



Oma is een

avatar

Het
Nationale
Theater
educatie

Beste leerkracht,

Hierbij ontvangt u de lesbrieff van *Oma is een avatar* de nieuwste 8+ voorstelling van HNTjong in een regie van Eva Line de Boer. Met deze lesbrieff bereidt u, samen met uw collega's, de leerlingen voor op het voorstellingsbezoek.

Oma is een avatar

BFF's Zoë en Amani hebben beiden hun oma verloren. Ze voelen een groot gemis en besluiten nieuwe oma's te maken in virtual reality. Oma wordt een avatar. Het is net als in *The Sims*, maar dan in 3D. Ze kunnen hun oma's helemaal opnieuw verzinnen: van karaktertrekken tot aan de vorm van hun neus. *Oma is een avatar* is een actuele voorstelling over online en offline rituelen rondom de dood.

In *Oma is een avatar* nemen we met zelfverzonnen rituelen afscheid van huisdieren, familieleden, fantasievriendjes en influencers. Online kun je iemand steunen met emoji's, stickers, hashtags en zelfs via Instagram kun je rouwen. Maar hoe steun je iemand offline die net een dierbare verloren heeft?

Lesbrief



In deze lesbrief voorafgaand aan de voorstelling maken de leerlingen kennis met thema's en vraagstukken die terugkomen in *Oma is een avatar*.

Deze lesbrief is ontwikkeld rondom de vraag; Kan je een mens namaken? De leerlingen zullen gedurende deze lesbrief kennismaken met verschillende aspecten die te pas komen bij het namaken van een mens en ook zelf een avatar ontwikkelen.

Denk hierbij aan het volgende:

- *Wat maakt iemand mens?*
- *Hoe echt is de digitale wereld?*
- *Wat maakt mij, mij?*
- *Het verschil tussen 'écht' en 'na maak'*

De lesbrief duurt in totaal ongeveer 60 minuten. De vervolgstappen kunt u verdelen over 4 dagen. Waarbij er elke dag een 'update' zal zijn. Deze 'update' zal ongeveer 30 minuten duren. De indeling van deze lesbrief is echter aan u. Neem de vrijheid een opdracht of tijdsindeling aan te passen om het op maat te maken voor uw leerlingen.

Naast het inhoudelijk voorbereiden op de voorstelling willen we u vragen ook de 'regels' van het theater met de leerlingen door te nemen:

- Telefoons stil
- Er wordt niet gegeten en gedronken in de zaal
- Aandacht en respect voor de acteurs en de voorstelling

Heeft u naar aanleiding van de lesbrief nog vragen?

Neem dan contact op met Lotte de leeuw: lottedeleeuw@hnt.nl

Jouw eigen avatar

In de voorstelling *Oma is een avatar* gaan BFF's Zoë en Amani de digitale wereld in om hun overleden Oma's na te maken in virtual reality. Zo komen ze in contact met verschillende vormen van het rouwproces en krijgen ze plots alle vrijheid om deze 'namaak oma's' aan te passen in ieder denkbaar opzicht. Maar wanneer is zo'n namaak oma nou écht? In deze les maken de leerlingen zelf een avatar; een digitale belichaming van zichzelf of een ander. Ze gaan coderen, in duo's gesprekken voeren over de thema's, een avatar creëren en deze uiteindelijk presenteren aan elkaar in het Avatar Museum.

De leerlingen onderzoeken in deze lesbrieven in hoeverre je een mens kan namaken. Is er een verschil tussen een kopie en het origineel? Is de digitale wereld even echt als onze wereld? Maken mijn karaktertrekken mij tot wie ik echt ben? En hoe zit het met de mensen om mij heen? Kortom: wat komt er eigenlijk allemaal te pas wanneer je iemand digitaal namaakt? Is dat überhaupt mogelijk? In deze lesbrieven wordt er gebruik gemaakt van termen uit de informatiekunde, deze hebben we voor het gemak, wanneer er om verheldering wordt gevraagd, vertaald in [bijlage 3](#).

BENODIGDHEDEN

- Digibord waarop de bijgeleverde slides kunnen worden gepresenteerd
- Pen en papier voor iedere leerling
- Een kopie van [bijlage 2](#) voor iedere leerling
- De bijgeleverde vellen toverpapier waarop de leerlingen hun digitale avatar kunnen tekenen
- Ruimte aan een muur voor het Avatar Museum

VOORBEREIDING

- Leg op elke tafel pen en papier
- Pas de klasopstelling zo nodig aan dat iedereen in duo's kan werken
- Download en bekijk [de slides op het digibord: www.hnt.nl/lesbriefavatar](http://www.hnt.nl/lesbriefavatar)



Opdracht 1

Coderen / 5 MINUTEN

Open de les met de mededeling dat de leerlingen vandaag de digitale wereld zullen ingaan en deel alvast het volgende weetje: De digitale wereld en alles wat je op een beeldscherm ziet of hoort, is opgebouwd uit enen en nullen. De foto's op je computerscherm zijn opgebouwd uit enen en nullen, je filmpjes maar ook bijvoorbeeld je muziek. Deze enen en nullen vormen samen een code. 110011 bijvoorbeeld, of 0001100 of 01010000100. Deze code heet een 'binaire code.'

