

Beste juf, meester

In deze download vind je alles wat je nodig hebt om samen met je klas een eigen Bingelavatar te maken.

- Lesfiche
- Avatar kleurplaten voor je leerjaar
- Info over hoe je de lesfiche kan toevoegen in [Bingel Planner](#)

Meer info over de “Maak je eigen Bingelavatar”-wedstrijd waar jullie aan kunnen deelnemen met de eigen Bingelavatars vind je op bingelisjarig.be/school

Veel Bingelavatar-plezier!



Lesinfo

Ontwerp een Bingelavatar voor je klas!

ONDERWERP

VAK

Muzische vorming

DOMEIN

Beeld

DUUR

75 minuten (kan gesplitst worden: zie fase 3)

WERKVORM

Groepswerk

DOWNLOADS

Te vinden als bijlage bij de lesfiche in Bingel Planner.

- › Sjabloon avatars
- › Voorbeelden avatars

MATERIAAL

Computer/tablet, kladblaadje (woordspin), pen, post-its, kleurpotloden, stiften, wascokrijt, waterverf, ... *(materialen om de sjablonen vorm te geven zijn vrij te kiezen)*

VOORBEREIDING

- › Gebruik de computerklas of voorzie per leerling een tablet of laptop.
- › Bekijk op voorhand de teaservideo van de ontdekking van het zevende Bingeleiland. (bingelisjarig.be) Je kunt dit ook als afsluiter van de les tonen.

VOORKENNIS

De leerlingen weten hoe ze moeten inloggen op Bingel.
Je kunt dit eventueel op voorhand nog eens oefenen met hen.

ALTERNATIEF

Deze activiteit kun je ook integreren in een hoekenwerk. In dat geval voorzie je een 'Bingelhoek' met de sjablonen, het tekenmateriaal en een tablet/laptop.

WEDSTRIJD

- › Elke leerling ontwerpt een fantasie-avatar met leuke accessoires voor de klas. Alle tekeningen worden nadien opgestuurd naar VAN IN. Inschrijven voor de wedstrijd kan via de feestwebsite bingelisjarig.be.
- › Zorg dat op elke avatar de naam van de leerling staat.
- › Deze wedstrijd loopt van 12/10/2020 tot 9/11/2020.
- › De ingezonden tekeningen worden getoond via de gloednieuwe 'kadamator' op de feestwebsite.
- › De deelnemende klassen maken kans op leuke prijzen! De winnende klasavatar wordt gedrukt op T-shirts voor alle leerlingen en de leerkracht. De avatar wordt ook op groot formaat voorzien om op te hangen in de klas. De Bingeltekenaar tekent de winnende outfit en deze zal vanaf januari ook beschikbaar zijn bij de accessoires in Bingel.



LEERPLANDOELEN

Al deze doelen vind je ook terug in Bingel Planner onder de collectie 'Bingel is jarig'.

ZILL

- › SErv3: Samenwerken met anderen en zo bijdragen aan het realiseren van een gemeenschappelijk doel.
- › SEiv1: Zich inleven in anderen, andere standpunten en situaties, zonder de eigen identiteit te verliezen.
- › MUgr2 : Durven fantaseren en verbeelden.
- › MUgr3: Zich bewust worden van de eigen muzische en creatieve mogelijkheden (talenten) en die tonen.
- › MEmw1: Media enthousiast en positief aanwenden.
- › TOtg4: Mondeling en schriftelijk willen en durven communiceren en het nut daarvan inzien.

GO!

