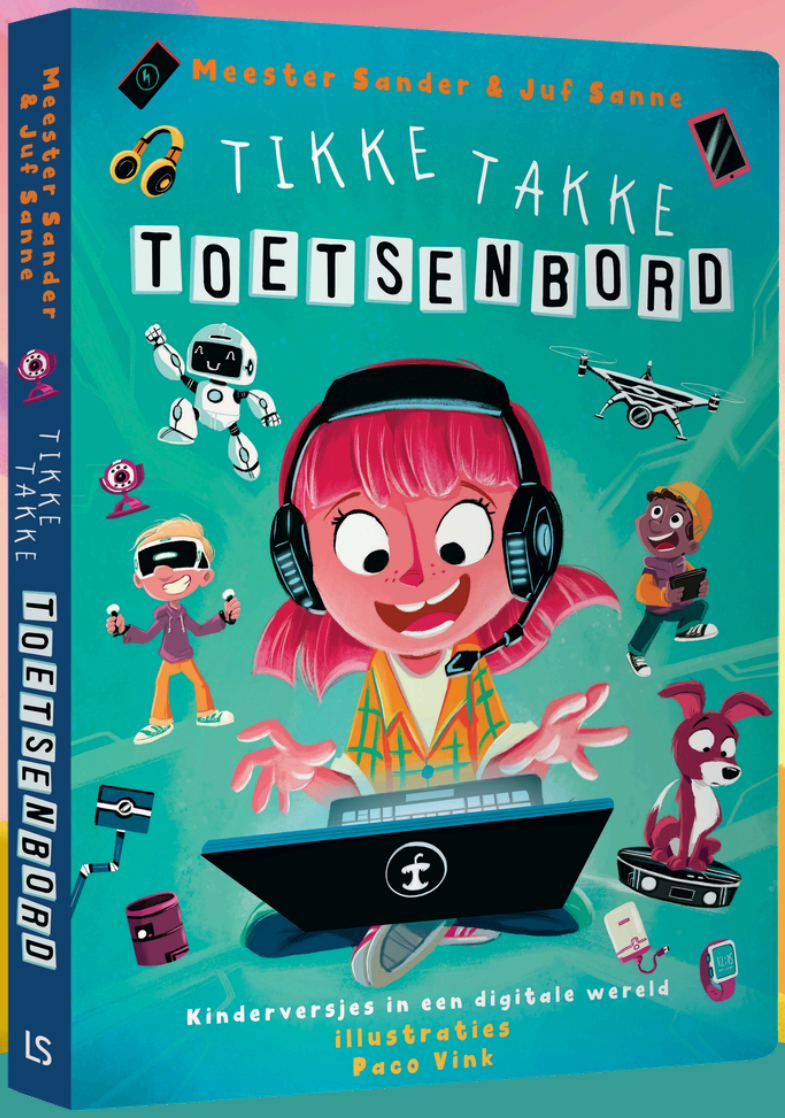


Jaarplanning - Groep 1/2

Digitale geletterdheid

met het boek

Tikke Takke Toetsenbord

Illustraties © 2025 Paco Vink

Uitleg

Een complete handleiding en jaarplanning voor de onderbouw

Vorige week kregen we een ontzettend leuke vraag binnen van een adviseur digitalisering bij een scholenstichting. Ze hadden aan het eind van vorig schooljaar ons boek Tikke-Takke-Toetsenbord aan al hun scholen cadeau gedaan. Nu zijn ze bezig om al hun lesmateriaal te koppelen aan de nieuwe kerndoelen Digitale Geletterdheid en ze vroegen mij: "Aan welke kerndoelen kunnen we precies werken door Tikke-Takke-Toetsenbord te gebruiken in de onderbouw? Kun je dat koppelen aan de 'te denken valt aan' van het SLO?"

Een briljante vraag! Voor jonge kinderen (groep 1 tot en met 3) gaat digitale geletterdheid namelijk absoluut niet over nóg meer schermtijd. Het gaat over het ontdekken, benoemen en ervaren van hoe de wereld om hen heen werkt.

Om jullie op weg te helpen, hebben we het boek én onze gratis downloads (te vinden op Tikketakketoetsenbord.nl/les) direct gekoppeld aan de drie nieuwste SLO-domeinen (gebaseerd op de conceptkerndoelen juli 2026).

Hieronder lees je precies hoe je het materiaal inzet, welke concrete doelen je bereikt en vind je een uitgebreide, thematische jaarplanning om direct mee aan de slag te gaan.

We wensen jullie heel veel rijm- en beweegplezier!



