

## Sm@rtbib

**Uitgangspunt:** Het is een spel voor jongeren van 10-14 jaar in en rond de bibliotheek en de school. Op een mediawijze, ludieke ontdekkingsstocht maken jongeren kennis met de vele mogelijkheden van de bibliotheek.

**Duur:** 50 min – 150 min

### **Doel:**

- De bib dichterbij de kinderen/jongeren brengen (drempelverlagend).
- Opdrachten goed lezen.
- Leren samenwerken.
- Verdieping van de Nederlandse taal.
- Zelfstandigheid vergroten.
- De kinderen meer in contact brengen met de digitalisering van hun wereld.
- Leren gericht opzoeken (tref- en kernwoorden vinden).
- Respect leren hebben voor boeken en andere materialen in de bib.
- Mediawijsheid vergroten.
- Informatievaardigheden vergroten.

### **Benodigheden:**

- Spel Sm@rtbib (bibliotheek)
- Computers (bibliotheek)
- Een smartphone/tablet per groepje van 2 of 3 leerlingen (De bibliotheek heeft twee tablets die voor dit spel gebruikt kunnen worden)

**Begeleiding:** 1 bibliotheekmedewerker en 2 leerkrachten of jeugdbegeleiders



**6-12 JAAR**  
LEESLIJN



## Verloop:

Vanuit een centraal bordspel met opdrachtkaarten leiden we de jongeren naar digitale toepassingen, websites en kwalitatieve informatiebronnen. Er zijn zowel opzoekvragen over bijvoorbeeld veilig internet en erfgoedthema's, als doe-opdrachten.

De leerkracht/jeugdbegeleider kan een voortraject inbouwen aan de hand van het door de bibliotheek aangeleverd materiaal. Jongeren kunnen de apps van het spel op hun eigen tablet of smartphone op voorhand downloaden.

Tijdens het spel gaan de leerlingen actief aan de slag en voeren de opdrachten in groepjes uit met de computer, tablet of smartphone.

De begeleider kan ook nog een eigen natraject uitwerken op school en ideeën halen uit de bundel "Sm@rtbib is...inspiratiebundel"