- › 4.1.2.1: Een beeldend werk maken door gevoelens, fantasieën, ervaringen en situaties persoonlijk expressief te verwerken, al dan niet gebruik makend van een ontwerp.
- › 4.1.2.25: Experimenteren met materialen, gereedschappen en technieken.
- › 4.1.3.1: Verwoorden hoe eigen werk tot stand gekomen is op basis van een keuze uit volgende elementen: aanpak en organisatie/samenwerking.
- › 7.1.5: Durven bij het gebruik van media hun eigen expressiestijl en creatieve uitingen tonen.
- › 3.1.2.1: Een taak binnen de groep op verantwoordelijke wijze oppakken.
- › 3.1.2.2: Samenwerken met anderen in groep, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

OVSG

- › MV-BLD-OM-1.2: Kinderen durven zich uitleven met een rijk aanbod aan materialen.
- › MV-BLD-OM-1.3: Kinderen genieten ervan met materialen te exploreren.
- › LOD-ICT-05.01: De leerlingen zijn bereid ICT te gebruiken om informatie op te zoeken.
- › NL-SPR-DV-D02-01-01: De leerlingen kunnen bij een onderwerp ideeën verzamelen op basis van associaties.
- › LOD-SOV-01.03: De leerlingen kunnen hulp vragen en zich laten helpen.
- › LOD-SOV-02.03: De leerlingen kunnen de ander laten uitspreken.

LESDOELEN

- › De leerling kan samenwerken in groep.
- › De leerling kan verwoorden wat een avatar is.
- › De leerling kan zijn avatar op Bingel (digitaal) aankleden.
- › De leerling kan een eigen avatar creatief vormgeven.
- › De leerling geniet van muzisch bezig zijn.
- › De leerling gebruikt een variatie aan materialen om tot een beeldend resultaat te komen.
- › De leerling kan zijn eigen mening argumenteren.

TOELICHTING

- › Tekst die in het lesverloop *schuin en blauw* gedrukt staat, wordt door de leerkracht gezegd.
- › Tekst die *schuin en groen* gedrukt staat zijn antwoorden van de leerlingen. Dit zijn voorbeeldantwoorden en zullen door de leerlingen vermoedelijk anders verwoord worden.
- › Deze les is uitgeschreven in de veronderstelling dat de leerkracht beschikt over een digitaal bord. Uiteraard kan de les ook zonder digitaal bord gegeven worden.
- › In de rechtse kolom van het lesverloop vind je tips ter ondersteuning/differentiatie.
- › Info en inschrijvingen via bingelisjarig.be.



NADIEN

Hebben je leerlingen de smaak van de avatars helemaal te pakken na deze activiteit? Dan kun je hen een 'echte' avatar laten maken met een computerprogramma. Er zijn verschillende gratis programma's ter beschikking. Leuk om te integreren in een mediales of een hoekenwerk.

- › <https://avachara.com/avatar/>
- › <https://apps.cartoonnetwork.nl/app/de-powerpuff-girls/powerpuff-yourself>
- › <https://getavataaars.com/>
- › <https://wpjournalist.nl/avatar-maken/>
- › <http://animemood.com/>
- › <https://pickaface.net/>
- › <https://southpark.cc.com/avatar>

Uiteraard zijn er nog andere gratis online programma's die je kunt gebruiken om een leuke avatar te maken. Ga gerust zelf eens op verkenning.

3

Lesverloop

1. Wat is een avatar? (15 min.)

LEERKRACHT

Ga met de leerlingen naar de computerklas of voorzie voor elke leerling een tablet/laptop.

Projecteer een afbeelding van een Bingelavatar op het bord.

Wat zien we hier op het bord?

Waar heb je dit al eens gezien?

Wat is een avatar?

Heb jij een avatar?

Heb je nog ergens anders een avatar?

LEERLING

De leerlingen zitten in de computerklas en/of hebben een tablet/laptop voor zich.

Een avatar, een tekening, een mannetje, ...

Op Bingel, op de computer, op de smartphone, ...

Een avatar is een tekening van jezelf, die je met behulp van een computerprogramma kunt maken en personaliseren.

Ja, op Bingel.

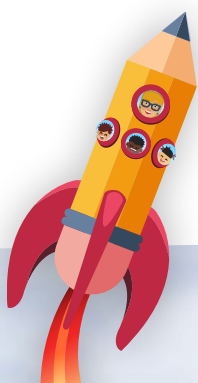
De leerlingen verwoorden of ze nog ergens een avatar hebben. Bv. op hun smartphone, online gamingprofiel, ...

