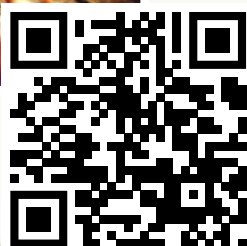


2025

# SCHERMHELDEN!

Een vernieuwend lesprogramma van 8 lessen  
voor digitale geletterdheid in het basisonderwijs



[www.schermhelden.nl](http://www.schermhelden.nl)

# Mark Lupker

Mark Lupker (51) is een veelzijdige creatieveling uit Amsterdam met meer dan 20 jaar ervaring in de creatieve sector.

Zijn carrière startte in de jaren negentig bij platenmaatschappij EMI Music als IT en New Media- manager.

In 2003 richtte hij Lupker Creative Services op en werkte hij aan verschillende projecten voor klanten zoals MTV en diverse zorginstellingen, waaronder het Amsterdam UMC, GGZ inGeest en Arkin.

De afgelopen jaren heeft hij zich voornamelijk gericht op videoproductie en grafisch ontwerp. Daarnaast heeft hij interesse ontwikkeld in kunstmatige intelligentie (AI), wat leidde tot de creatie van het digitale lespakket 'Schermhelden!' om onderwijs aan basisscholen aan te bieden.



# WAAROM SCHERMHELDEN?

In de huidige tijd is digitale geletterdheid onmisbaar in het basisonderwijs. Met Schermhelden kunnen we leerlingen een inspirerende en creatieve omgeving bieden waarin ze actief leren omgaan met technologie, media en kunstmatige intelligentie. Dit programma is speciaal ontworpen voor groep 5 tot en met 8 en bereidt leerlingen voor op de digitale vaardigheden die zij in de toekomst nodig zullen hebben.

Moedig je leerlingen aan om niet alleen passieve gebruikers van technologie te zijn, maar ook actieve digitale creators! Geef hen de kans om hun eigen projecten te leiden, te communiceren met technologie en hun ideeën tot leven te brengen, terwijl ze spelenderwijs belangrijke vaardigheden ontwikkelen.

- **Kijk vooruit!** Leerlingen verwerven de vaardigheden die nodig zijn voor succes in de digitale wereld.
- **Creativiteit staat centraal.** Dit programma stimuleert creatief denken en probleemoplossend vermogen.
- **Praktisch en gebruiksvriendelijk.** Met gratis tools zoals Canva kunnen leerlingen direct aan de slag.
- **Voldoet aan de SLO-leerdoelen.** Het programma ondersteunt digitale geletterdheid, creatief denken en presentatievaardigheden.

*Ben je klaar om de digitale toekomst van jouw leerlingen te versterken?*

Met vriendelijke groet,  
Mark Lupker



# HET LESPAKKET

Schermhelden bestaat uit **8 lessen** (90 minuten per les):

1. **Helden:** inspirerende voorbeelden uit de geschiedenis (bingo)!
2. **Schermhelden:** creatief op schermen en hoe werken computers?
3. **Slimme Schermhelden:** wat is een slimme computer (AI) en wat kan je ermee?
4. **Schermtijd:** werken met Canva (basiscursus).
5. **Creatieve Schermhelden:** werken met AI in Canva.
6. **Duidelijke Schermhelden:** structuur in je presentatie.
7. **Muzikale Schermhelden:** audio, voice-over en muziek toevoegen in Canva.
8. **Showtime:** verfijn en presenteer je eigen fantasie op het digiboard!

## WERKBOEK

Het Schermhelden-werkboek is een waardevolle aanvulling op het lesprogramma. Het bestaat uit 20 pagina's boordevol creatieve opdrachten en inspirerende informatie die de leerdoelen versterken.

Het werkboek stimuleert leerlingen om zelfstandig te werken, na te denken over hun proces en hun ideeën te schetsen of op te schrijven voordat ze deze digitaal uitwerken.



## WAT HEB JE NODIG?

- **Digiboard:** voor klassikale uitleg en presentaties.
- **Schermen:** Chromebooks (met Google account) of vergelijkbare apparaten voor leerlingen vanaf les 4.
- **Canva:** gratis aan te vragen ontwerptool (Canva voor het onderwijs) die leerlingen in staat stelt hun digitale vaardigheden online te ontwikkelen, hun creativiteit te uiten en samen te werken. Eenvoudig te beheren door docenten op klas niveau!





