld. Bespreek kort na als er tijd is. Hebben de leerlingen nieuwe dingen geleerd deze les? Hoe vonden ze het spelen van de game? Wat vonden ze lastig en waarom?

Les 2

Taal en rekenen: belangrijk of niet?

Lesdoel

Leerlingen laten nadenken over het belang van taal, rekenen en digitale vaardigheden.

Lesonderdelen

Start - 10 minuten
Spelen game inclusief nabespreken - 20 minuten
Waarom zijn basisvaardigheden belangrijk? - 15 minuten
Afsluiting - 5 minuten

Benodigheden

- Digibord en goede internetverbinding
- Leerlingen: laptop (of telefoon)
- Opdracht 2 - Terugblik
- Opdracht 3 - Wat zou jij vertellen?
- Opdracht 4 - Kan het ook makkelijker?
- Game 2 - Het station

Vorbereiding

- Leerlingen nemen een laptop (eventueel telefoon) mee.
- Game 2 – Het station spelen.
- Opdrachten les 1 in leerlingwerkboekjes bekijken.

1. Start (10')

Doel: activeren voorkennis van de vorige les en vooruitkijken naar les 2.

Met een korte opdracht ophalen wat de leerlingen hebben onthouden van de eerste les en/of wat indruk heeft gemaakt. De leerlingen vullen bij opdracht 3 in wat ze zouden zeggen als ze aan iemand vertellen wat ze tijdens de vorige les hebben geleerd, gehoord en gezien.

Bespreek met de klas wat er is ingevuld. Het is mogelijk dat een leerling iets persoonlijks heeft opgeschreven, bijvoorbeeld dat ervaringen van de taalambassadeurs worden herkend, bij zichzelf, familie of vrienden. Het is belangrijk om daar aandacht voor te hebben richting de leerling. Normalisering is daarbij belangrijk. Waar nodig kan het individueel met de leerling verder besproken worden.

2. Spelen game (20')

Doel: ervaren waarvoor je basisvaardigheden nodig hebt en hoe je omgaat met iemand die moeite heeft met basisvaardigheden.

Vertel de leerlingen dat ze de game verder gaan spelen. In deze les gaan ze naar het tweede gameboard: het station waar de dj die gaat optreden zijn weg moet vinden.

Informatie over het tweede gameboard

Het tweede gameboard speelt zich af op een bus- en treinstation. De leerling gaat de dj die komt draaien op het schoolfeest helpen met zijn reis en merkt dat de dj moeite heeft met verschillende basisvaardigheden. Ook het tweede gameboard is gevuld met verschillende opdrachten, zoals:

- Er moet een inschatting worden gemaakt welke uitdagingen er zijn in het OV voor iemand die laaggeletterd is.
- Er moet uitgezocht worden hoeveel je kan besparen als je een e-ticket koopt.

Het spelen van het tweede gameboard duurt ongeveer 15 à 20 minuten. Een team dat de game niet tijdens de les uitgespeeld heeft kan deze dezelfde dag nog tot uiterlijk 21:00 uur afronden.

3. Waarom zijn basisvaardigheden belangrijk? (15')

Doel: ervaren waarom basisvaardigheden belangrijk zijn en hoe belangrijk het is om duidelijke teksten te schrijven.

De leerlingen hebben tijdens het spelen van de game inzicht opgedaan over het belang van goede basisvaardigheden. Ook wordt duidelijk hoeveel informatie je tegenkomt en dat die informatie soms best ingewikkeld is.

De leerlingen gaan nu zelf aan de slag met een moeilijke tekst. Laat de leerlingen in tweetallen of kleine groepjes werken aan opdracht 4. De tekst op het werkblad komt uit de gebruikersvoorwaarden van Snapchat. Ze lezen de tekst, bespreken de inhoud van de tekst en kijken of ze begrijpen wat er staat. Vinden ze het belangrijk om de inhoud te begrijpen? Waarom wel / niet?

Vervolgens herschrijven ze met hun groepje de tekst en gebruiken daarvoor eenvoudigere taal, zodat de tekst beter te begrijpen is. Als ze de herschreven tekst niet helemaal afkrijgen is dat geen probleem. Het gaat om de 'vingeroefening' en het inzicht in waarom goede basisvaardigheden belangrijk zijn om moeilijke teksten te kunnen lezen.

Lees eventueel een (deel van een) herschreven tekst voor als voorbeeld.

4. Afsluiting (5')

Doel: terugblikken om te horen wat de leerlingen van deze les vonden.

De leerlingen maken opdracht 2. Deze opdracht wordt aan het eind van elke les ingevuld. De leerlingen leveren de boekjes bij de docent in, zodat bekeken kan worden wat er is ingevuld.

Kort terugblikken op deze les. Wat onthouden leerlingen van deze les? Wat vinden ze zelf het belangrijkste wat ze deze les geleerd hebben?

Les 3

Moet het allemaal zo moeilijk?

Lesdoel

Inzicht opdoen en mening vormen over het belang van basisvaardigheden en het taboe dat er soms rust op laaggeletterdheid.

Lesonderdelen

1. Start - 5 minuten
2. Mening vormen - 10 minuten
3. Spelen game - 20 minuten
4. Afsluiting met taalambassadeurs - 15 minuten

Benodigheden

- Digibord en goede internetverbinding
- Leerlingen: laptop (of telefoon)
- Opdracht 2 - Terugblik
- Opdracht 5: Wat vind jij?
- Game 3 - De sportdag
- [Filmpje 2 jonge taalambassadeurs](#)

Vorbereiding

- Leerlingen nemen een laptop (eventueel telefoon) mee.
- Filmpje 2 bekijken en de ingevulde kijkopdracht van les 1 bekijken.
- Filmpje testen en klaarzetten.
- Game 3 - Sportvelden spelen.
- Opdrachten les 2 in leerlingwerkboekjes bekijken.



1. Start (5')

Doel: activeren voorkennis van de vorige les en vooruitkijken naar les 3.

Kort terugvragen aan de klas wat ze hebben onthouden van de vorige les. Sta ook stil bij de game waarin bleek dat de dj zich schaamde voor het feit dat hij moeite heeft met lezen en schrijven. Vertel dat dit vaker voorkomt, er rust bij veel mensen nog een taboe op laaggeletterdheid. Dit geldt zowel voor de laaggeletterden zelf als voor de omgeving.

2. Mening vormen (10')

Doel: mening vormen over het belang van basisvaardigheden en het taboe dat er soms rust op laaggeletterdheid.

Deze opdracht maken de leerlingen in groepjes. De leerlingen bespreken de stellingen met hun groepje. Zijn ze het eens met de stelling? Waarom wel/niet? Bij opdracht 5 schrijven ze kort hun argumenten voor of tegen op.

3. Spelen game (20')

Doel: ervaren waarvoor je basisvaardigheden nodig hebt en hoe je omgaat met iemand die moeite heeft met basisvaardigheden.

Vertel de leerlingen dat ze de game verder gaan spelen. In deze les gaan ze naar het derde gameboard: de sportvelden waar de sportdag plaatsvindt die de leerlingen moeten organiseren.

Informatie over het derde gameboard

Het derde gameboard speelt zich af op sportvelden. De leerling gaat samen met een klasgenoot die een taalachterstand heeft aan de slag met de organisatie van de sportdag. Dit gebeurt door middel van verschillende opdrachten, zoals:

- Er moet een toegankelijk informatiebord gemaakt worden waarbij rekening wordt gehouden met mensen die moeite hebben met basisvaardigheden.
- Er moet een makkelijke betalingsvorm worden bedacht voor het eten en drinken.

Het spelen van het derde gameboard duurt ongeveer 15 à 20 minuten. Leerlingen die nog niet klaar zijn, kunnen het derde gameboard thuis nog afmaken.

4. Afsluiting met taalambassadeurs (10')

Doel: reflecteren op de situaties in de game en nabespreken / afsluiten lessenserie.

Toon het tweede filmpje met de taalambassadeurs Elaf en Melvin. Dit filmpje duurt 3.06. In dit filmpje vertellen de taalambassadeurs hoe bepaalde situaties die ook in de game voorkwamen voor hen zijn en waren en hoe ze daarmee omgingen. Het gaat dan bijvoorbeeld om reizen met de trein, iets bestellen of kopen in een winkel, etc.

Houd een kort klassengesprek. Vraag de leerlingen wat ze van dit filmpje vonden. Pak ook opdracht 1 en 2 erbij. Wat vonden de leerlingen van deze lessen en de game? De leerlingen weten nu meer van het onderwerp en hebben kunnen ervaren waar laaggeletterden tegenaan lopen. Zijn hun vragen voor Elaf en Melvin beantwoord in de lessenserie? Hebben ze nog andere vragen voor Elaf en Melvin?

Vertel de leerlingen dat ze met vragen over dit onderwerp altijd bij de docent(en) terecht kunnen.







Regio
Gooi en Vechtstreek

BIJLAGEN



1. Instructie en inhoud game

Inloggen

Leerlingen kunnen inloggen via QR codes hieronder. Inloggen kan ook via lezenenschrijven.seppo.io met de gamepin.

Elke les wordt er een andere game gespeeld. In les 1 loggen de leerlingen alleen in in Game 1 De winkelstraat. In les 2 wordt game 2 Het station gespeeld en in les 3 game 3 De sportdag.



Scan de code



Gamepins

1 De winkelstraat

Winkelstraat - Stichting lezen en schrijven

Login als speler op

lezenenschrijven.seppo.io

Toets de pin in

DG55D2



2 Het station

Het station - Stichting lezen en schrijven

Login als speler op

lezenenschrijven.seppo.io

Toets de pin in

6BA62E



3 De sportdag

Sportdag - Stichting lezen en schrijven

Login als speler op

lezenenschrijven.seppo.io

Toets de pin in

D8D658



Privacyverklaring

Wij behandelen de gegevens volgens de Wet bescherming persoonsgegevens. In de Privacyverklaring Game Lesprogramma VO informeren wij u over welke persoonsgegevens voor het spelen van de game worden verwerkt en hoe lang deze worden bewaard. Mocht u vragen hebben over de verwerking van uw gegevens voor deze game neem dan contact op met avg@lezenenschrijven.nl.

Beschrijving van de verwerkingsactiviteiten

Het ontwikkelen en aanbieden van een lesprogramma voor het Voortgezet Onderwijs dat is gericht op het creëren van bewustwording over laaggeletterdheid.

De leerlingen spelen alle games in een team. Laat ze een teamnaam kiezen of geef ze een teamnaam mee. De teamnaam wordt ingevoerd. Eén leerling vult namens het team alle antwoorden in.

Het team vult hier de gamepin in van het gameboard.



Voordat het team begint, moeten ze een teamnaam kiezen of jij geeft ze een teamnaam. Dit vullen zij in.