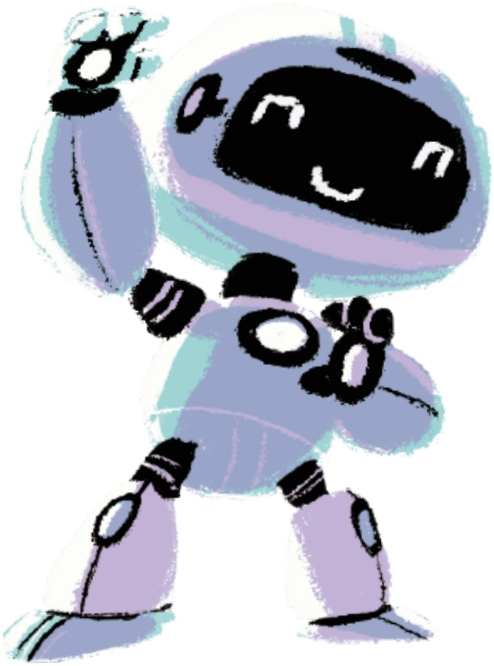


De koppeling met de drie SLO-domeinen

1. Domein: Praktische kennis en vaardigheden (SLO Kerndoel 22)
Binnen dit domein leren leerlingen hoe ze digitale systemen kunnen inzetten en bedienen. Bij kleuters begint dit heel simpel: bij het leren kennen van de hardware en het opbouwen van een digitale woordenschat. Ze leren apparaten herkennen in hun directe omgeving en leren de basisvaardigheden om deze te bedienen.

Aan de slag in de klas: Met onze speciale woordkaarten kunnen kinderen op een actieve manier kennismaken met digitale begrippen. Ook kunnen ze zelfstandig met het boek aan de slag in de leeshoek. Door deze materialen in te zetten werk je aan de volgende concrete doelen:

- Woordenschat: De leerling kan digitale apparaten uit de eigen leefomgeving benoemen, zoals een tablet, smartwatch, robotstofzuiger, drone of laadpaal. Dit oefen je door ze deze apparaten te laten aanwijzen op de platen 'Het slimme huis' en 'In het slimme klaslokaal'.
- Bediening: De leerling kan zelfstandig de tablet op een QR-code in het boek richten om de luisterverhalen te starten.
- Bewegend Leren: Gebruik de bewegend leren video om de woorden uit het boek te herhalen!





De koppeling met de drie SLO-domeinen

2. Domein: De gedigitaliseerde wereld (SLO Kerndoel 24)
Dit domein gaat over de wisselwerking tussen digitale technologie, onszelf en de samenleving. Voor jonge kinderen betekent dit vooral dat ze ontdekken hoe technologie, vaak onzichtbaar, is verweven in hun eigen leven. Het helpt ons met duurzaamheid, werk en hoe we met elkaar communiceren.

Aan de slag in de klas: Het boek bevat diverse gedetailleerde praatplaten, zoals de slimme stad en het platteland. Dit zijn de perfecte startpunten voor een rijk gesprek in de kring. We hebben een speciale download gemaakt met praatplaat-teksten en gespreksvragen om je hierin te begeleiden.

- Technologie in de leefwereld: De leerling kan op de praatplaten 'Speurtocht in de slimme stad' en 'Op avontuur op het platteland' aanwijzen hoe sensoren het verkeer veilig houden en hoe een melkrobot werkt op de boerderij.
- Duurzaamheid: De leerling maakt op speelse wijze kennis met zonnepanelen en laadpalen voor elektrische auto's en leert begrijpen waar deze voor dienen.
- Eigen ervaringen: De leerling kan in een kringgesprek, mede aan de hand van het versje 'Een digitale knuffel', vertellen over eigen ervaringen met digitale media, zoals het videobellen met familie of het kijken van een filmpje.