# LES 1: HELDEN

**Duur:** 90 minuten (zonder scherm / met digiboard)

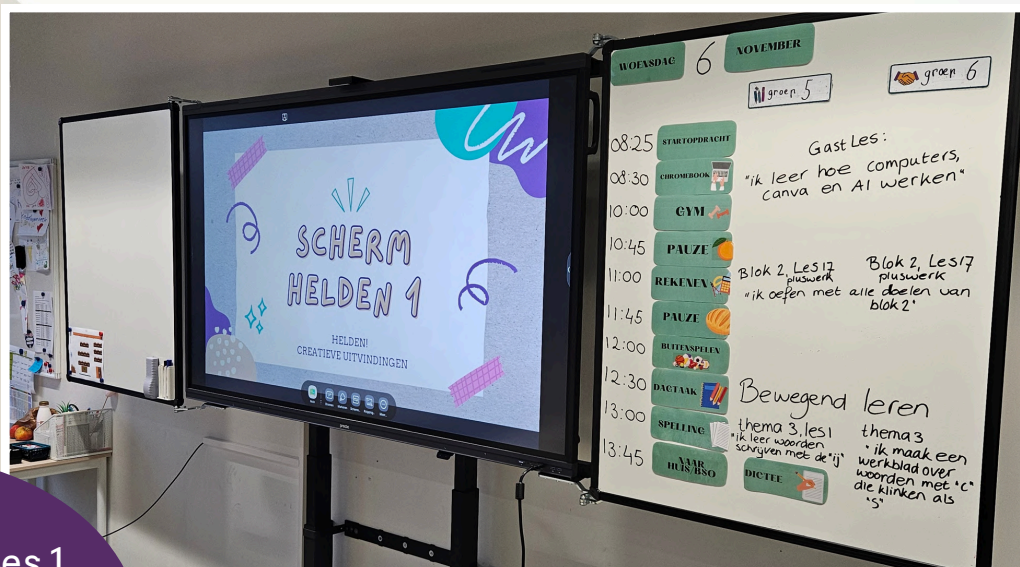
**Doel:** leerlingen maken kennis met creatief denken, leren verbindingen leggen tussen concepten en ontwikkelen inzicht in technologische toepassingen.

## Kerdoelen en SLO-richtlijnen:

- Digitale Geletterdheid Kerndoel 6: Creëren met digitale technologie.
- Burgerschap Kerndoel 4: Maatschappelijke betrokkenheid.

## Inhoud:

- Introductie meester Mark en het concept Schermhelden.
- Bingo bestaande uit: inspirerende bekende uitvinders en creatieve personen. Bijvoorbeeld: de uitvinder van de eerste computer : Charles Babbage, Coca Cola van John Stith Pemberton, Minecraft door Markus Persson, Social Media van Mark Zuckerberg of de telefoons van Steve Jobs Apple.
- Korte uitleg over creatief denken met oefeningen.
- Leerlingen tekenen en beschrijven hun eigen uitvinding.
- Samenvatting en reflectie.





# LES 2: SCHERMHELDEN

**Duur:** 90 minuten (zonder scherm / met digiboard)

**Doel:** leerlingen ontdekken de functies van schermen en leren computationeel denken.

## Kerdoelen en SLO-richtlijnen:

- Digitale Geletterdheid Kerndoel 1: Digitale systemen.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 2: Digitale media en informatie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 7: Programmeren.

## Inhoud:

- Herhaling les 1 en verwachtingen.
- Discussie over schermen en functies.
- Apps en websites categoriseren.
- Uitleg over verschil tussen hardware en software.
- Programmeeroefening: poppetje door een doolhof leiden.
- Doorwerken aan creatieve ideeën uit de eerste les.
- Samenvatting en reflectie.