Belangrijk! Elk teamnaam krijgt een unieke code: **elk team schrijft de code op of maakt een screenshot!** Deze kan het team gebruiken als zij de game later op de dag (voor 21.00 uur) willen afmaken.



Het spelverloop

Deze instructie laat het algemene spelverloop zien met een aantal cruciale punten en tips.

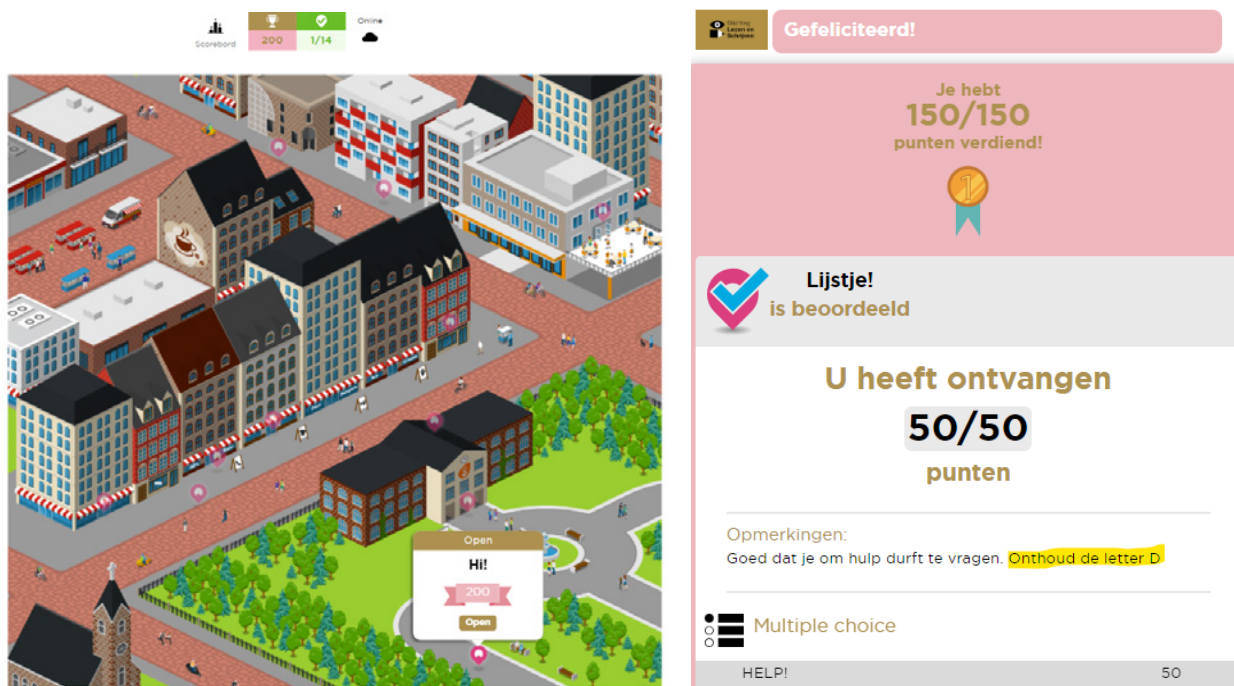


Introductie-opdracht met daarin de missie van de game.

Welkom in het spel: aantal opdrachten, punten, levels, druk op PLAY.

Welkom in het 1^e level gameboard

De opdrachten worden aangegeven met **lichtroze**, **felroze** en **groene** icoontjes. Lichtroze icoontjes zijn opdrachten die nog niet toegankelijk zijn. Die moeten nog worden vrijgespeeld. Felroze icoontjes zijn de opdrachten die open staan om gespeeld te worden. Deze komen beschikbaar als de voorgaande opdracht is afgerond. Als de icoontjes groen zijn, zijn deze opdrachten al gespeeld en afgerond.



Het is belangrijk dat de leerlingen de instructies en de feedback die ze op de opdrachten krijgen goed doorlezen. Deze informatie hebben ze nodig om het spel goed te doorlopen. Tijdens het spel verzamelen ze ook letters waarmee ze aan het eind van het spel een woord moet vormen.

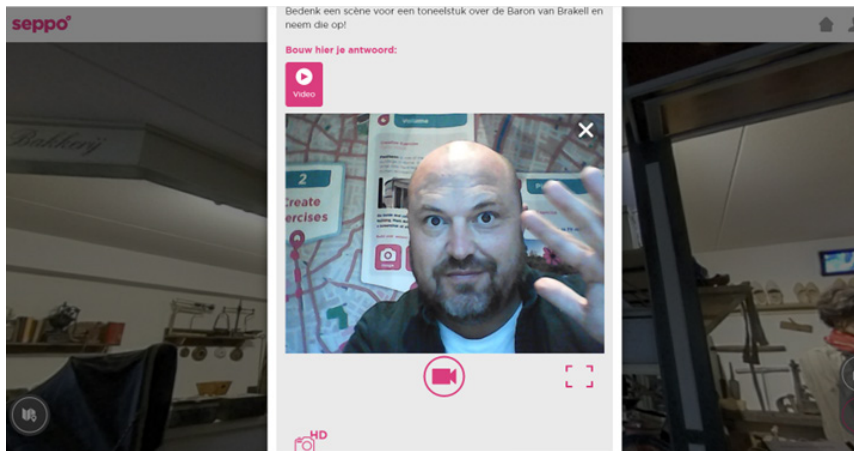
Overzicht codeletters

Met de onderstaande letters vormen ze het woord "Taalheld".

Letter	Game	Opdracht
D	1	Lijstje
A	1	Lezen en Koken
A	3	Eenvoudige taal
L	3	Wisselgeld
L	2	DJ Gear
H	2	Misvattingen
E	2	Bus
T	1	Lezen en Schrijven

Geef Seppo toegang tot je camera en geluid.

Voor de creatieve opdrachten moeten de leerlingen een foto maken of een filmpje/ audiofragment opnemen. Dat kan binnen Seppo, afhankelijk van het soort device dat je gebruikt.



Je kunt het ook apart opnemen, opslaan en deze uploaden binnen Seppo.

Sommige devices zijn zo strak afgesteld met firewalls dat de cameraoptie niet verschijnt in de game. Dan maken de spelers los van de game een foto of filmpje, slaan die op en uploaden die in de game.

Een filmpje maken lukt met de meeste devices altijd, de spelers kunnen dan in plaats van een foto ook een filmpje opnemen van hun ontwerpen.

Einde game!

Gefeliciteerd!



**Oefeningen
afgerond**

Technische zaken

Mocht de game een keer vastlopen, ververs het scherm of klik de game helemaal weg. Als je dan weer inlogt, voer je de unieke spelerscode in en je kunt weer verder waar je gebleven was. Het ligt meestal niet aan de game als deze vastloopt, maar aan het device waar je het op speelt.

Zijn er technische problemen en weet je zeker dat je device goed werkt? Neem dan contact op met support@seppo.io. of kijk op <https://seppo.io/manual>.

2. Overzicht opdrachten game

Game 1 De winkelstraat



Iedereen op school heeft het er al over, binnenkort is het schoolfeest! Jij zit in de feestcommissie en je wordt naar de winkelstraat gestuurd om te shoppen, maar dat doe je niet alleen. Samen met Sam doe jij alle boodschappen. Maar je doet al snel een ontdekking over Sam.

Je leert Sam beter kennen en ervaart waar Sam dagelijks tegenaan loopt.

Lukt het jullie om toch op tijd alle boodschappen te halen? Kijk ook goed naar de feedback in de game! Daarin kun je codeletters ontvangen die je nodig hebt om je missie te volbrengen.

Doel:

Kennismaken met het onderwerp laaggeletterdheid, begrippen, feiten en cijfers.

Spelmethodes:

- Spelen in teams, duo's of individueel
- Game spelen op smartphone, tablet, PC of laptop
- 1 teamcaptain die antwoorden invult per team

De game begint met de gamestory
Onderaan klik je op sluiten.

Verhaal en spelregels

Verhaal

Feestcommissie

Iedereen op school heeft het er al over, binnenkort is het schoolfeest! Jij zit in de feestcommissie en je wordt naar de winkelstraat gestuurd om te shoppen, maar dat doe je niet alleen. Samen met Sam doe jij alle boodschappen. Maar je doet al snel een ontdekking over Sam. Je leert Sam beter kennen en ervaart waar Sam dagelijks tegenaan loopt. Lukt het jullie om toch op tijd alle boodschappen te halen? Kijk ook goed naar de feedback in de game! Daarin kun je codeletters ontvangen die je nodig hebt om je missie te volbrengen.

Spelregels

Log in op 1 apparaat
Zorg dat je internet hebt

Sluiten

Dan krijg je de intro-opdracht,
klik op ja en verstuur.

De feestcommissie

Soort opdracht: Multiple choice

Welkom bij de feestcommissie!
Er moet van alles geregeld worden, jij bent verantwoordelijk voor allerlei klussen. Dat doe je gelukkig niet alleen. Ben je er klaar voor?

Ja!

Verstuur

Gefeliciteerd!

Je hebt 200/200 punten verdiend!

De feestcommissie is beoordeeld

Opmerkingen:
Mool, geen tijd te verliezen!

Multiple choice	
Ja!	200

Sluit

De speler ontvangt na iedere opdracht feedback.

Je komt binnen op het gameboard. De game heeft een vaste volgorde.
Het icoon van de opdracht die als eerste gemaakt moet worden is felroze.

Scorebord 200 1/14 Online

Open HI! 200 Open

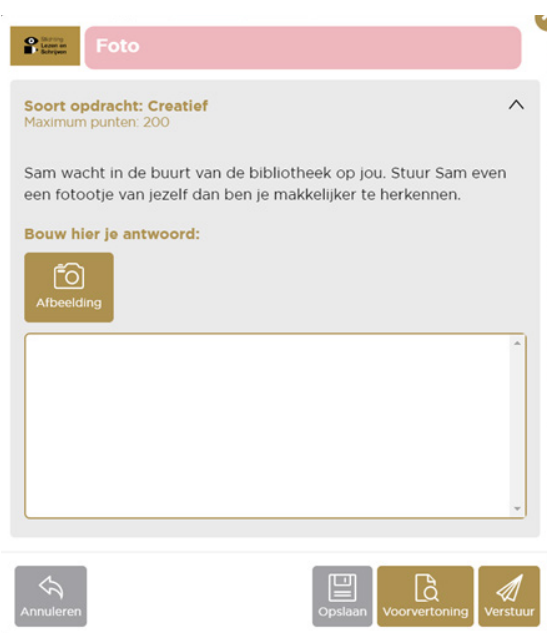
Spelers klikken op het **geluidsfragment** en toetsen een fictief tekstberichtje in.



