

TECHNOTHEEK

Programmeren - Bee-Bots docentenkaart OB

Introductie:

Deze les wordt gezamenlijk gestart.

- 1) Met de kaarten van de kletsplot start je een kringgesprek.
Zie bijlage 1.
- 2) Werkblad 1. Hussel de kaarten en leg ze neer.
Met elkaar worden de juiste combinaties bij elkaar gelegd.
Zijn er door de leerlingen meer voorbeelden te noemen?
De kaarten kunnen eventueel ook ingezet worden als memory.
- 3) Werkblad 2. Kopieer voor elke leerling het werkblad.
De leerlingen zoeken de juiste combinaties zelf bij elkaar.



Wat heb je nodig?



45 minuten



Max. 4 leerlingen per
transparante mat

Wat heb je nodig?



Bee-Bots



Transparante mat + 24 kaarten



Bijlage 1 en werkblad 1 & 2



Uitlegkaart 7 knoppen Bee-Bot

Leerdoel(en)

- De leerling weet hoe hij een Bee-Bot kan programmeren.
- De leerling wordt gestimuleerd om vooruit te denken bij het programmeren van de Bee-Bot.

Instructie voor de leerkracht

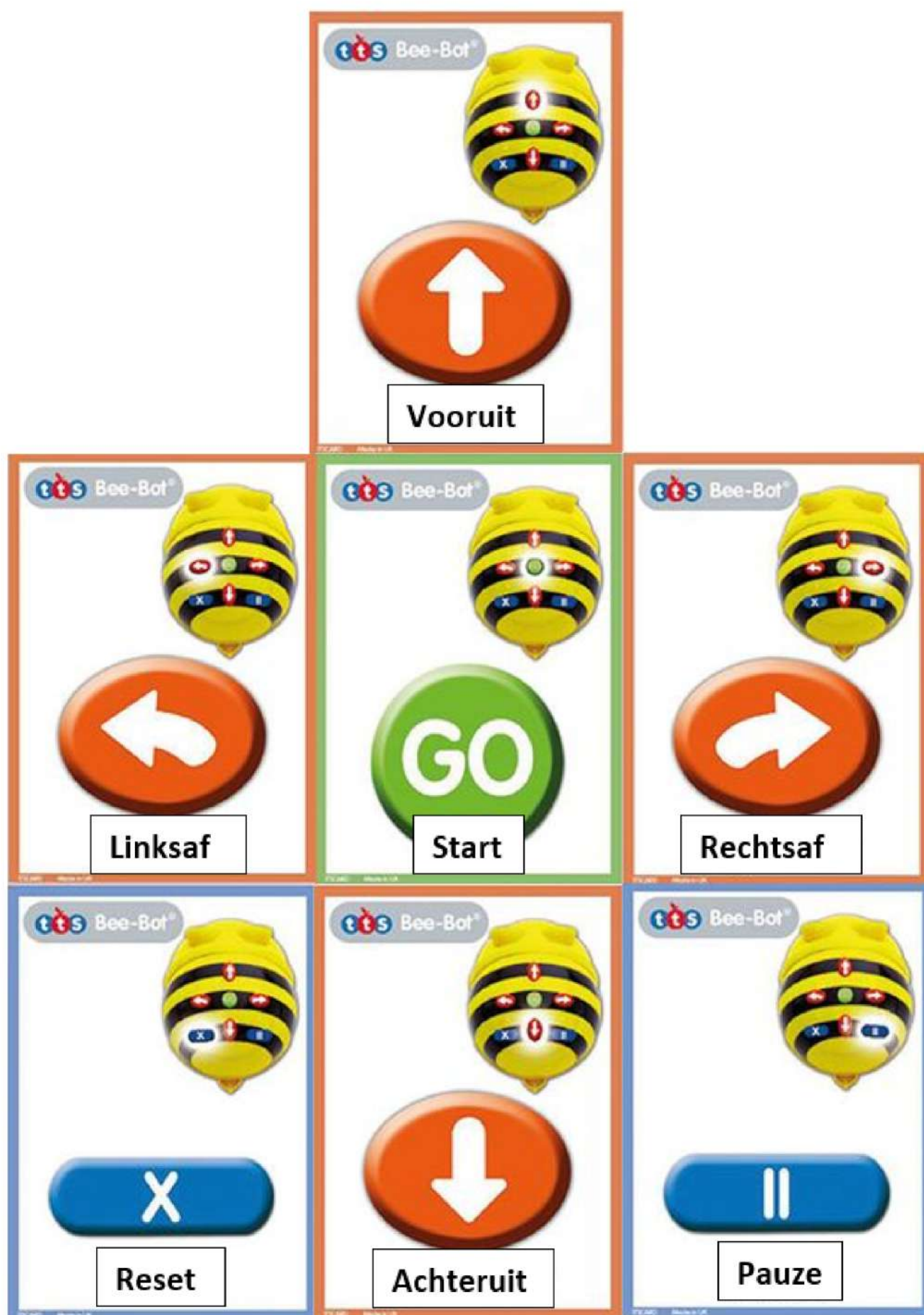
De Bee-Bot is te bedienen met de 7 knoppen op zijn rug. Om van punt A naar punt B te komen, moeten de leerlingen de Bee-Bot vooraf de juiste commando's geven.