# LES 3: SLIMME SCHERMHELDEN (AI)

**Duur:** 90 minuten (zonder scherm / met digiboard)

**Doel:** leerlingen leren over de slimme computers (AI), machine learning en oefenen met duidelijk communiceren met elkaar en met chatGPT.

## **Kerdoelen en SLO-richtlijnen:**

- Digitale Geletterdheid Kerndoel 2: Digitale media en informatie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 5: Artificiële intelligentie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 4: Data.

## **Inhoud:**

- Wat is AI? Discussie en filmpjes over verschillende toepassingen.
- Verhaal: ontwikkeling van Chat (een zelf lerende baby).
- Groepsopdracht: duidelijk communiceren.
- Interactief gesprek (audio en video bellen) met Chat(GPT).
- Samenvatting en reflectie.

## DE SLIMME ROBOT







# LES 4: SCHERMTIJD (BASISCURSUS *Canva*)

**Duur:** 90 minuten (met scherm / met digiboard)

**Doel:** leerlingen leren basisvaardigheden in Canva en passen deze toe in creatieve opdrachten.

## **Kerdoelen en SLO-richtlijnen:**

- Digitale Geletterdheid Kerndoel 2: Digitale media en informatie
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 6: Creëren met digitale technologie.

## **Inhoud:**

- Herhaling les 2 + 3 en verwachtingen.
- Introductie van Canva en mediatypes.
- Inloggen in Canva en uitleg schermopbouw.
- Oefenen met basisfunctionaliteiten in Canva (objecten / media / tekst / kleuren en de werking van de tijdlijn).
- Samenvatting en reflectie.







# LES 5: CREATIEVE SCHERMHELDEN (AI Canva)

**Duur:** 90 minuten (met scherm / met digiboard)

**Doel:** leerlingen ontdekken hoe prompts werken en gebruiken AI om visuele creaties te maken.

## Kerdoelen en SLO-richtlijnen:

- Digitale Geletterdheid Kerndoel 5: Artificiële intelligentie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 6: Creëren met digitale technologie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 9: Impact van technologie.
- Burgerschap Kerndoel 5: Maatschappelijke vraagstukken.


## Inhoud:

- Reflectie en herhaling les 4.
- Uitleg: bespreek de regels die een slimme computer nodig heeft, hallucinaties (foutjes), het bestaan van een datacenter (met hardware zoals computers, internet, stroom en software). Introduceer andere AI's zoals Suno (muziek maken).
- Prompt oefening: plaatjes laten genereren.
- Magic Media installeren en oefenen.
- Samenvatting en reflectie.

 OpenAI  
CHAT

 Google  
GEMINI

 Microsoft  
CO(PILOT)

 Meta  
LLAMA



GROK

 amazon  
OLYMPUS





# LES 6: DUIDELIJKE SCHERMHELDEN

**Duur:** 90 minuten (met scherm / met digiboard)

**Doel:** leerlingen leren presentaties structureren en combineren visuele elementen om een duidelijk verhaal te vertellen.

## **Kerdoelen en SLO-richtlijnen:**

- Digitale Geletterdheid Kerndoel 2: Digitale media en informatie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 6: Creëren met digitale technologie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 8: Reflectie.

## **Inhoud:**

- Herhaling lessen 4 + 5.
- Uitleg over presentatie-opbouw aan de hand van voorbeelden.
- Starten met de visuele presentatie in Canva.
- Samenvatting en reflectie.





# LES 7: MUZIKALE SCHERMHELDEN

**Duur:** 90 minuten (met scherm / met digiboard)

**Doel:** leerlingen leren hoe ze audio en muziek aan hun presentaties kunnen toevoegen en multimodale communicatie inzetten.

## **Kerdoelen en SLO-richtlijnen:**

- Digitale Geletterdheid Kerndoel 6: Creëren met digitale technologie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 8: Reflectie.

## **Inhoud:**

- Herhaling lessen 5 + 6.
- Uitleg: audio en muziek toevoegen aan Canva-projecten.
- Individueel werken: audio / voice-over en muziek integreren in presentaties.
- Samenvatting en reflectie: korte samenvatting over hoe audio het verhaal versterkt.







