



GROEP 5

Les 3

Emoties en Robotica

GROEP 5

Les 3

Emoties en Robotica

50 min

Lesdoel:

Leerlingen leren hoe verschillende emoties geuit worden. Ze gaan verder met het ontdekken van het verschil in het uiten van emoties door mensen en robots. In deze les koppelen de leerlingen emoties aan belevenissen. De leerlingen leren de robot zo te programmeren dat hij een verhaal (belevenis) kan vertellen waarin verschillende emoties spelen.

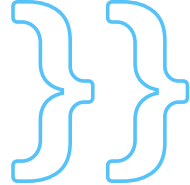
NB: In alle lessen wordt aandacht besteed aan de leerlijn Digitale geletterdheid en aan de 21e eeuwse vaardigheden.

Benodigdheden:

- Laptops/tablets voor alle leerlingen
- 👤 Toegang tot playbotix.io
- ✂️ Tekenspullen (papier, potloden, stiften)
- 📄 Invulbladen voor leerlingen

Opmerkingen voor de docent:

- Begeleid de leerlingen bij het gebruik van de portal en stimuleer creativiteit bij het bouwen van de app.
- Zorg voor een positieve en ondersteunende sfeer tijdens het klasgesprek.



Deel 1 Klassikaal: Emoties Ontdekken

10 min

De video-docent stelt de leerlingen een aantal vragen. De leerlingen geven individueel of in groepen antwoord op de volgende vragen op papier. Als de leerlingen klaar zijn, kunnen de antwoorden in de klas besproken worden.

- 1 **Wat maakt jou blij?**
- 2 **Hoe laat je zien dat je blij bent?**

Bespreek gezamenlijk de genoemde situaties waar ze blij van worden en vul een lijst op het bord aan. Denk aan vakanties, verjaardagen, etc. Laat ze ook voorbeelden geven hoe zij hun emoties tonen, zoals gezichtsuitdrukkingen, lichaamstaal, etc.

- 3 **De leerlingen schrijven een verhaal waarin verschillende emoties langs komen. Bijvoorbeeld: Vorige week zijn we op vakantie geweest. Ik was heel erg blij omdat er op het vakantiepark een zwembad was. We gingen elke dag zwemmen. Mijn broertje pakte mijn zwemband af en toen werd ik heel boos. Gelukkig heeft papa het opgelost. Ik was verdrietig toen we weer naar huis moesten.**

Zorg dat de leerlingen meerdere emoties in hun verhaal verwerken. Dit zorgt straks voor een beter resultaat.

Deel 2 Zelfstandig: Robotica en Emoties

30 min

De leerlingen gaan zelfstandig verder met het werkblad

Ze volgen de stappen op het werkblad om in te loggen en een app aan te maken. De leerlingen laten de robot hun verhaal vertellen en laten zien hoe hij zich voelt. Tijdens het verhaal maakt de robot passende gebaren. De robot zegt bijvoorbeeld: 'Ik word altijd blij als ik met mijn vrienden speel'. Als gebaar kijkt hij blij omhoog. De leerlingen leren welke emoties en gebaren in verhalen voorkomen en hoe ze gebruikt worden. Leerlingen leren ook dat robots geen emoties hebben, maar dat alles wat robots doen door mensen is geprogrammeerd.

Als klaaropdracht bedenken de leerlingen een extra verhaal of ze breiden hun verhaal uit met de blokken die ze nog niet hebben gebruikt.



Reflectie

 10 min

Laat een aantal verhalen vertellen door de robot en bespreek met de leerlingen. Kan de robot een verhaal met emoties net zo goed vertellen als de leerlingen zelf? Niet alle leerlingen hebben hun verhaal kunnen laten zien. Kijk of er andere momenten zijn waarop ook de andere leerlingen hun verhaal door de robot kunnen laten vertellen.

De leerlingen vullen de reflectie op het werkblad in.