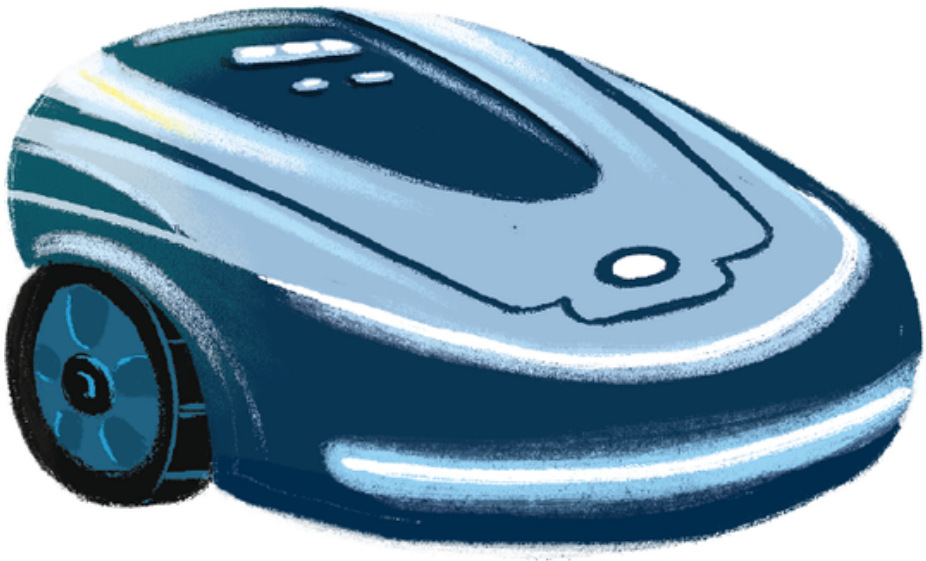




De koppeling met de drie SLO-domeinen

3. Domein: Ontwerpen en Maken / Computational Thinking (SLO Kerndoel 23)
Dit domein legt de basis voor 'computational thinking', oftewel het oplossen van problemen en logisch redeneren. Daarnaast laat het kinderen kennismaken met moderne maak-technieken. Het mooie is: je hebt hier in de onderbouw helemaal geen ingewikkelde software voor nodig!
Aan de slag in de klas: Met onze speciale download kunnen kinderen via bewegend leren unplugged aan de slag met programmeren. Daarnaast laat de praatplaat van de slimme werkplaats prachtig zien hoe ontwerpen tegenwoordig in zijn werk gaat.

- Moderne techniek: De leerling kan op de praatplaten 'De slimme fabriek' en 'De slimme werkplaats' ontdekken en aanwijzen hoe een 3D-printer, een lasersnijder of een robotarm spullen maakt.
- Unplugged programmeren: Met de gratis programmeerles leert de leerling in kindertaal wat programmeren eigenlijk betekent: het stap-voor-stap instructies geven aan een machine.
- Algoritmisch denken: De leerling kan als 'programmeur' met pijlkaarten een logische route op de grond uitleggen. Een ander kind kan vervolgens als 'robot' deze pijlinstructies exact en in de juiste volgorde fysiek uitvoeren.





Periode 1: Start van het schooljaar

Uitgebreide Thematische Jaarplanning
Vraag je je af hoe je Tikke-Takke-Toetsenbord het beste kunt inzetten door het schooljaar heen? Je hoeft de 10 versjes, 7 kijk- en luisterplaten en de 4 spel- en beweegopdrachten natuurlijk niet in één week te behandelen. Het is juist veel krachtiger om het boek te koppelen aan de thema's die je toch al in de klas draait! Hieronder volgt een logische verdeling in vier periodes.

Thema's: School, de klas & de 'Gouden Weken'
Tijdens de eerste weken van het schooljaar draait alles om groepsvorming, afspraken maken en kennismaken. Dit is hét moment om ook afspraken te maken over het gebruik van de iPads of het digibord in de klas.

- In het boek: Pak de kijk- en luisterplaat 'In het slimme klaslokaal' (pagina 19) erbij. Wat zien de kinderen op de plaat dat ook in jullie eigen klas staat? Lees hierbij de versjes 'Tikke takke toetsenbord' en 'Toets tik, letter hier'(pagina 1) voor om te werken aan de eerste letterherkenning en de basiswoordenschat.
- Groeimindset: Gebruik het versje 'Fouten maken mag' (pagina 10) in deze weken om direct te werken aan een groeimindset, zeker wanneer kinderen nieuwe, soms spannende digitale leermiddelen gaan gebruiken.
- Download: Zet de gratis woordkaarten in voor een bewegend-leren-activiteit om de nieuwe hardware-woorden direct in het geheugen te verankeren.