Vandaag gaan de leerlingen hun eigen binaire code maken. Dat gaan ze doen d.m.v. een aantal vragen gepresenteerd op de slides. Deze vragen hebben altijd twee antwoorden, waarbij het ene antwoord een 0 betekent en het andere antwoord een 1. De leerlingen schrijven hun antwoorden achter elkaar op hun papier: zo zullen ze allemaal eindigen met een code van 7 cijfers.

Gebruik bij deze opdracht slides 1 t/m 10.

Opdracht 2

Captcha test 'Im not a robot' / 10 MINUTEN

Iedereen heeft nu een eigen code om de digitale wereld te betreden. Voordat ze toegelaten worden, moeten ze eerst aantonen dat zij echte mensen zijn en geen computergestuurd programma.

Deze test nemen ze af door in duo's het vraagstuk te behandelen die te vinden is op de volgende slide op het digibord. Geef de duo's 10 minuten om dit te bespreken.

Gebruik bij deze opdracht slides 11 t/m 14.

Opdracht 3

Avatar Creator / 10 MINUTEN



Vertel de leerlingen dat de computer heeft vastgesteld dat iedereen in het klaslokaal daadwerkelijk van vlees en bloed is.

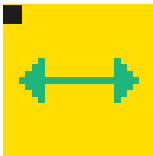
De binaire codes zijn goedgekeurd en ze hebben nu officieel toegang tot de digitale

wereld. Omdat mensen van vlees en bloed niet echt de digitale wereld binnen kunnen, gaan de leerlingen een avatar maken: Een soort digitaal wezen dat is opgebouwd uit eenen en nullen. Hiervoor gebruiken ze [bijlage 2](#) en het toverpapier. Door de opdrachten op deze bijlage in te vullen, zullen de leerlingen hun eigen avatar vormgeven. Niet alleen het uiterlijk maar ook het innerlijk komt aan bod; Wie is mijn avatar eigenlijk. Nogmaals kijkt de Computer mee via censoren in [bijlage 2](#).

Gebruik bij deze opdracht slides 15 t/m 18.

Opdracht 4

Delen / 10 MINUTEN



Het gaat de goede kant op! Terwijl de computer de informatie verwerkt, stellen de duo's hun avatars aan elkaar voor.

Hiervoor kunnen ze gebruik maken van hun eerdere antwoorden, aangevuld met nieuwe input. Doordat de computer de leerlingen hoort, weet hij zeker wie bij welke avatar hoort.

Gebruik bij deze opdracht slides 19 t/m 21.

Opdracht 5

Avatar Museum / 25 MINUTEN



Ondertussen kunnen de leerlingen nu de avatars klassikaal presenteren. In duo's komen er steeds twee leerlingen naar voren en stellen elkaars avatar voor aan de klas.

Vervolgens hangen zij de avatars in het 'Avatar Museum'. Een lege plek aan de muur waar alle creaties naast elkaar komen te hangen.

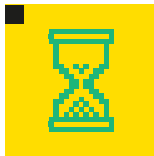
Optioneel: De leerlingen mogen zelf bepalen waar ze in het schoolgebouw hun avatar presenteren en waarom op deze plek (Bijvoorbeeld: in de gymzaal, want mijn avatar houdt van sporten). Als iedereen een plek heeft ga je als klas op avatar tour door de school.

Gebruik bij deze opdracht slides 22 en 23.

Opdracht 6

Updaten

Verdeeld over 4 dagen: per dag 30 minuten voor een 'update opdracht'.



Vertel de leerlingen dat de computer druk bezig is om alle avatars te uploaden naar de digitale wereld. Helaas zijn ze nu nog in bètaversie en heeft de computer meer inhoud nodig om een duidelijker beeld te

hebben van wie ze zijn. Gelukkig kunnen de leerlingen dit makkelijk oplossen door dagelijks hun avatars te updaten. Deze updates zijn vragen of kleine opdrachten die alleen zij kunnen beantwoorden of maken. De gegevens van deze updates zullen hun avatar steeds gedetailleerder maken waardoor deze echter en echter kan worden.

Gebruik bij deze opdracht de laatste slides 24 t/m 26.

UPDATE 1

Dag 2 / 30 MINUTEN

Omdat de avatars nog in bètaversie zijn zitten ze op het moment vast in een soort 'digitale wachtwereld' waar ze moeten wachten tot ze helemaal af zijn. Hoe ziet deze wereld er volgens jou uit? Teken deze 'wacht-wereld' na door de ogen van jouw avatar.

Besprek samen met de klas de volgende vraag:

Waar voel je je meer vrij: in de online wereld of de offline wereld?

