

Programmeren met LEGO

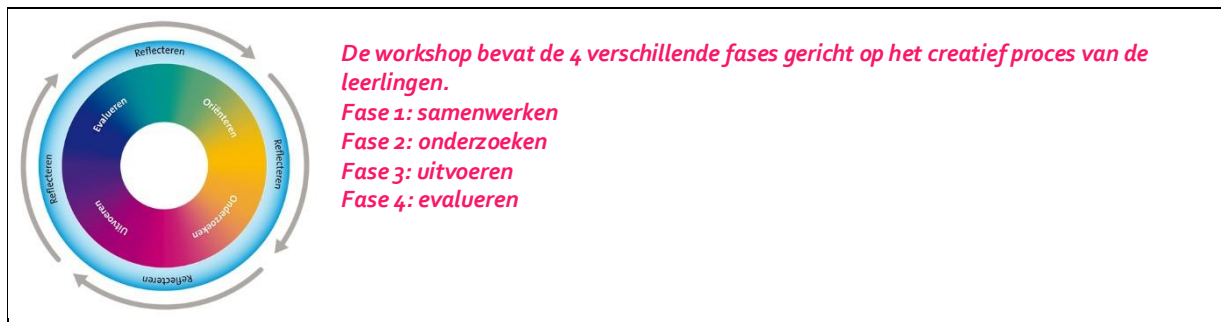
Spelenderwijs de mogelijkheden ontdekken

In deze lesbrief vindt je suggesties ter voorbereiding en verwerking op het cultuureducatie pakket Programmeren met LEGO

Deze workshop is gemaakt voor groep 3 en 4

Korte samenvatting

Op speelse wijze kennismaken met programmeren met behulp van computergestuurde lego. Bouw een zelfsturende auto die niet botst. Deze programmeerworkshop kan met maximaal 12 kinderen tegelijk gedaan worden, dan wordt er in duo's gewerkt. Er zijn veel verschillende lessen beschikbaar, vraag naar de mogelijkheden om het aan te laten sluiten op een bestaand thema.



Benodigheden: tafels en stoelen waar met tweetallen gewerkt kan worden

Les duur: 1 uur per 12 kinderen

Vorbereiding: Leerkracht stelt tweetallen samen

Kerdoelen: 1,5,9,10,11,12, 54,55,56

Leerdoelen: Samenwerken, creativiteit, 3d inzicht, probleemoplossend vermogen, technisch inzicht, actie-reactie

Vak-overstijging: Al met al een enorm leerzame en veelzijdige workshop, die iedereen aanspreekt

DE WORKSHOP

De leerlingen bouwen een tweetallen een auto na van een bouwtekening. Als de auto klaar is kunnen we deze met bluetooth verbinden aan een ipad. Vanaf de ipad kunnen we instructies opgeven die de auto zal opvolgen (programmeren) De auto heeft voorop een sensor die kan registreren of er iets op zijn pad staat. Wat laten we de auto doen? Geluidmaken om het object op de weg weg te jagen? Stoppen? Nee we laten de auto achteruit rijden, 1 tel en dan weer vooruit, zodat hij het object kan ontwijken.

Stel tweetallen samen die goed kunnen samenwerken

Tafels en stoelen waar met tweetallen gewerkt kan worden