Het antwoord op het berichtje krijg je in de feedback. Spelers krijgen te zien dat het scherm van Sam kapot is. Dit is een eerste signaal dat ze op kunnen pikken. Later blijkt het scherm niet gebroken te zijn. Het is een smoes. Sam heeft moeite met lezen.



Bij de **foto-opdracht** sturen de leerlingen een foto in. Er wordt niets met de foto's gedaan. Het is een activerende activiteit die de verhaallijn helpt.



Er is een **video-opdracht** waarbij spelers zichzelf voorstellen. Indien gewenst kan dat ook met audio. Dit is een activiteit ter ondersteuning van de gamestory. Je kunt de video in de game opnemen met de linker knop, je kunt ook een bestand uploaden met de rechterknop.



Er zijn ook opdrachten waar filmpjes voor op zijn genomen. De bedoeling is de situatie herkenbaar te maken en om hulp te durven vragen.



"Hi, ik ben Sam, leuk kennis te maken, laten we gaan!"

Huh? Haar telefoon scherm was toch kapot? Je ziet nu dat er niks aan de hand is met de mobiel van Sam. Vreemd...

Lijstje!

Soort opdracht: Multiple choice
Maximum punten: 50

Tijdens de vergadering van de feestcommissie is besloten wat jullie gaan eten. Alleen de naam van het gerecht staat er niet bij!

Jullie gaan eerst naar de bibliotheek om daar een kookboek te vinden. Maar waar begin je met zoeken? Jij begint al te zoeken in je lijstje, maar Sam loopt al rechtstreeks naar de balie en vraagt waar de kookboeken staan.

Ok, dit betekent dat we het zelf moeten vinden....

Ook als je wel kunt lezen is de weg vinden in een bibliotheek best lastig...

In de feedback ontvang je soms letters. Zoals bij bovenstaande opdracht ontvang je de letter D. Uiteindelijk, verdeeld over 3 games, ontvang je alle letters om het woord **TAALHELD** te maken.

Dit is een invulopdracht. Er zijn woorden weggelaten. Doel is om aan te tonen dat koken en recepten lezen heel lastig is.

Gefeliciteerd!

Je hebt **150/150** punten verdiend!

Lijstje!
is beoordeeld

U heeft ontvangen
50/50
punten

Opmerkingen:
Goed dat je om hulp durft te vragen. Onthoud de letter D

Kopie

Soort opdracht: Missende woord
Maximum punten: 120

Goed! Jullie hebben het kookboek gevonden. Snel even een kopietje gemaakt en alvast aan de anderen gestuurd.

Bzzzzzz...Bzzzzzz...

"Hey, dank voor het recept, maar we kunnen het niet goed lezen, er ontbreken woorden"

Maken jullie het recept weer compleet?

- Verwarm de oven voor op 180 °C. Haal de korstjes van het [redacted], leg ze op een rooster en zet ze 7 minuten in de oven.
- Verwarm intussen voor de saus een scheut zonnebloemolie in een braadpan. Bak de hele teen [redacted] in de olie bruin. Voeg de blikken tomaat toe en prak de tomaten in de pan met een spatel zo fijn als je wilt. Breng op smaak met zout en peper.
- Pel voor de gehaktballen de ui en knoflook en snijd ze fijn. Verwarm een scheut olie in een koekenpan en voeg de ui en [redacted] bak ze op laag vuur totdat ze [redacted] zijn.

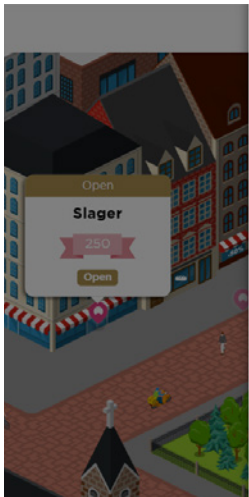
Missende woord

✓ brood	20
Mogelijke antwoorden brood	
✓ knoflook	20
Mogelijke antwoorden knoflook	
✓ glazig	20
Mogelijke antwoorden glazig	
✓ eieren	20
Mogelijke antwoorden eieren	
✓ al dente	20
Mogelijke antwoorden al dente	
✓ spaghetti	20
Mogelijke antwoorden spaghetti	

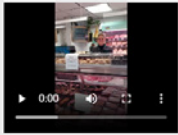
Dit zijn de missende woorden.

Bij de slager wordt het even ongemakkelijk. Het doel is dat je als speler voelt hoe ongemakkelijk het kan zijn in alledaagse situaties. Als speler moet je het vermoeden van laaggeletterdheid bespreekbaar durven te maken.

In deze opdracht zit een externe link om kennis te maken met cijfers en feiten. Er volgen dan wat controleopdrachtjes.



Je loopt naar slager voor het gehakt bij de spaghetti. Naast het pasta gerecht gaat ook de BGO aan!
Je laat Sam het vlees bestellen.



Hmmm, dat was best vreemd. Niet echt vriendelijk van de slager. Je ziet dat Sam zich heel ongemakkelijk voelt in deze situatie. Eerder was er ook al die smoes dat het scherm van de mobiele telefoon stuk was, terwijl dat niet zo is. Je begint te vermoeden dat Sam moeite heeft met lezen en schrijven.

Hoe zou jij dit bespreekbaar maken? Durf je het gewoon te vragen?

Bouw hier je antwoord:

Video Audio

Lezen en schrijven

Soort opdracht: Missende woord
Maximum punten: 50

Nu je ontdekt hebt dat Sam moeite heeft met lezen en schrijven, kijk je snel even op de site van Stichting lezen en schrijven.

<https://www.lezenenschrijven.nl/informatie-over-laaggeletterdheid-nederland>

Laaggeletterdheid in Nederland
In Nederland hebben 2,5 miljoen mensen van 16 jaar en ouder moeite met lezen, schrijven en/of rekenen. Dat is 18% van alle mensen in Nederland. Dus ongeveer 1 op de [input type="text"] mensen!

Soort opdracht: Selectievakjes
Maximum punten: 80

Je bent als volwassene laaggeletterd, als je moeite hebt met lezen, schrijven en/of rekenen. Vaak heb je dan ook beperkte digitale vaardigheden.

Welke dingen kunnen dan lastig zijn?

Computeren
 Telefoon gebruiken
 Rekenen

Rekenen is ook best lastig! En is overal nodig. Goed om dat te beseffen.

Verpakkingen lezen, heel belangrijk!

Kostuums

Soort opdracht: Multiple choice
Maximum punten: 100

Op het schoolfeest mag iedereen een gek kostuum aantrekken. In de kostuumwinkel kun je die huren!



Er komen 350 leerlingen op het schoolfeest. De kledinghuur kost €875,- in totaal. Hoeveel kost een kostuum per leerling?

€2
 €2,50
 2,75
 3

Verpakkingen

Soort opdracht: Missende woord
Maximum punten: 60

Vul de volgende 4 woorden in bij de ontbrekende woorden: "laaggeletterdheid", "ongemakkelijk", "boodschappen" en "verpakkingen".

Laaggeletterdheid kan [input type="text"] zijn bij het doen van [input type="text"], omdat het moeilijk kan zijn om de juiste producten en hoeveelheden te vinden, te lezen en te begrijpen wat er op [input type="text"] staat. Denk aan inhoud, voedingswaarden en gebruiksaanwijzingen.

Lezen en koken

Soort opdracht: Creatief
Maximum punten: 200

Foto opdracht:
Kookboeken en verpakkingen maken het soms heel ingewikkeld. Jij gaat daarnij helpen. Deze afbeeldingen kunnen fabrikanten en winkeliers helpen bij het maken van een betere instructie. Maak een foto of een tekening van iemand die probeert te koken, maar tegen uitdagingen aanloopt.

Kies uit:
Laat de speler verward kijken naar een receptenboek en niet begrijpt.
Laat de speler verkeerde hoeveelheden gebruiken. Bijvoorbeeld door het verkeerd interpreteren van "theelepels" als "theeglas".
Laat de speler verward kijken naar een verpakking met symbolen of afbeeldingen die ze niet begrijpt.
Laat de persoon verward kijken naar een klok of timer, omdat ze niet begrijpt hoe ze moet bepalen hoe lang iets moet koken.
Of verzin er zelf één!

Bouw hier je antwoord:
Afbeelding

Gefeliciteerd!

Je hebt **200** punten verdiend!

Lezen en koken is beoordeeld

Opmerkingen:
Dank voor de inspiratie! Onthoud de letter A

Creatief

Sluit

Om opgedane kennis te laten beklijven is het heel effectief als spelers iets creatiefs doen. Zo passen ze kennis toe in een nieuwe situatie.

Na de deze taak ontvangen ze letter A.

Deze **invulopdracht** is vrij. Dat wil zeggen, ieder antwoord is goed. De speler ervaart weer een ongemakkelijke situatie. Maar nu wordt er van de speler verwacht de situatie te verbeteren. Zelf nadenken en iets verbeteren, daar beklijft de lesstof beter van.

Even bijkomen

Soort opdracht: Missende woord
Maximum punten: 40

Zo, even pauze! Daar is de serveerster, Sam bestelt snel een Chai Latte. Maar de serveerster komt terug met de kaart...



Je leest de kaart. Als je vraagt wat Sam wil bestellen hoor je al snel:
"doe maar hetzelfde als jij..."

Wat maakt deze situatie ongemakkelijk?

Hoe zou een restaurant dit kunnen oplossen?

Ter afsluiting van de eerste game ontvang je een fictief tekstbericht waarin je nog even opsomt wat er in de tas meegaat. Herhaling zorgt dat ze de game even doorlopen in hun hoofd.

Emoticons

Soort opdracht: Creatief
Maximum punten: 300

Hoe voelt iemand zich als hij/zij laaggeletterd is?

Ontwerp voor ieder gevoel een passende emoticon:

a) Bang
b) Beschaamd
c) Hopeloos

Maak een foto van je ontwerp en stuur in!

Bouw hier je antwoord:

Afbeelding

Ook hier ga je als speler ergens over nadenken en het omzetten in een beeld. Visualiseren helpt bij het onthouden van nieuwe kennis.

It's in the bag

Soort opdracht: Missende woord
Maximum punten: 100

Bzzzzz, bzzzzz

Een berichtje van de voorzitter van de feestcommissie!
Zo, jullie hebben alle boodschappen gedaan! Toch?

Stuur even terug wat je hebt gekocht:

Soort opdracht: Selectievakjes
Maximum punten: 120

Sam wil je nog graag iets zeggen:

▶ 0:00 / 0:14

Je hebt samen met Sam alle boodschappen gedaan. Welk uitdagingen kwamen jullie tegen?