TIPS/DIFFERENTIATIE

- › Indien je niet voor elke leerling een tablet/laptop kunt voorzien, kun je de leerlingen ook per twee aan een computer laten werken.
- › Als bijlage bij deze les kun je verschillende Bingelavatars downloaden. Deze kunnen je leerlingen heel wat inspiratie geven.



- › Misschien heb je zelf als leerkracht wel een avatar? Toon deze dan maar eens aan de leerlingen. Ze vinden het vast geweldig om hun juf/meester als een digitale tekening te zien.



LEERKRACHT

Je mag nu inloggen op Bingel en je avatar daar al eens bekijken.

Bingel wordt 10 jaar en om dit te vieren, organiseert VAN IN een wedstrijd.

Jullie mogen een avatar voor onze klas ontwerpen. Hoe we dit gaan doen, leg ik jullie straks uit.

En weet je wat nog leuk is? Als we de wedstrijd winnen, worden de accessoires die wij bedacht hebben in Bingel toegevoegd. Dan kun je deze met je pingping kopen. Straks verklap ik nog enkele andere prijzen die we kunnen winnen!

Wat kun je allemaal doen met de avatar? Wat kun je veranderen?

Je mag je avatar nu aankleden zoals jij dat wil. Maak er iets leuks van! Ik kom rond om al die gekke avatars te bewonderen.

Wauw, wat een knappe avatars! Jullie mogen nu rondstappen in de klas en de avatars van de andere leerlingen bekijken.

LEERLING

De leerlingen surfen naar Bingel, loggen in en openen het menu waar ze hun avatar kunnen bekijken/aankleden.

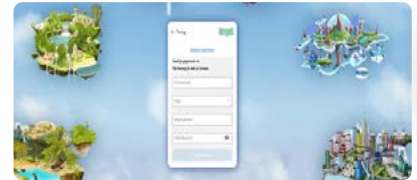
Huidskleur, haar, hoofddekse, kleding, schoenen, ...

De leerlingen kleden hun avatar aan op verschillende manieren: een gekke helm, een leuke broek, grappige schoenen, ...

De leerlingen stappen rond in de klas en bekijken de avatars van hun klasgenoten.

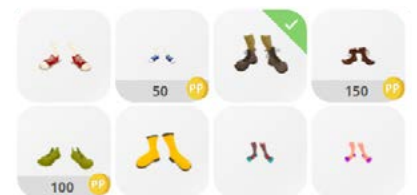
TIPS/DIFFERENTIATIE

- › Laat een leerling inloggen op het digitale bord en de stappen verwoorden voor de andere leerlingen. Je kunt dit natuurlijk ook zelf voordoen.

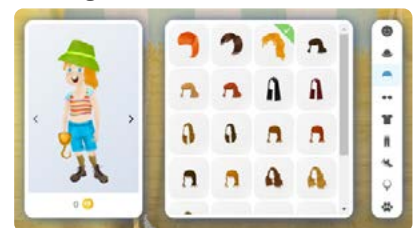


- › Surf samen met je leerlingen naar **bingelisjarig.be**.

- › Indien je wilt, kun je hier ook alle prijzen al vermelden: T-shirts en muursticker. Al is het ook wel fijn om je leerlingen wat in spanning te houden door dit pas te verklappen in fase 4 van deze les.



- › Ook dit kun je tonen op het digitale bord. Je kunt een leerling dit op jouw computer laten doen en integraal tonen aan de andere leerlingen.



- › Benadruk de verschillen tussen de avatars. De ene leerling kiest voor een gekke hoed, de andere voor een leuke broek, ... Leg de nadruk op creativiteit en fantasie. Er is geen juist of fout bij deze oefening.

Ontwerp een Bingelavatar voor je klas!

Welke avatar vonden jullie de mooiste? Waarom?

Welke avatar vonden jullie heel gek? Waarom?

Welke accessoires vond je leuk?

Welke accessoires zijn voor jongens/meisjes?

Zet je leerlingen aan het denken. Heeft een jongen altijd kort haar? Kan een meisje ook geen voetballer zijn?

De leerlingen vertellen welke avatars ze mooi/gek vonden en lichten hun antwoord toe.

De leerlingen bespreken kort welke items ze leuk vonden en waarom.