# LES 8: SHOWTIME!

**Duur:** 90 minuten (met scherm / met digiboard)

**Doel:** leerlingen verfijnen hun presentaties, verwerken feedback en presenteren hun eindresultaten.

## **Kerdoelen en SLO-richtlijnen:**

- Digitale Geletterdheid Kerndoel 6: Creëren met digitale technologie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 8: Reflectie.
- Digitale Geletterdheid Kerndoel 9: Impact van technologie.

## **Inhoud:**

- Herhaling lessen 6 + 7.
- Individueel werken: verbeteren en afronden van presentaties.
- Presenteren: klassikale presentaties met feedback en applaus.
- Afsluiting: reflectie op het leerproces en bedankmoment.





# LEERLIJN EN KERNDOELEN

## Leerlijn: van inspiratie tot presentatie

- De leerlijn begint met interesse en inspiratie in les 1 (creatief denken, inspirerende helden) en les 2 (schermttechnologie en computationeel denken).
- Lessen 3-5 richten zich op het ontdekken en toepassen van AI en Canva.
- Lessen 6-7 leggen de nadruk op het structureren en verbeteren van presentaties met audio.
- Les 8 sluit af met het presenteren van de eindresultaten en reflecteren op het proces.

## SLO Kerndoelen:

- Het programma sluit aan op 7 van de 9 kerndoelen van Digitale Geletterdheid en geeft daarnaast inzicht in de andere twee kerndoelen, die onder Mediawijsheid vallen.
- Het legt de nadruk op creativiteit, presenteren, kunstmatige intelligentie, digitale vaardigheden en computationeel denken.

## Werkvormen:

- Klassikale introducties, interactieve groepsopdrachten, individuele creaties, reflectiemomenten en presentaties.

## Bereikte leerdoelen:

- **Kerndoel 1:** Begrip van digitale systemen (hardware, software, schermen).
- **Kerndoel 2:** Doelgericht ordenen en presenteren van informatie.
- **Kerndoel 3:** Duidelijke digitale communicatie met digitale middelen.
- **Kerndoel 5:** Begrip van AI en toepassingen.
- **Kerndoel 6:** Creatieve uitwerkingen met tools zoals Canva.
- **Kerndoel 8:** Reflectie op eigen werk en proces.
- **Kerndoel 9:** Begrip van de impact van technologie op het dagelijks leven.



# RECENSIES

- ✓ **Leerling groep 7:** "Het was zo tof om te leren waar al die oude spullen vandaan komen, zoals floppy's en die zware laptop!"
- ✓ **Leerling groep 8:** "Het live praten met ChatGPT maakte alles echt en persoonlijk. Dat vond ik heel bijzonder!"
- ✓ **Leerling groep 7:** "We mochten onze eigen fantasie gebruiken, dat maakte het superleuk en creatief!"
- ✓ **Leraar groep 6:** "De combinatie van humor, oude technologie en nieuwe ideeën maakte de lessen uniek."
- ✓ **Leerling groep 5:** "Door de voorbeelden wisten we precies wat we moesten doen, en kregen we leuke ideeën!"
- ✓ **Leraar groep 8:** "De geschiedenis van techpioniers en gadgets uit onze jeugd gaf een nieuwe kijk op technologie."
- ✓ **Leerling groep 6:** "We deden dingen zelf én luisterden naar uitleg, dat was precies goed!"
- ✓ **Leerling groep 7:** "Meester Mark gaf les met zoveel energie, dat wij er zelf ook helemaal enthousiast van werden!"

Top = het waren hele  
leuke lessen ik heb er ook  
van geleerd Tip = meer lessen!

|||  
000

Tip = de lessen kunnen wat  
langer zijn.

Top = leuke lessen en grappig.

top: je was erg behulpzaam  
en aardig.

tip: ik heb geen tip voor  
je

Scan de QR-code  
voor meer recensies  
en filmpjes van de  
eindpresentaties!



**Meer informatie?**

Bezoek onze website voor aanvullende informatie:  
[www.schermhelden.nl](http://www.schermhelden.nl)

Schrijf een email naar Mark Lupker:  
[info@schermhelden.nl](mailto:info@schermhelden.nl)

Of bel:  
06-28150130