Laaggeletterdheid

Ongemak in het dagelijkse leven

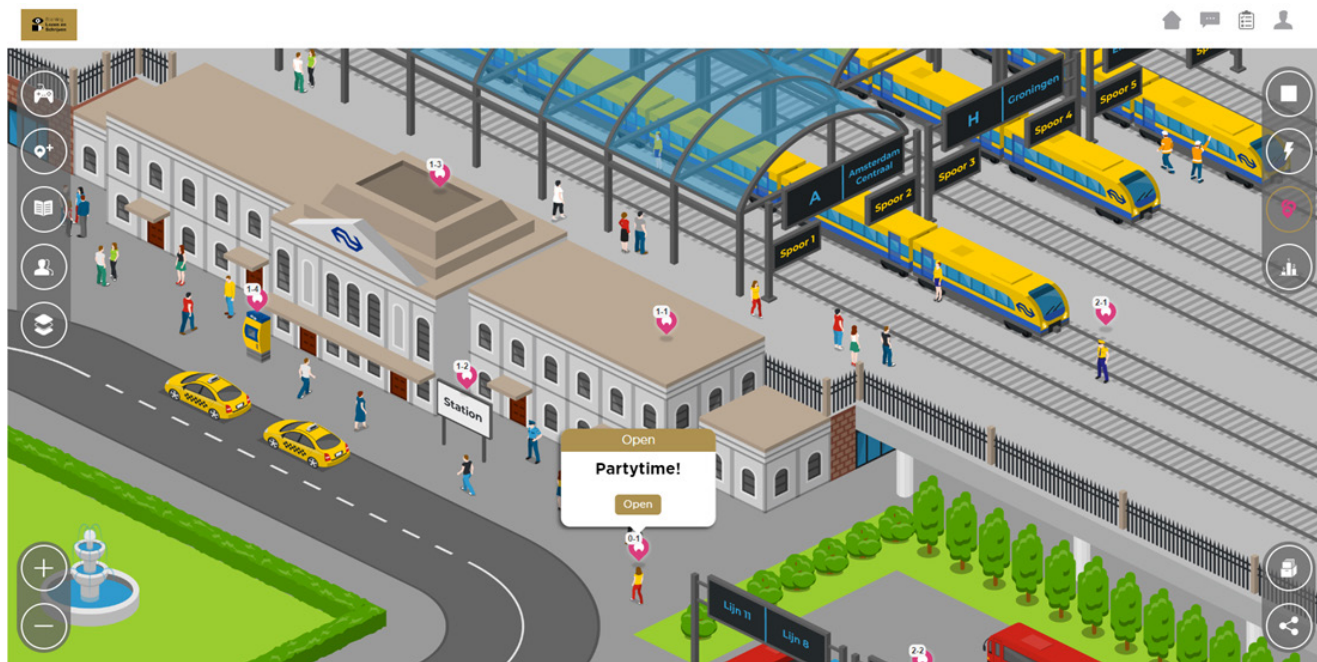
Dit was de laatste opdracht van game 1.

Gefeliciteerd!



Oefeningen afgerond

Game 2 Het station



Nu alle boodschappen binnen zijn, staat de volgende uitdaging op het programma! Er komt een beroemde dj op het schoolfeest. De dj regelt nooit zijn eigen transport. Dat moet jij doen! Je bent wel vaak in contact met de dj en je merkt al snel iets op.

Ga naar het station, plan de reis en zorg dat de dj op tijd op het schoolfeest komt. Succes!

Ook in deze game kun je weer een aantal letters vinden die je nodig hebt om je missie te volbrengen.

Doel:

Leerlingen laten nadenken over en zelf laten ervaren waar je taal, rekenen en digitale vaardigheden voor nodig hebt.

Spelmethodes:

- Spelen in teams, duo's of individueel
- Game spelen op smartphone, tablet, PC of laptop
- 1 teamcaptain die antwoorden invult per team

De game begint

Klik op Play.

Klik daarna op Sluiten.

Het station - Stichting lezen en schrijven

Opdrachten 8

Punten 1220

Levels 2

▶ PLAY

Verhaal en spelregels

Verhaal

Partytime!

Nu alle boodschappen binnen zijn, staat de volgende uitdaging op het programma! Er komt een beroemde DJ op het schoolfeest. De DJ regelt nooit zijn eigen transport. Dat moet jij doen! Je bent wel vaak in contact met de DJ en je merkt al snel iets op!

Ga naar het station, plan de reis en zorg dat de DJ op tijd op het schoolfeest komt. Succes!

Ook in deze game kun je weer een aantal letters vinden die je nodig hebt om je missie te volbrengen.

Spelregels

- Log in op 1 apparaat
- Zorg dat je internet hebt

Sluiten

Je ontvangt een berichtje van de dj. Je zegt tegen de dj dat hij op het bord moet kijken. Maar ja....

Als speler kun je vijf uitdagingen voor het reizen met OV benoemen. Alle antwoordopties zijn goed.

Partytime!

Soort opdracht: Creatief

Bzzzzzz...Bzzzzzz

Een voiceberichtje van de DJ!

0:00 / 0:00

Vertel jij DJ GoGo even dat hij op het informatiebord in de stationshal kan zien welk spoor hij moet hebben?

Bouw hier je antwoord:

Audio

Oh jee...met het OV

Soort opdracht: Missende woord

Maximum punten: 100

Waarschijnlijk kun jij al wel een inschatting maken welke uitdagingen er zijn in het OV voor iemand die laaggeletterd is.

Noem er 5

1.
2.
3.
4.
5.

Opslaan Voorvertoning Verstuur

Hij kan niet goed lezen.

Gefeliciteerd!

Je hebt 50 punten verdiend!

Partytime! is beoordeeld

Opmerkingen:
"Uhm... ik euh kan je berichtje niet lezen. Mijn scherm is kapot. Kun jij het even uitzoeken en mij een tekstberichtje terugsturen?"

Een kaartje kopen is echt een uitdaging. Ze zien een video en vinken aan wat er zo lastig is.


Als ze goed luisteren kunnen ze deze info uit het filmpje halen.

Soort opdracht: Selectievakjes
Maximum punten: 60

De DJ kon het kaartje uiteraard ook kopen bij een NS kaartautomaat.



Maar hoe makkelijk is dat eigenlijk?




Zoals je ziet is dat echt heel lastig om meerdere redenen.

Welke?

- Te duur
- Te veel tekst
- Beeldscherm verandert vaak
- Onduidelijke taal
- Automaat werkt niet

Maar hoe makkelijk is dat eigenlijk?



Zoals je ziet is dat echt heel lastig om meerdere redenen.

Welke?

- Te duur
- Te veel tekst
- Beeldscherm verandert vaak
- Onduidelijke taal
- Automaat werkt niet

Soort opdracht: Selectievakjes
Maximum punten: 60

Op welke plekken lopen deze mensen tegen nog meer problemen aan?

- Ziekenhuizen
- Belastingdienst
- Verpleegtehuizen
- Gemeentehuizen

Soort opdracht: Multiple choice
Maximum punten: 100

Welk risico loopt de jongen met de pet op als je naar zijn laatste uitspraak luistert?

- Dat hij teveel belasting betaalt
- Dat hij de trein mist
- Dat hij ziek wordt omdat hij de bijsluiters van de medicijnen niet kan lezen

De dj moet vanuit Zwolle zijn dj-gear ophalen in Utrecht voordat hij naar het feest kan komen. Via een externe link ga je naar de NS-site en zoekt naar een enkele reis 2e klas Zwolle – Utrecht Centraal. Goed kijken en je ziet dat een e-ticket €1,- goedkoper is.

DJ Gear

Soort opdracht: Selectievakjes
Maximum punten: 60

Bzzzz, bzzzzz

"Hey, ik moet mn DJ Gear ophalen in Utrecht voordat ik naar jullie kom. Kun jij me even helpen? Ik kom vanuit Zwolle."

Ga naar de NS <https://www.ns.nl/> en vink de onderstaande boxes aan. De DJ heeft een enkeltje Zwolle - Utrecht Centraal 2e klas nodig.

- €10,80
- Minder dan een uur reistijd
- €18,00
- Meer dan een uur reistijd
- 0 keer overstappen
- 1 keer overstappen

Soort opdracht: Multiple choice
Maximum punten: 100

Hoeveel kun je besparen op deze reis door een E-ticket te kopen?

- €1
- €8,20



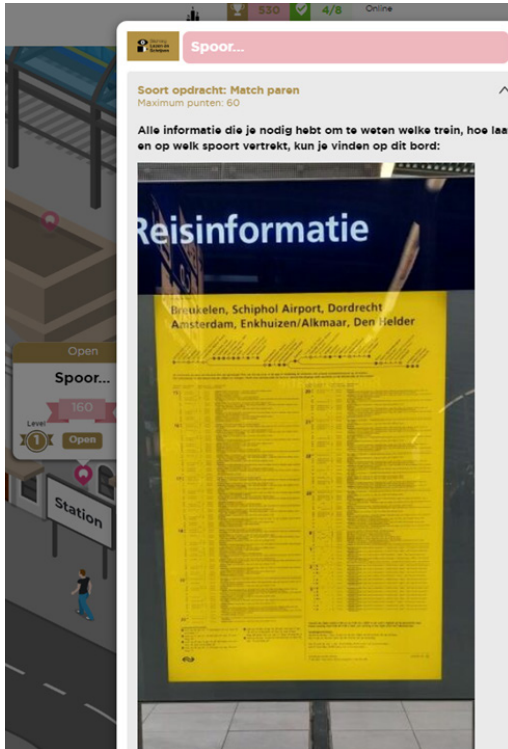
Level 2

Ontgrendeld!

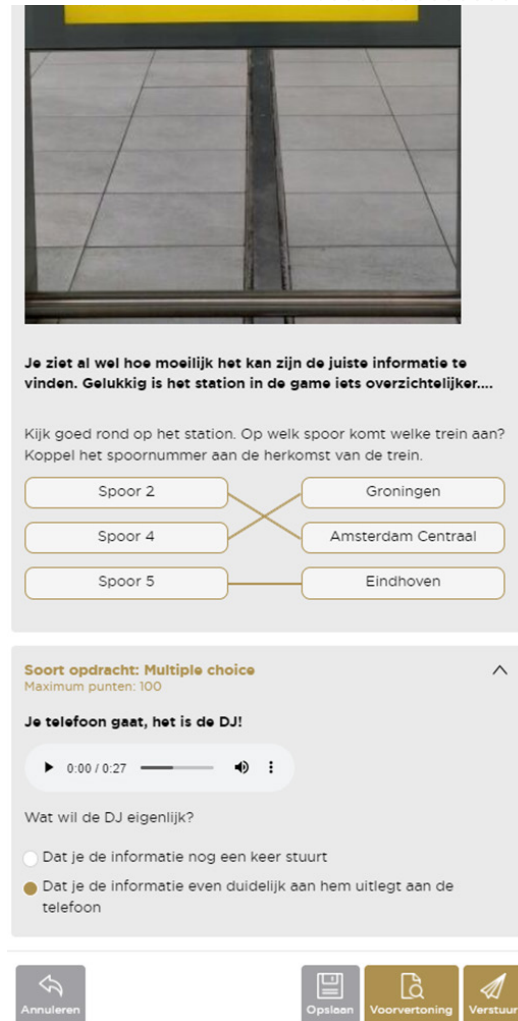
Volgende

Ter motivatie.