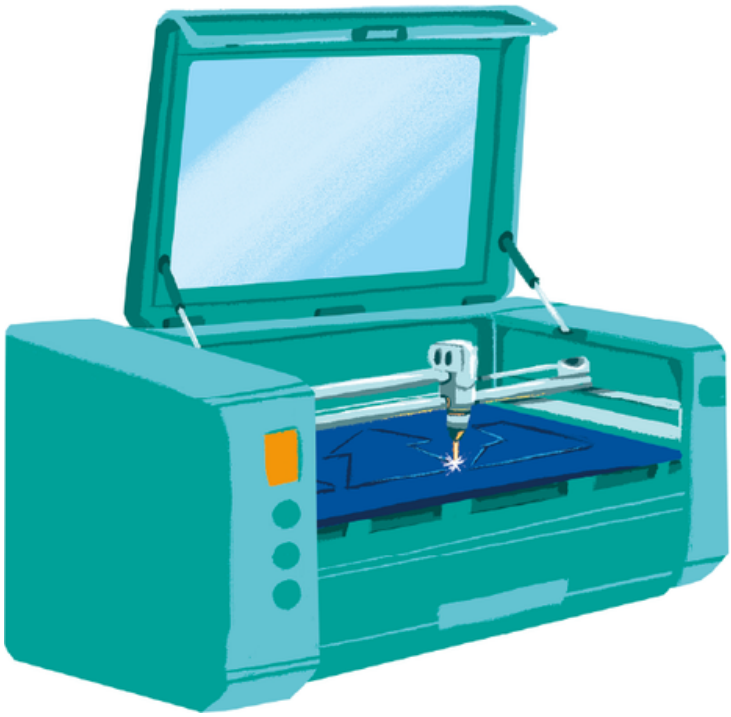




Periode 2: Herfst en Winter

Thema's: Huis, familie, gezondheid & de feestdagen
Als de dagen korter worden en we meer binnen zitten, staan thema's rondom wonen en familie centraal, vaak uitlopend in de drukke feestmaanden. We verplaatsen de aandacht naar de huiselijke omgeving.

- In het boek: Bekijk samen de plaat 'In het slimme huis van meester Sander' (pagina 3). Laat kinderen ontdekken welke slimme apparaten zij thuis ook hebben.
- Versjes: Lees 'Internet is als een web (maar dan zonder spin)' (pagina 17); een prachtige metafoor in de herfst om uit te leggen hoe computers over de hele wereld met elkaar verbonden zijn! Ook 'Hup, naar buiten!' (pagina 6) is in deze periode, waarin de schermtijd thuis vaak toeneemt, een mooi aanknopingspunt om het te hebben over de balans tussen binnen op een schermpje kijken en lekker buiten ravotten. Lees het 'Beweegraadsel' (pagina 18) en het 'Een digitale knuffel' (pagina 2) in de kring. Dit laatste is perfect om het te hebben over videobellen met opa of oma tijdens de koude dagen.





Periode 3: Voorjaar en Lente

Thema's: Natuur, buiten, de lente & de boerderij
Zodra het weer beter wordt, de bloemen bloeien en de jonge dieren worden geboren, gaan we weer naar buiten! Ook de technologie in ons boek verplaatst zich naar de open lucht.

- In het boek: Gebruik de praatplaten 'Op ontdekkingstocht in de tuin van meester Sander' (pagina 7) en 'Op avontuur op het platteland' (pagina 16). Kinderen kijken hun ogen uit: van drones in de lucht tot de slimme melkrobot en de tractor met GPS.
- Versjes: Lees het versje 'Klik, klik, klikkerdeklik' (pagina 5) en stuur de kinderen daarna naar buiten met de opdracht om (net als in het versje) de lente te fotograferen. Praat ook over het maken van foto's. Mag je zomaar van iedereen een foto maken? In het versjes zeggen mensen nee. Wat doe je als iemand nee zegt?
- Programmeren: Dit is ook de ideale periode voor het versje 'Programmeer de robot' (pagina 9). Trek met de kinderen naar het speellokaal of het schoolplein en gebruik onze gratis download 'Programmeerles' om ze lekker actief, zonder beeldscherm, te laten kennismaken met richtingen en programmeren.





Periode 4: Zomer en Afsluiting

Thema's: Beroepen, bouwen, vervoer & de toekomst
Aan het einde van het schooljaar kijken we vooruit. Thema's over beroepen van de toekomst, verkeer en techniek zijn populair. We gaan kijken hoe dingen in de echte wereld gemaakt worden.

- In het boek: Duik met de klas in de platen 'Speurtocht in de slimme stad' (pagina 11), 'Ontdekkingsreis in de slimme fabriek' (pagina 15) en 'Een kijkje in de slimme werkplaats' (pagina 23).
- Versjes & Activiteiten: Lees 'Robotarm' (pagina 14) en 'Klussen klussen klussen maar' (pagina 21) om te laten zien dat automatisering het zware werk overneemt. Laat de kinderen wegdromen over de vakantie met het versje 'Deze bril is heel speciaal' (pagina 13) over virtual reality.
- Aan de slag: Sluit het jaar creatief af! Speel het spel 'Wat ben ik?' (pagina 25) en gebruik het versje 'Stop-motion'(pagina 22) als startpunt om de oudste kleuters in de laatste weken een eigen stop-motion filmpje te laten maken.





HET PERFECTE VERSJESBOEK OM KINDEREN KENNIS TE LATEN MAKEN MET DE DIGITALE WERELD

DOOR @MEESTERSANDER.NL EN @JUFSANNECOM

MET ILLUSTRATIES VAN PACO VINK



SCAN DE QR-CODE EN WORD SPELENDERWIJS DIGIWIJS

NU TE KOOP IN DE (ONLINE) BOEKWINKEL

LUITINGH-SIJTHOFF