De leerlingen verwoorden dat accessoires zowel voor jongens/meisjes kunnen.

› Laat een leerling zijn avatar komen voorstellen op het digitale bord voor de klas. Bewaak wel de timing van je les.

› Dit is een uitgelezen kans om met je leerlingen even stil te staan bij genderneutraliteit. Een jongen kan perfect lang haar hebben en meisjes kunnen minstens even goed voetballen als jongens.

5

2. Ontwerp je eigen klasavatar! (15 min.)

LEERKRACHT

VERDEEL DE
LEERLINGEN IN GROEPEN
VAN VIER.

LEERLING

De leerlingen zitten per vier aan een 'eiland' van banken.

TIPS/DIFFERENTIATIE

› Je kunt de groepjes visueel maken door afbeeldingen van verschillende avatars te voorzien.



› Je kunt gebruik maken van taken in de groep: materiaalbaas, taakkapitein, schrijver, tijdsbewaker, ...
› In lagere leerjaren kun je deze activiteit ook per twee laten uitvoeren i.p.v. in groep.

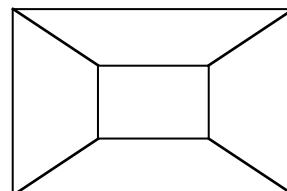
Leg de opdracht uit.

Jullie mogen nu een avatar voor onze klas ontwerpen. Daarvoor gaan we eerst nadenken: wat is er zo leuk aan onze klas? Denk in groep na en noteer de antwoorden in een woordspin.

Tijdens het brainstormen ga je rond en stimuleer je de leerlingen om concrete antwoorden te noteren. Vermijd antwoorden zoals 'onze klas is leuk'. Vraag door tot de leerlingen een concreet kenmerk kunnen noteren. Bv. 'Wat maakt onze klas zo leuk?' → 'In onze klas wordt veel gelachen.'

De leerlingen bespreken in groep wat ze leuk/typisch vinden voor hun klas. Bv. een gekke klas, een grappige klas, een sportieve klas, ... Misschien is er wel een klasdier of een thema in de klas dat steeds terug komt? Ze noteren hun antwoorden in de woordspin.

› In de lagere leerjaren kun je deze oefening ook mondeling laten doen, zonder een schriftelijke neerslag.
› In plaats van een woordspin kun je ook gebruik maken van een 'placemat'. Dan noteren de leerlingen hun antwoorden in één vak en worden in het middelste vak de gemeenschappelijke antwoorden van de groep geschreven.



Bespreek de antwoorden van alle groepen en breng deze samen in één grote woordspin aan bord. Vermijd oppervlakkige antwoorden en vraag door op sommige antwoorden.

We weten nu wat er typisch is voor onze klas. Nu gaan we samen nadenken hoe we dit zouden kunnen weergeven op onze avatar. Denk aan hoe we de les gestart zijn: wat kun je allemaal veranderen aan je avatar?

Bespreek in groep hoe jullie een avatar voor onze klas gaan ontwerpen. Hoe ziet onze ideale klasavatar eruit? Eén iemand van je groep noteert de antwoorden, gebruik hiervoor de achterzijde van je blaadje.

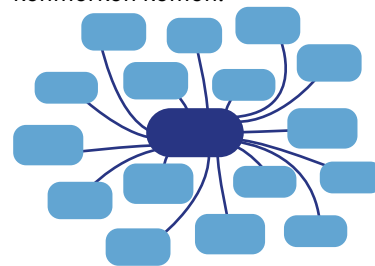
Ga rond in de klas en stimuleer de groepen om 'out of the box' te denken. Er mogen hele gekke combinaties genoteerd worden.

De leerlingen lichten hun antwoorden toe: wat maakt hun klas bijzonder?

De leerlingen herhalen wat ze kunnen veranderen aan hun avatar: huidskleur, kleding, schoenen, accessoires, ...

De leerlingen bespreken in groep hoe hun ideale klasavatar eruit zal zien. Eén iemand van de groep noteert de antwoorden. Bv. sportief, een voetballer, een prinses, een ruimtemonster, een regenboogmannetje, ...