Lastig hoor, zo'n informatiebord.



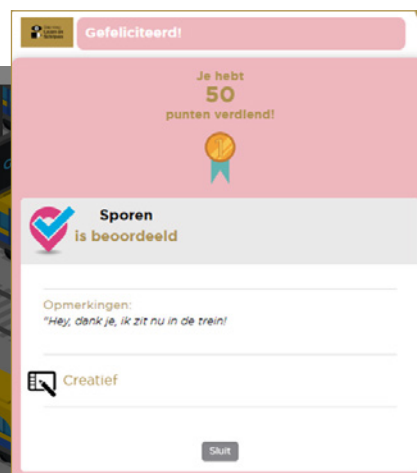
Geef je de dj even door op welk spoor hij aankomt? Klik even weg, kijk rond op het perron en kom terug en spreek in.



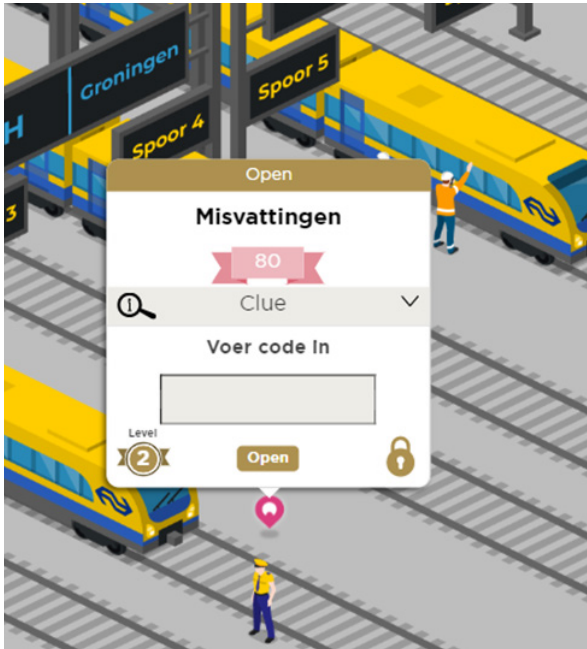
Gelukkig is het op ons gameboard een stuk eenvoudiger. Ze kunnen de opdracht even wegklikken en rondkijken op het perron en weer terugkomen in de opdracht.



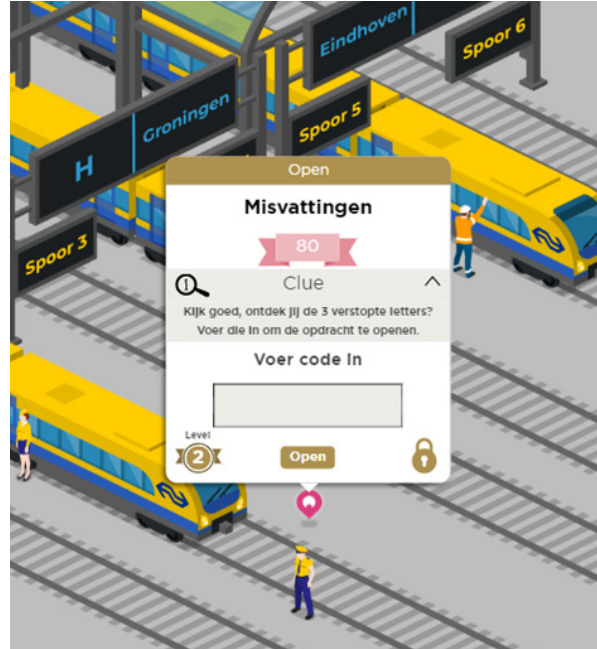
De dj komt eraan!



Deze opdracht opent als je een code invult. De code is verstopt op de borden boven de sporen. Klik op de clue om een hint te ontvangen.



Vul AHL in.



Alle misvattingen zijn juist.



De dj is aangekomen en wil weten welke bus hij moet nemen. Het is de blauwe.



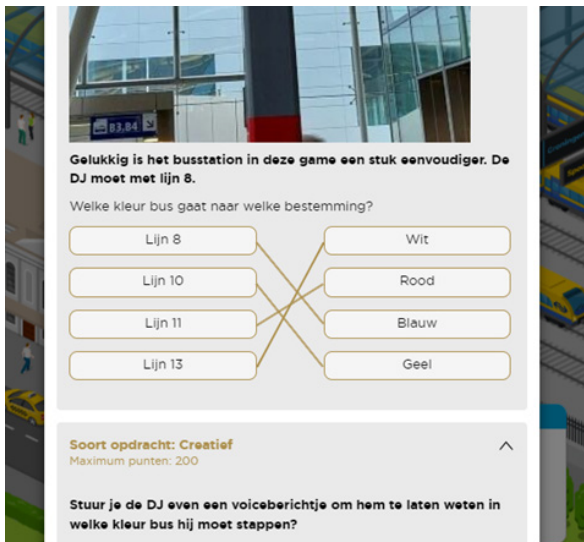
Lastig hoor, zo'n informatiebord.



Gelukkig is het op ons gameboard een stuk eenvoudiger.



Ze kunnen de opdracht even wegklikken en rondkijken op het perron en weer terugkomen in de opdracht.



Daarmee komt een eind aan game 2!

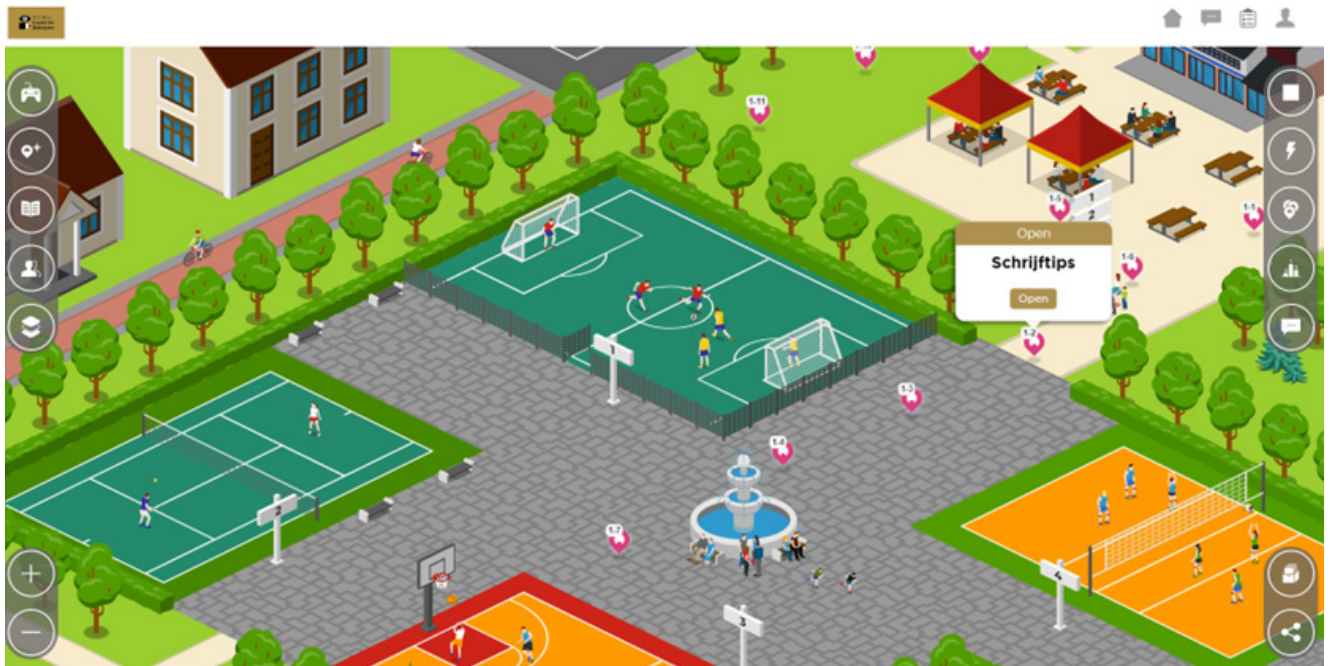
Gefeliciteerd!



Oefeningen afgerond



Game 3 De sportdag



Het schoolfeest was episch! Iedereen praat er nog over. Een ander onderdeel van de feestweek op school is de sportdag.

Er komen honderden leerlingen van andere scholen uit de regio naar jullie sportdag. Maar bij aankomst op de dag van het toernooi merk je dat er iets mis is. Er heerst grote chaos en de speelschema's en bewegwijzering zijn niet goed leesbaar voor iedereen.

Het blijkt dat de sportdagorganisatie geen enkele rekening heeft gehouden met de mensen die moeite hebben met basisvaardigheden. Je besluit om het heft in eigen handen te nemen en de sportdag te redden.

Je begint met het verzamelen van informatie over laaggeletterdheid en het bespreken van oplossingen met je team. Samen bedenken jullie manieren om de informatie op de speelschema's en bewegwijzering begrijpelijker te maken voor iedereen!

Doel:

Leerlingen kennis toe laten passen door zelf hun eigen leefomgeving toegankelijker te maken voor laaggeletterden.

Spelmethodes:

- Spelen in teams, duo's of individueel
- Game spelen op smartphone, tablet, PC of laptop
- 1 teamcaptain die antwoorden invult per team

De game begint

Klik op Play.

Klik daarna op Sluiten.

Sportdag - Stichting lezen en schrijven

Opdrachten **14** Punten **2820**

▶ PLAY

Verhaal en spelregels

Verhaal

Het schoolfeest was episch! Iedereen praat er nog over. Een ander onderdeel van de feestweek op school, is de sportdag.



Er komen honderden leerlingen van andere scholen uit de regio naar jullie sportdag. Maar bij aankomst op de dag van het toernooi, merk je dat er iets mis is. Er heerst grote chaos en de speelschema's en bewegwijzering zijn niet goed leesbaar voor iedereen.

Het blijkt dat de sportdag organisatie geen enkele rekening heeft gehouden met de laaggeletterden in de maatschappij. Je ziet direct dat dit een belangrijk probleem is en dat het toernooi dreigt te mislukken als er geen actie wordt ondernomen.

