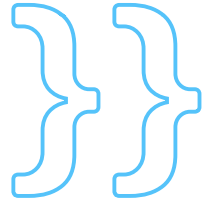




Basisonderwijs

Lesdoelen

Playbotix lesmateriaal



Lesdoelen

Playbotix lesmateriaal

Thema's en kerndoelen

De concept kerndoelen Digitale geletterdheid zijn in maart 2024 gepresenteerd. Met het volgen van de lessenserie robotica wordt voldaan aan verschillende kerndoelen Digitale geletterdheid. De lessenserie kan als een aparte lessenserie worden ingezet, maar ook gedeeltelijk worden geïntegreerd in bestaande lessen.

In onderstaand schema staan de thema's die aan de verschillende lessen zijn gekoppeld. Op deze manier kan Digitale geletterdheid geïntegreerd aangeboden worden. Naast de thema's staan de kerndoelen waaraan gewerkt wordt.

Midden- en bovenbouw

In de groepen 5 t/m 8 gaan de leerlingen de robot op verschillende manieren programmeren. De leerlingen leren via portal.robotsindeklas.nl blokprogrammeren. Blokprogrammeren wordt in veel programma's gebruikt (denk o.a. aan Scratch) en is een goede basiskennis waardoor leerlingen snel het principe van programmeren onder de knie krijgen.

Tijdens alle lessen wordt gewerkt aan het domein Ontwerpen en Maken:

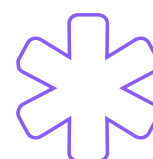
Kerndoel 7: Programmeren

- De leerling programmeert de robot met behulp van computationele denkstrategieën. De robot wordt aangestuurd om een taak uit te voeren.
- Begrijpen en aanpassen van bestaande programma's, zowel individueel als samen. De leerlingen maken instructies voor een robot in een blokgebaseerde programmeertaal.
- De leerlingen maken hierbij gebruik van programmeerconcepten zoals herhaling, als/dan

In onderstaand schema wordt aangegeven aan welke extra kerndoelen wordt gewerkt. Op deze manier kunnen de lessen nog beter in andere lessen geïntegreerd worden.

Groep	Thema	Kerndoel
5	Sociale vaardigheden: Emoties	34 Oriëntatie op jezelf en de wereld - Mens en samenleving.

6	Muziek	54 Luisteren naar muziek
7	Taal, prentenboek maken	<p>Digitale geletterdheid</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ontwerpen en maken. Kerndoel 6: Creëren met digitale technologie <p>De leerlingen maken een PowerPoint presentatie. Eventueel kunnen de leerlingen eigen platen voor het prentenboek ontwerpen in Canva.</p>
8	Robotica	<p>Digitale geletterdheid</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ontwerpen en maken. Kerndoel 6: Creëren met digitale technologie <p>De leerlingen maken een PowerPoint presentatie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktische kennis & vaardigheden. Kerndoel 2: Digitale media en informatie <p>De leerlingen gaan met behulp van internet op zoek naar een antwoord op hun onderzoeksvraag.</p> <p>Schriftelijk taalonderwijs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meerdere kerndoelen worden aangestipt zoals: <ol style="list-style-type: none"> 1. De leerlingen leren informatie te achterhalen uit digitale bronnen. 2. De leerlingen leren informatie te ordenen bij het lezen van de teksten over robotica. 3. De leerlingen krijgen plezier in het lezen en schrijven over robotica doordat het gekoppeld is aan het programmeren van een echte robot. <p>Mondeling taalonderwijs</p> <p>De leerlingen leren om samen met de robot op een juiste manier te presenteren van de uitkomst van de onderzoeksvraag</p>



SLO nieuwe categorisering vaardigheden