- Laat groepen elkaar aanvullen/toelichten. Samen kun je tot leuke kenmerken komen!



- Laat de woordspin op bord staan ter ondersteuning bij deze oefening.

- Vermijd dat alle leerlingen deze antwoorden noteren. Laat één leerling opschrijven wat de anderen zeggen.
- In lagere leerjaren kun je deze oefening ook klassikaal doen. Maak de kenmerken visueel op het bord (eventueel met tekeningen).
- Eventueel kun je na de brainstorm de antwoorden klassikaal bespreken. Dit kan een inspiratie zijn voor groepen die minder creatief zijn. Houd wel je timing in de gaten.



3. Teken en maar! (30 min.)

LEERKRACHT

Deel aan elke leerling een sjabloon van de avatar uit.

LEERLING

Elke leerling ontwerpt zo dadelijk een eigen avatar.

TIPS/DIFFERENTIATIE

- Kopieer de avatar op A3-formaat.
- Werk met verschillende materialen: waterverf, wasco, stiften, kleurpotloden, gekleurd papier, aluminiumfolie, ...



Jullie mogen eraan beginnen! Denk aan de kenmerken die jullie in groep besproken hebben. Tijdens het tekenen mag je hulp vragen aan je groepsleden.

Ga rond tijdens het vormgeven van de avatar en stuur bij waar nodig. Verwijs voldoende naar de kenmerken die de leerlingen in groep genoteerd hebben. Stimuleer de leerlingen om de avatar zo volledig mogelijk vorm te geven met kleding, haar, huidskleur, schoenen, ...

De leerlingen werken aan hun avatar met de materialen die de leerkracht ter beschikking stelt.

Tijdens het vormgeven maken de leerlingen gebruik van de klaskenmerken die samen opgesteld werden. Ze maken ook gebruik van de specifieke kenmerken die ze in groep genoteerd hebben. De taakkapitein kan ervoor zorgen dat de groepsleden voldoende rekening houden met kenmerken die samen besproken werden.

› Tijdens het vormgeven kun je de sjablonen van de avatars op bord projecteren. Noteer rond de avatar wat de leerlingen allemaal kunnen toevoegen: kapsel, kleding, schoenen, huidskleur, ... Dit kan een geheugensteuntje zijn voor je leerlingen.

› Spreek met de leerlingen een tijdstip af: wanneer moeten ze klaar zijn? Dit kan een taakje voor de tijdsbewaker zijn.

› Splits je deze les liever op? Dat kan. Laat de leerlingen op een ander moment verder werken aan de tekeningen.

7

4. Wie wordt de winnaar? (10 min.)

LEERKRACHT

Verzamel alle avatars en hang deze op het magneetbord.

Bewonder samen het resultaat en verwijs naar de woordspin waarmee je de les begonnen bent. Zie je de klaskenmerken terug in de resultaten?

Jullie krijgen zo dadelijk twee post-its. Deze mag je aan bord komen hangen bij de twee avatars die jij het mooist vindt. Welke avatars passen het best bij onze klas?

Deel de post-its uit en laat de leerlingen eerst alle avatars rustig bekijken. Laat ze vooraf nadenken bij welke twee avatars ze hun post-its willen hangen.

LEERLING

Laat de leerlingen nadenken: is de opdracht geslaagd? Bv. Onze klas is een sportieve klas. → Zien we sportieve avatars?

Onze klas houdt van dieren. → Zien we avatars met dieren of avatars die op dieren lijken?

De leerlingen denken na over welke avatar ze het mooist vinden. Welke avatar past het best bij hun klas?

TIPS/DIFFERENTIATIE

› Toon de woordspin nog eens ter ondersteuning. Zo zien de leerlingen de klaskenmerken terug. Ze kunnen nu beoordelen of de opdracht geslaagd is.

› Indien je niet over een magneetbord beschikt, kun je de avatars ook gewoon op de banken leggen. De leerlingen stappen dan rond in de klas en kleven hun post-its op de banken.



Jullie mogen nu de post-its hangen bij jullie favoriete klasavatars.