Je besluit om het heft in eigen handen te nemen en de sportdag te redden. Je begint met het verzamelen van informatie over laaggeletterdheid en het bespreken van oplossingen met je team. Samen bedenken jullie manieren om de informatie op de speelschema's en bewegwijzering begrijpelijker te maken voor laaggeletterden.

Je gaat aan de slag met het aanpassen van de speelschema's en bewegwijzering, zodat deze voor iedereen begrijpelijk zijn. Je leert de andere vrijwilligers over laaggeletterdheid en hoe ze ermee om kunnen gaan.

Succes!

Spelregels

- Zorg dat je een internetverbinding hebt
- Sta het gebruik van camera toe

Sluiten

Klaar om de chaos op te lossen?

Je leert dat eenvoudige taal gebruiken best moeilijk is. En dat je daar goed rekening mee moet houden tijdens het organiseren van de sportdag.

CHAOS

Soort opdracht: Multiple choice

Je bent zojuist aangekomen en ziet dat het enorme chaos is. De sportdag dreigt volledig te mislukken. In een opwelling neem je het besluit het over te nemen.

Ben je er klaar voor?

JA!

Verstuur

Eenvoudige taal?

Soort opdracht: Selectievakjes
Maximum punten: 80

Eenvoudige taal

Alle teksten die gebruikt worden op de sportdag moet echt voor iedereen begrijpelijk zijn.

Steeds meer organisaties schrijven teksten op taalniveau B1. Dit kunnen de meeste mensen goed begrijpen. Maar voor laaggeletterden is een brief of folder op dit niveau te moeilijk.

Probeer jij het maar eens!

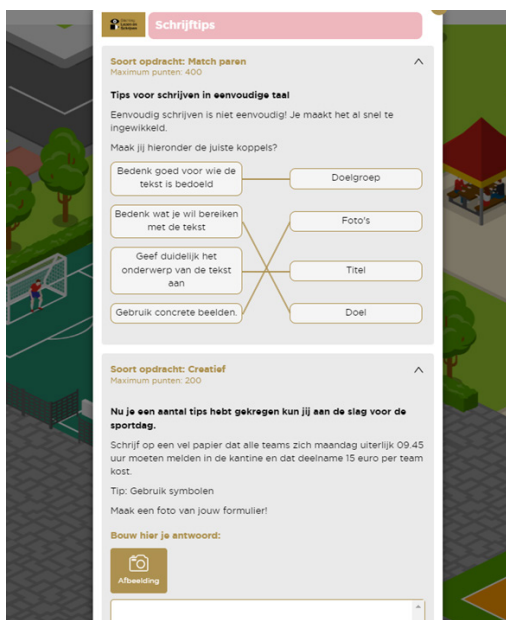
"De gemeente kijkt of de manier van afvalinzameling en -verwerking nog wel milieuvriendelijk is. We willen dat meer afval wordt gescheiden en hergebruikt. Daarom werkt de gemeente aan een nieuw afvalbeleidsplan."

Welke van de onderstaande zinnen passen bij deze tekst?

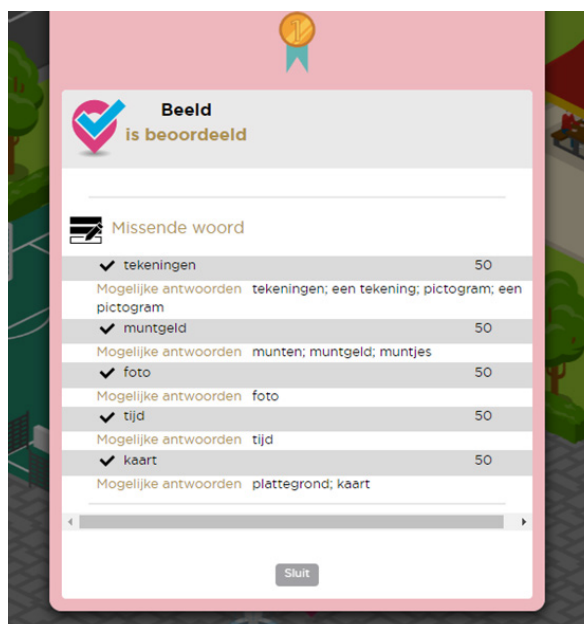
- De gemeente wil zorgen voor schonere lucht.
- We moeten nadenken over wat beter kan.
- Kunnen we bijvoorbeeld meer afval scheiden en meer opnieuw gebruiken
- Dan blijft de lucht dus schoner.

Annuleren **Opslaan** **Voorvertoning** **Verstuur**

Als organisator krijg je nog snel wat schrijftips voordat je zelf een formulier moet ontwerpen en op de foto moet zetten. Gebruik foto's, symbolen en heldere taal.



Het formulier moet nog even worden aangevuld met de volgende info.



Om iedereen op tijd bij de activiteiten te krijgen moet je tijdstippen en veldnummers gebruiken. Ontwerp dan nu op papier een bord waarbij je aangeeft dat de sportdag van 10 uur tot 15 uur duurt. Maak er een foto van en upload die.



Handig die nummers op de borden. Welke sport hoort bij welk nummer?




Als organisator moet je ook nog even het personeel opleiden.

Soort opdracht: Multiple choice
Maximum punten: 100

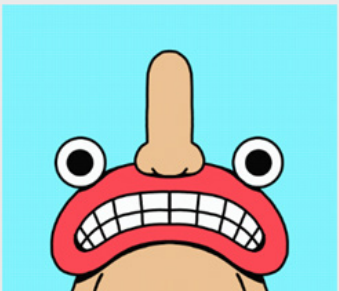
Als organisator ben je de hele dag druk! Iedereen komt naar jou met vragen. En dan moet je ook nog eens je collega's aansturen.

Een speler heeft een filmpje aan je gestuurd. De spelleider bij tennis was een beetje kort af.



Spreek jij haar daar even op aan?

Check!



Zo dat werkt goed, direct resultaat.

Wauw, dat heeft geholpen!



Op welke punten heb je haar gewezen?

- Maak oogcontact
- Lach
- Geef opdrachten
- Vraag het vriendelijk

Je moet Robin even helpen met de wedstrijdformulieren.

Papieren!

Soort opdracht: Missende woord
Maximum punten: 100

Er komt een sporter van het team "Zone Heroes" naar jou toe. Hij heeft 6-1 en 6-0 gewonnen! Maar hij kijkt niet zo blij en zegt:

0:00 / 0:25

Je ziet dat er op de formulieren veel te veel tekst staat. Waarom moeten ze al die informatie invullen? Jij hebt het formulier aangepakt en veel makkelijker gemaakt. Top! Help jij Robin Valli van het Zone Lyceum even?

Naam:

School:

Teamnaam:

Uitslag 1e set:

Uitslag 2e set:

Annuleren Opslaan Voorvertoning Verstuur

Oeps, De Bongerd is niet ingedeeld. Geef jij even aan in welke volgorde ze op welk veld moeten zijn?

De Bongerd

Soort opdracht: Multiple choice
Maximum punten: 200

Je hebt het hele wedstrijdschema veel overzichtelijker gemaakt met nummers op de borden, top!

Het team van de Bongerd staat voor je neus. Zij staan niet op het wedstrijdschema! Foutje!

Je herstelt het ter plekke. Zoek voor iedere sport het nummer op het bord. Je kunt deze opdracht weggelassen, rondkijken op het sportveld en weer terugkomen.

Op het oude schema zie je volgende info staan:

Team Bongerd

10.40 Tennis

11.10 Basketbal

11.40 Voetbal

13.30 Volleybal

14.00 Zwemmen

Welke van de onderstaande cijfercombinatie past bij hun schema?

2/3/1/4/5

1/2/3/4/5

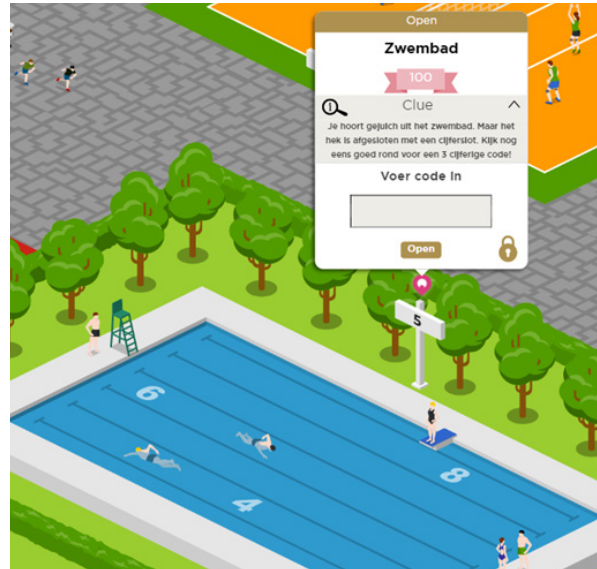
3/2/1/5/4

Annuleren Opslaan Voorvertoning Verstuur

Welke sport hoort bij welke uitslag?
Overleggen, teamwork, zoeken, logisch nadenken.



Om het zwembad binnen te komen moet het cijferslot worden geopend. De code is te vinden op de bodem van het zwembad.



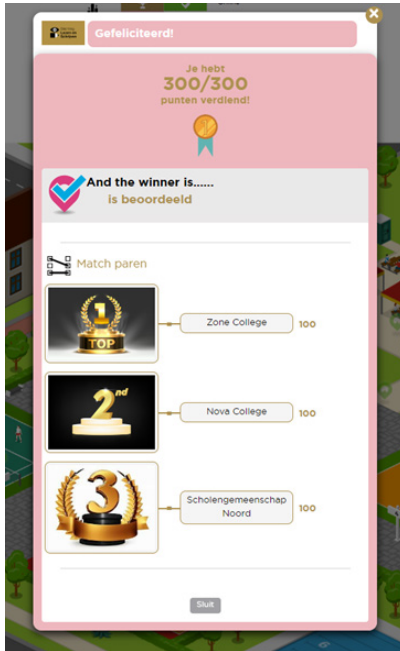
Het wereldrecord is gesneuveld en verbeterd met 1 seconde. Wat is het nieuwe wereldrecord? Google er op los en vergeet niet er een seconde af te halen. 45,86.