UPDATE 2

Dag 3 / 30 MINUTEN



De emotie sensoren hebben opgepikt dat alle avatars op het moment erg droevig zijn, wellicht omdat ze al 48 uur vastzitten in de digitale wachtwereld. De taak is aan jou om je avatar te troosten. Schrijf een Elfje voor je avatar en deel het met degene die naast je zit.

Elfje is een compacte dichtvorm, die bestaat uit elf woorden op vijf dichtregels. De woorden worden als volgt verdeeld:

- De eerste dichtregel: een woord
- De tweede regel: twee woorden
- De derde regel: drie woorden
- De vierde regel: vier woorden en een vraagteken
- De vijfde regel: één woord, dat het gedicht samenvat

Plak het elfje bij je avatar in het Avatar Museum.

Besprek daarna met de klas de volgende vraag:

Kun je een avatar troosten?

UPDATE 3

Dag 4 / 30 MINUTEN



Jullie avatars zijn succesvol geüpload en zijn de digitale wereld in gegaan. Deze wereld wemelt van de figuren in alle vormen en maten waar jouw avatar mee in contact zal komen. Kan jouw avatar vrienden maken? Of zelfs verliefd worden?

Kijk samen met de klas naar de tekeningen van alle avatars. Welke matches zien jullie? En waarom? Valt er ook een vriendengroepje samen te stellen?

Bespreek daarna samen met de klas de volgende vraag:
Kan een avatar verliefd worden?

UPDATE 4

Dag 5 / 30 MINUTEN



Contact met jullie avatars wordt lastiger hoe langer ze in de digitale wereld zijn. Binnenkort zal contact onmogelijk worden en zullen jullie paden scheiden. Is er nog iets wat je jouw avatar wil vertellen/leren/vragen/meegeven? Schrijf een afscheidsbrief waarin je dit met hen deelt. De computer zal deze inscannen en naar je avatar sturen.

Bespreek met de klas de volgende vraag:
Zou je willen dat je na je dood kunt voortleven op het internet?

Afsluiting

Wanneer de afscheidsbrieven zijn geschreven en u de laatste vraag heeft besproken vertelt u het volgende aan de klas:

De laatste paar dagen hebben jullie veel gedaan. Jullie hebben leren coderen, bewezen dat jullie mensen zijn, avatars tot leven gebracht, een museum gevuld, gedicht en getekend. Daar wilde ik (de computer) en de avatars jullie allemaal hartelijk voor bedanken. Zonder jullie was de digitale wereld niet half zo gezellig geweest. Helaas scheiden onze paden hier maar de digitale wereld blijft voor jullie niet lang gesloten, jullie mogen door naar de volgende fase. Binnenkort gaan jullie namelijk met de klas naar de voorstelling 'Oma is een avatar' hierin gaan twee BFF's ook avatars maken, ze proberen hun oma's die ze verloren hebben na te maken en reizen met dit doel de digitale wereld door. Door hun ogen mogen jullie onze wereld komen bekijken, en let goed op! Misschien zie je jouw avatar wel voorbijschieten.

Met gecodeerde groeten,

1011000101001



AVATAR CREATOR I

01/#01/#01/#01/#01/#01/#01/#01/

Zou je kenmerken van jezelf aan je avatar geven?
Zo ja, schrijf deze dan hier:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

#02/#02/#02/#02/#02/

Zijn er kenmerken van jezelf die je absoluut niet aan de avatar zou geven?
Zo ja; schrijf deze dan hier:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

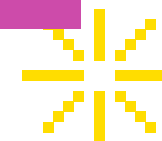
Het
Nationale
Theater
educatie



03/#03/#03

Je mag één talent toevoegen aan jouw avatar!
Welk talent zou jij je avatar geven?

Het talent dat ik mijn avatar geef, is:



04/#04/#04/#04/

Mijn avatar heeft meer...
Noteer nummer 1, 2 en 3 om je volgorde aan te geven.

MENSELIJKE
EIGENSCHAPPEN



DIERLIJKE
EIGENSCHAPPEN



BUITENAARDSE
EIGENSCHAPPEN



Teken nu, op basis van de antwoorden, jouw avatar op het toverpapier

DIGITALE

WOORDENLIJST

BINAIRE CODE

De wijze waarop de communicatie van gegevens tussen en binnen computers plaatsvindt (wordt gecodeerd).

GENEREREN

Digitaal produceren, het tot stand komen van iets d.m.v. formules wat gedaan kan worden door machines.

DIGITALE ZINTUIGEN

Apparaten waarmee een machine de omgeving kan waarnemen.

AUDIO-VISUELE INPUT

De beelden en het geluid wat een sensor oppikt en doorgeeft aan de machine.

UPLOADEN

Het verzenden van een bestand naar een computer.

BËTAVERSIE

Software die nog in ontwikkeling is, nog niet stabiel genoeg om te werken maar al wel functioneel.

UPDATEN

Het bijwerken van software dat nog niet stabiel genoeg is of tot recht komt in functie.