Laat de leerlingen een top drie maken van de avatars en bespreek klassikaal wat er zo leuk is aan deze avatars. Benadruk dat alle andere tekeningen ook erg knap gemaakt zijn.

Noteer op de achterzijde van de drie winnende tekeningen dat deze de favorieten van jullie klas waren.

Nu gaan we alle avatars opsturen naar Bingel. Als we winnen krijgen we een T-shirt voor elke leerling met de avatar op en een grote sticker van de avatar die we dan bijvoorbeeld op onze deur kunnen klevan.

De leerlingen komen naar het bord en hangen de post-its bij hun favoriete avatars. Elke leerling kiest twee tekeningen.

De leerlingen verwoorden wat ze knap vinden aan de avatars van hun klasgenoten.

- › **Alternatief:** nummer de avatars op bord en laat de leerlingen twee nummers noteren op hun post-its. Laat ze de post-its dichtvouwen en in een zelfgemaakte stembus stoppen. Zo maak je de stemming 'anoniem' en vermijd je dat je leerlingen zich laten beïnvloeden door de mening van hun klasgenoten. Nadien maak je er dan een spannend moment van waarbij de stemmen klassikaal geteld worden. Laat in dat geval een leerling de resultaten turven op bord.
- › Neem nadien een (groeps) foto met de avatars. Een leuk aandenken om op de klasblog te plaatsen.

5. Wat vonden jullie ervan? (5 min.)

LEERKRACHT

Wat vonden jullie leuk aan deze activiteit?

Wat vonden jullie minder leuk aan deze activiteit?

Wat heb je bijgeleerd?

Hoe verliep het samenwerken in groep? Wat ging er goed? Wat lukte minder goed?

Is het gelukt om de kenmerken die je in groep noteerde te verwerken in je avatar?

LEERLING

De leerlingen verwoorden wat ze leuk en minder leuk vonden aan deze activiteit.

De leerlingen verwoorden wat ze bijgeleerd hebben.

De leerlingen staan even stil bij het samenwerken in groep.



TIPS/DIFFERENTIATIE

- › In de hogere leerjaren kun je even stil staan bij het proces dat de leerlingen doorlopen hebben. Laat hen de lesopbouw herhalen. Hoe zijn we de les gestart, wat hebben we nadien gedaan, ... ?
- › Het samenwerken in groep kun je ook evalueren met een stellingenspel. Geef de leerlingen een groen, rood en blauw kaartje. Zo betrek je alle leerlingen bij de evaluatie. Mogelijke stellingen: In mijn groep luisterden we naar elkaar. In mijn groep hielpen we elkaar. In mijn groep bedachten we leuke avatars.
- › Bij 'lesinfo' vind je ook nog enkele leuke suggesties om na deze activiteit te doen met je leerlingen. Misschien willen ze nu wel eens een avatar op de computer ontwerpen?







Aan de slag met 'Bingel is jarig' in Bingel Planner

In de Bingel Planner-agenda kan je het leermiddel 'Bingel is jarig!' toevoegen. Zo plan je de avatarles eenvoudig in en verschijnen de doelen automatisch in de doelenrapportering.

Meer info: bingelsite.helpdocs.io/leermiddelen/het-leermiddel-bingel-is-jarig-toevoegen.

Bingel Planner

[Bingel Planner](#) is voor iedere school kosteloos beschikbaar in Bingel.

Surf naar bingel.be en [log in met je Bingel-account](#). Je bent nu [klaar om met Bingel Planner aan de slag te gaan](#).

Met Bingel Planner plan je eenvoudig je lessen en activiteiten. Al je lesmateriaal staat netjes op één plaats. Je hebt toegang tot de les- en activiteitenfiches van alle uitgeverijen maar je kunt evengoed je eigen les- en activiteitenfiches creëren, verrijkt met interessante bronnen, documenten en links zoals YouTube-filmpjes die je met je collega's eenvoudig kunt delen.

Via grafieken in de doelenrapportage kun je de evolutie van je ingeplande leerplandoelen duidelijk opvolgen. De doelen van alle netten zijn automatisch gekoppeld.