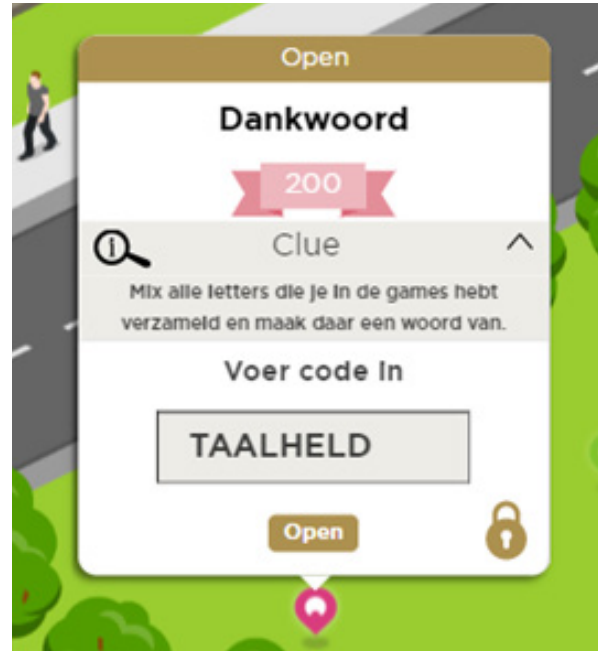
In plaats van geld is het toch veel handiger te betalen met consumptiebonnen? Veel eenvoudiger ook zonder tekst!



Om te bepalen wie er gewonnen heeft, zal er stevig gerekend moeten worden! Lastig hè? Leuk om te zien dat de school van Robin Valli gewonnen heeft!



Alle verzamelde letters vormen het woord TAALHELD, waarmee je de opdracht opent.



Dan kom je bij de laatste opdracht. Wat leuk, je wordt officieel benoemd tot taalheld!



Top gedaan!

Gefeliciteerd!



Oefeningen afgerond

3. Informatieblad laaggeletterdheid

Wat is laaggeletterdheid?

Je bent als volwassene laaggeletterd als je moeite hebt met lezen, schrijven en/of rekenen.

Vaak heb je dan ook moeite met digitale vaardigheden.

*Een laaggeletterde is **geen** analfabeet. Een laaggeletterde kan wel lezen en schrijven, alleen niet goed genoeg om helemaal mee te kunnen doen in de samenleving. Een analfabeet kent het alfabet niet (volledig) en kan de letters van het alfabet niet lezen of schrijven.*

Kinderen tot en met 16 jaar worden nooit laaggeletterd genoemd omdat zij nog leerplichtig zijn. Als zij de basisvaardigheden onvoldoende beheersen hebben zij een taalachterstand of rekenachterstand.

Hoeveel mensen zijn laaggeletterd?

In Nederland zijn er 2,5 miljoen laaggeletterden. Daarvan hebben bijna 1,8 miljoen mensen van 16 tot 65 jaar moeite met taal en / of rekenen. En bijna 740 duizend 65-plussers hebben moeite met taal en of rekenen.

Meer dan de helft van de laaggeletterden van 16 tot 65 jaar heeft Nederlands als moedertaal (NT1). Volwassenen met Nederlands als tweede taal (NT2) zijn alleen laaggeletterd als ze in hun eigen taal ook laaggeletterd zijn.

Laaggeletterden hebben niet het taal- of rekenniveau dat je aan het eind van een vmbo-, mbo 2- of mbo 3-opleiding zou moeten hebben.

	2,5 miljoen	
	± 1.800.000	± 740.000
	16-65 jaar	65-plus
Taal	± 270.000	± 150.000
Rekenen	± 450.000	± 143.000
Taal + rekenen	± 1.050.000	± 443.000

Gevolgen laaggeletterdheid

Niet goed kunnen lezen, schrijven en/of rekenen heeft gevolgen. Vergeleken met niet-laaggeletterden vinden laaggeletterden bijvoorbeeld minder snel een baan, hebben ze vaker financiële problemen en zijn ze vaker minder gezond.

Ouderbetrokkenheid

Vergeleken met kinderen van niet-laaggeletterde ouders geldt dat kinderen met laaggeletterde ouders:

- minder goed presteren op school;
- thuis minder in taal worden gestimuleerd.

Verder geldt dat kinderen:

- met zeer betrokken ouders gemotiveerder zijn en een beter zelfbeeld hebben;
- van een taalachterstand op jonge leeftijd last houden tijdens hun schoolloopbaan.

Jongeren

Ook jongeren lopen het risico laaggeletterd te worden. Te veel jongeren:

- hebben aan het eind van de basisschool een achterstand in schrijfvaardigheid;
- hebben aan het eind van de basisschool een lichte achterstand in rekenen en wiskunde;
- hebben als ze 15 jaar zijn een leesachterstand;
- vinden als ze 15 jaar zijn lezen niet leuk.

Deze achterstanden komen door persoonlijke kenmerken, door de situatie thuis en het onderwijs, de school en de docent. Deze oorzaken beïnvloeden elkaar.

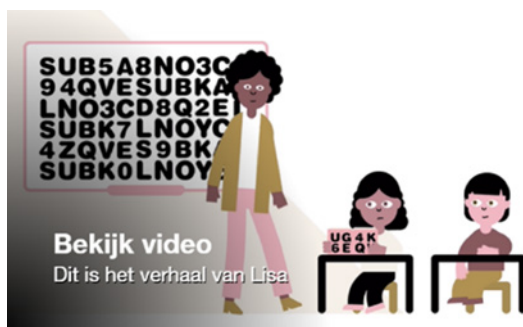
Literatuurstudie naar lees- en schrijfachterstanden bij kinderen en jongeren

- Ruim 1 op de 10 groep 8-leerlingen die het primair onderwijs verlaat, beheerst het vereiste taalniveau (1F) onvoldoende.
- Gemiddeld 1 op de 7 vmbo-leerlingen verlaat het voortgezet onderwijs zonder het vereiste niveau van geletterdheid (2F) te beheersen. Specifiek gaat het om 1 op de 11 leerlingen van vmbo-basisberoepsgerichte leerweg, bijna 1 op de 5 van vmbo-kaderberoepsgerichte leerweg en 1 op de 8 van vmbo-gemengde leerweg en theoretische leerweg.
- Ruim 1 op de 3 mbo 2-leerlingen en 1 op de 7 mbo 3-leerlingen presteert onder het vereiste niveau van geletterdheid (2F).
- Bijna 1 op de 4 mbo 4-leerlingen haalt een onvoldoende op het centraal examen Nederlands op niveau 3F. Het is niet duidelijk of deze leerlingen wel 2F, het vereiste niveau van geletterdheid, beheersen.

Kijk voor de literatuurstudie naar lees- en schrijfachterstanden bij kinderen en jongeren op [Preventie door interventie](#).

Kijk voor meer actuele informatie op het [Kennisblad laaggeletterdheid in Nederland](#) en [Gezin en preventie](#) van Stichting Lezen en Schrijven.

- [Video Dit is het verhaal van Lisa](#)
- [Video voetbalpapa](#)



4. Begrippenlijst

Begrip	Betekenis
Analfabeet	Mensen die analfabeet zijn, zijn ongeletterd. Zij kunnen niet lezen en schrijven, in welke taal dan ook. Het aanleren van lezen en schrijven bij volwassenen vraagt specifieke vaardigheden en competenties van een docent met expertise op het gebied van alfabetisering. Mensen die laaggeletterd zijn, zijn geen analfabeet.
Basisvaardigheden (geletterdheid)	Basisvaardigheden is een brede term die op verschillende terreinen gebruikt wordt. Binnen de aanpak van laaggeletterdheid verstaan we onder basisvaardigheden: taalvaardigheden (lezen, schrijven, luisteren en spreken), rekenvaardigheden en digitale vaardigheden.
Digitale vaardigheden	<p>Digitale vaardigheden zijn vaardigheden die nodig zijn om te kunnen lezen, schrijven en rekenen op digitale apparaten.</p> <p>Ruim 20% van de Nederlanders tussen de 16 en 65 jaar heeft moeite met digitale vaardigheden. Leeftijd en opleidingsniveau zorgen voor grote verschillen. Mensen met weinig digitale vaardigheden hebben ook vaak moeite met taal en rekenen.</p>
Gecijferdheid	Het zelfstandig kunnen toepassen van reken-/cijfervaardigheden in het dagelijks leven en in werksituaties.
Geletterdheid	Het zelfstandig kunnen toepassen van basisvaardigheden in het dagelijks leven en in werksituaties.
Laaggeletterdheid	<p>Als het taal- en/of rekenniveau van een volwassene niet voldoende is om zelfstandig mee te kunnen doen in de samenleving. Dit niveau is door de overheid gesteld op niveau 2F. Een laaggeletterde \neq analfabeet.</p> <p>Dit betreft dus niet alleen taal, maar is een bredere term waarin ook laaggecijferdheid is meegenomen.</p> <p>Vaak hebben laaggeletterden ook moeite met digitale vaardigheden.</p> <p>In Nederland zijn ongeveer 2,5 miljoen mensen laaggeletterd (een op de negen mensen).</p>

Begrip

Betekenis

Analfabeet

Mensen die analfabeet zijn, zijn ongeletterd. Zij kunnen niet lezen en schrijven, in welke taal dan ook. Het aanleren van lezen en schrijven bij volwassenen vraagt specifieke vaardigheden en competenties van een docent met expertise op het gebied van alfabetisering. Mensen die laaggeletterd zijn, zijn geen analfabeet.

Basisvaardigheden (geletterdheid)

Basisvaardigheden is een brede term die op verschillende terreinen gebruikt wordt. Binnen de aanpak van laaggeletterdheid verstaan we onder basisvaardigheden: taalvaardigheden (lezen, schrijven, luisteren en spreken), rekenvaardigheden en digitale vaardigheden.

Digitale vaardigheden

Digitale vaardigheden zijn vaardigheden die nodig zijn om te kunnen lezen, schrijven en rekenen op digitale apparaten.

Ruim 20% van de Nederlanders tussen de 16 en 65 jaar heeft moeite met digitale vaardigheden. Leeftijd en opleidingsniveau zorgen voor grote verschillen. Mensen met weinig digitale vaardigheden hebben ook vaak moeite met taal en rekenen.

Gecijferdheid

Het zelfstandig kunnen toepassen van reken-/cijfervaardigheden in het dagelijks leven en in werksituaties.

Geletterdheid

Het zelfstandig kunnen toepassen van basisvaardigheden in het dagelijks leven en in werksituaties.

Laaggeletterdheid

Als het taal- en/of rekenniveau van een volwassene niet voldoende is om zelfstandig mee te kunnen doen in de samenleving. Dit niveau is door de overheid gesteld op niveau 2F. Een laaggeletterde \neq analfabeet.

Dit betreft dus niet alleen taal, maar is een bredere term waarin ook laaggecijferdheid is meegenomen.

Vaak hebben laaggeletterden ook moeite met digitale vaardigheden.

In Nederland zijn ongeveer 2,5 miljoen mensen laaggeletterd (een op de negen mensen).

Laaggecijferdheid

Als het rekenniveau van een volwassene onvoldoende is om zelfstandig mee te kunnen doen in de samenleving.

Van de 2,5 miljoen laaggeletterden hebben ongeveer 2,1 miljoen mensen beperkte reken-/cijfervaardigheden.



NT1

Nederlands als eerste taal.

Als we het hebben over NT1-laaggeletterden, dan gaat het om volwassenen met Nederlands als moedertaal. Ze zijn vaak in Nederland geboren en in Nederland naar school geweest, maar zij hebben toch nog moeite met de basisvaardigheden.

Het onderscheid tussen NT1 en NT2 is niet altijd duidelijk. Sommige mensen zijn in Nederland naar school geweest en soms zelfs in Nederland geboren, maar spreken thuis een andere taal. Nederlands is dan niet hun 'moeders' taal, maar ze vallen ook niet echt in de doelgroep NT2. Soms wordt deze groep NT1,5 genoemd.

NT2

Nederlands als tweede taal.

Het gaat om mensen met een andere moedertaal. Nederlands is hun tweede (of derde) taal. NT2'ers zijn nog bezig het Nederlands te verwerven, zowel mondeling als schriftelijk. Alleen NT'ers die in hun eigen taal laaggeletterd zijn, zijn in het Nederlands ook laaggeletterd.

Taalambassadeur

Een taalambassadeur is een (oud-)cursist die vanuit eigen ervaring duidelijk kan maken hoe ingewikkeld het leven is als je basisvaardigheden zoals lezen, schrijven, rekenen of spreken onvoldoende beheerst.

Taalhuis

In sommige gemeenten is er geen Taalhuis. Inwoners kunnen dan vaak terecht in de bibliotheek voor ondersteuning.

Een Taalhuis is een samenwerkingsverband tussen meerdere lokale organisaties, zoals gemeente, bibliotheek, roc en welzijnsorganisatie. Laaggeletterden kunnen in een Taalhuis informatie en advies krijgen over cursussen en worden doorverwezen naar passend ondersteuningsaanbod. Deze ondersteuning kan ook in de bibliotheek zelf plaatsvinden.

Soms hebben Taalhuizen een andere naam, zoals DigiTaalhuis of Leerhuis.

Zie voor deze en meer begrippen de [begrippenlijst van Het Begint met Taal](#).

5. Suggesties uitbreiding lessenserie

Uitnodigen Taalambassadeur

Als er wat meer tijd beschikbaar is dan drie lessen van 50 minuten, dan is het uitnodigen van een taalambassadeur van Stichting ABC een leuke en waardevolle aanvulling. Taalambassadeurs zijn ervaringsdeskundigen die hun verhaal vertellen en vragen kunnen beantwoorden.

Voor de inzet van een taalambassadeur kunt u contact opnemen met [Stichting ABC](#). Zij bemiddelen tussen taalambassadeurs en organisaties.

Houd er rekening mee dat dit wat extra tijd kost (voorbereiding en invulling van lestijd) en dat hier kosten aan verbonden zijn.

Leerlingen het onderwerp laten uitdiepen door middel van onderzoek

Als er meer lessen beschikbaar zijn, kunnen leerlingen een onderzoekje doen over (laag) geletterdheid. Hierdoor zijn ze actief aan slag met het onderwerp en kunnen ze diepgaander met het onderwerp bezig zijn. Daarnaast worden ook andere vaardigheden verder ontwikkeld, zoals het zoeken en verwerken van informatie en de onderzoeksgegevens presenteren (schriftelijk of mondeling).

Suggesties voor onderzoeksvragen:

- Is het een probleem als je laaggeletterd bent en waarom is dat een probleem?
- Hoe komt het dat iemand laaggeletterd is?
- Welke problemen kan je tegenkomen als je laaggeletterd bent?
- Kan je er zelf voor zorgen dat je niet laaggeletterd wordt en zo ja, hoe kan je dat dan doen?
- Welke hulp is er (in mijn woonplaats) voor mensen die laaggeletterd zijn?

Bezoek het lokale Taalhuis en/of de lokale bibliotheek

Informeer bij de lokale bibliotheek en/of het lokale Taalhuis of dit mogelijk is. Bespreek ook of zij een leuke rondleiding hebben voor jongeren.

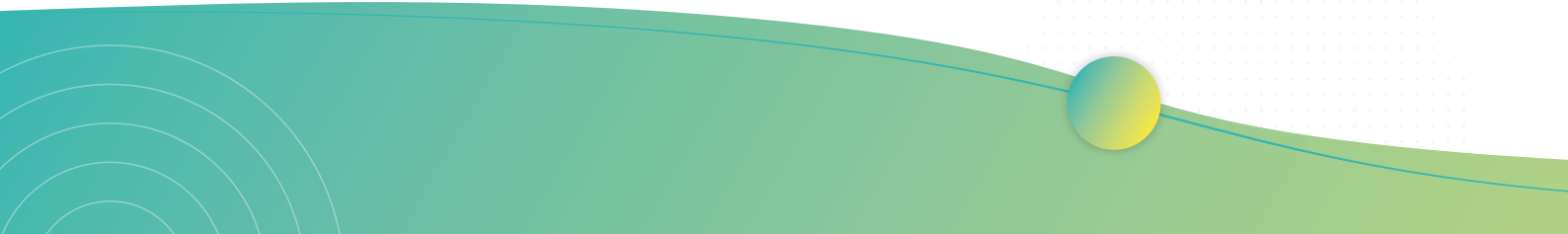
Overig

- Bekijk met de klas de aflevering Make Holland Great Again (BNNVara) over laaggeletterdheid: [Van lezen en schrijven tot puin ruimen](#).





Vervolg - Bevorderen leesplezier

- Nodig een schrijver uit op school. Dit kan via de [De Schrijverscentrale](#).
 - Stimuleer vmbo-leerlingen op een positieve manier om meer boeken te lezen. Gebruik hiervoor bijvoorbeeld [De Weddenschap](#): Drie bekende Nederlanders dagen leerlingen uit om, net als zij, drie boeken te lezen.
 - Besteed aandacht aan leesplezier, bijvoorbeeld door middel van de [Bibliotheek op school](#).
 - Stimuleer het schrijven van verhalen. Dit kan bijvoorbeeld door middel van de verhalenwedstrijd [Er Was Eens](#).
 - BookTok (of BoekTok) is een hashtag op TikTok die, voornamelijk door jongeren, wordt gebruikt om recensies van boeken te delen. TikTokers vertellen over boeken die zij mooi, leuk of inspirerend vinden en enthousiasmeren daarmee anderen om het boek te gaan lezen. Met de klas of school een eigen manier van delen oprichten (buiten TikTok om) om leuke boeken met elkaar te delen is ook een mogelijkheid.
- 

6. Aandacht laaggeletterdheid op school

Wat kan je als school doen met het onderwerp laaggeletterdheid?

Als school wil je dat ouders betrokken zijn bij de schoolse zaken van hun kinderen en daarmee ook bij hun schooltijd. Voor ouders die laaggeletterd zijn, kan dat ingewikkeld zijn door de hoeveelheid informatie die er via verschillende kanalen gedeeld wordt. Voor medewerkers is het soms lastig om voldoende contact met deze ouders te hebben. Het is daarom in het belang van leerlingen, ouders en medewerkers om aandacht te besteden aan (laag)geletterdheid bij ouders.

Maak medewerkers er daarom van bewust dat ouders laaggeletterd kunnen zijn. Maak een of meerdere mensen in de school verantwoordelijk voor het 'op de agenda krijgen en houden' van het onderwerp, een aandachtsfunctionaris. Zorg voor voorlichting tijdens een teambijeenkomst, bijvoorbeeld met behulp van de [Presentatie Aanpak van Laaggeletterdheid](#) van Stichting Lezen en Schrijven, een bezoek van een taalambassadeur of bijvoorbeeld de [Escape Koffer](#) of de [Escape Caravan](#) waarmee je ervaart hoe het is om zelf laaggeletterd te zijn. Aan het inzetten van de Escape Koffer of Escape Caravan zijn kosten verbonden. Soms kan er iets geregeld worden met het lokale Taalhuis of de bibliotheek als daar een Escape Koffer te leen is of als er vanuit de samenwerking iets georganiseerd wordt met de Escape Koffer of de Escape Caravan, bijvoorbeeld in de [Week van lezen en schrijven](#). Maak het onderwerp laaggeletterdheid onderdeel van het (taal- en communicatie)beleid van de school. Neem daarin op dat alle medewerkers de [e-learning aanpak van laaggeletterdheid \(sector Gezin\)](#) maken. Neem contact op met het lokale Taalhuis of de bibliotheek voor het aanbod voor laaggeletterde ouders.

Besteed aandacht aan eenvoudige communicatie en toegankelijke dienstverlening. Als school wil je dat ouders en leerlingen goed en duidelijk geïnformeerd worden. Denk goed na over hoe je communiceert en of er eenvoudige taal wordt gebruikt. Gebruik voor het schrijven in eenvoudige taal bijvoorbeeld het [Kennisblad eenvoudige taal](#) van Stichting Lezen en Schrijven of organiseer een training Begrijpelijk schrijven of Schrijven op B1 voor de medewerkers. Denk ook aan de manier waarop digitale (communicatie)middelen worden ingezet. Hoe er rekening mee dat niet alle ouders deze middelen en systemen goed kunnen gebruiken. Een mogelijkheid is om een informatiemoment te organiseren speciaal voor het gebruik van deze systemen.

Doe mee aan de 'Week van lezen en schrijven' om het onderwerp onder de aandacht te brengen bij leerlingen, ouders en medewerkers. Op de website [Week van lezen en schrijven](#) zijn vaak tips en communicatiehulpmiddelen te vinden die je eenvoudig in kunt zetten. Organiseer een ouderbijeenkomst. Schat in welke insteek en vorm goed werkt voor de ouders en leerlingen op jouw school. Misschien is er al een actief taalbeleid op school of worden er dingen georganiseerd waarop de ouderbijeenkomst kan aansluiten. Tijdens de bijeenkomst ontmoeten laaggeletterde ouders vaak gelijkgestemden en ontdekken ze dat ze niet de enigen zijn. De stap om een taalcursus te gaan volgen, wordt zo een stuk kleiner. Daarnaast kan de ouderbijeenkomst ingezet worden om de ouderbetrokkenheid te vergroten.

Wat kan je doen als je contact hebt met laaggeletterde ouders?

Wees open en oprecht geïnteresseerd in ouders die moeite hebben met de taal of digitale zaken. Vraag wanneer ze er last van hebben en bekijk samen wat hen zou kunnen helpen als het gaat om de communicatie. Wijs hen op de mogelijkheden bij het lokale Taalhuis of de bibliotheek of de taalaanbieder en biedt hulp aan om waar nodig het contact met het Taalhuis, de bibliotheek of de taalaanbieder tot stand te brengen.

Bekijk [hier](#) een video van waaruit blijkt dat laaggeletterden het vaak verborgen houden.



Regio
Gooi en Vechtstreek