Voeg de 24 kaarten in bijlage 2 toe aan de transparante mat.

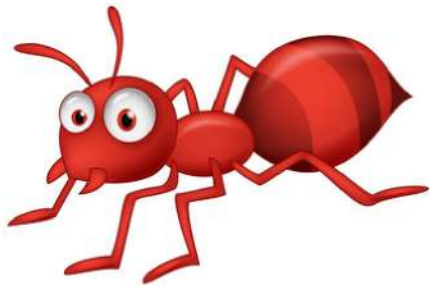
1. Met de uitlegkaart van de 7 knoppen kunnen de leerlingen eerst zelf gaan ontdekken hoe de Bee-Bot werkt.
2. De leerlingen overdenken welke kaartcombinaties bij elkaar passen. Ze gebruiken de routekaartjes, zie bijlage 3, om de Bee-Bot-route neer te leggen.
3. De leerlingen programmeren de Bee-Bot om te starten en te eindigen met de juiste kaartcombinatie.

Let op! Programmeer eerst de hele route en druk dan pas op GO.

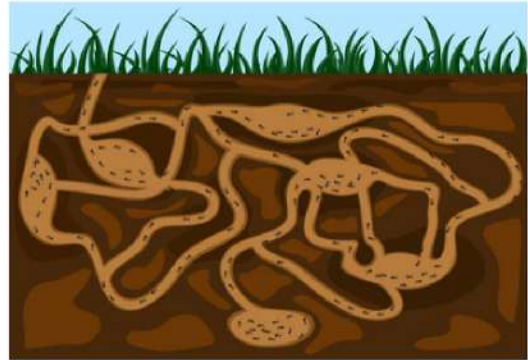
Uitlegkaart



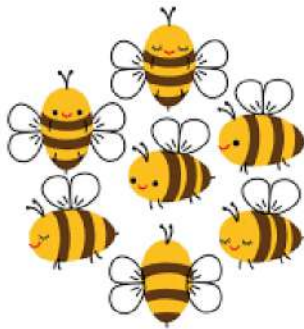
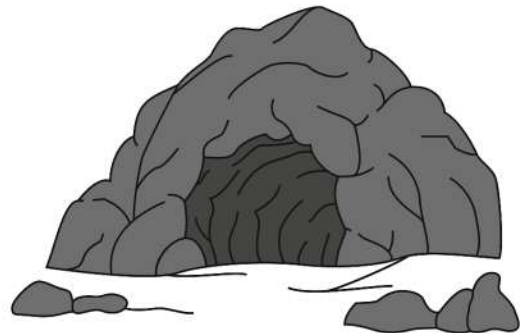
Werkblad 1



LINK
Lelysta



LINK
Lelysta



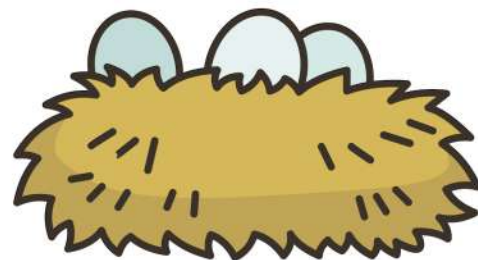
LINK
Lelysta



LINK
Lelysta



LINK
Lelysta



LINK
Lelysta



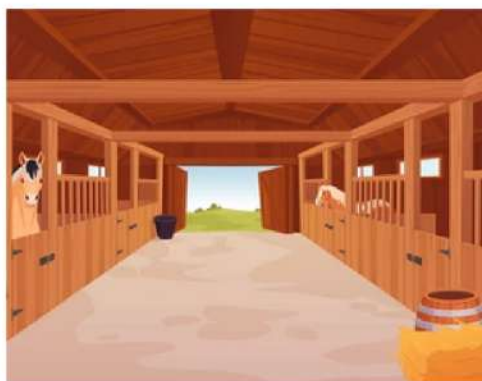
LINK
LILYSTAD



LINK
LILYSTAD



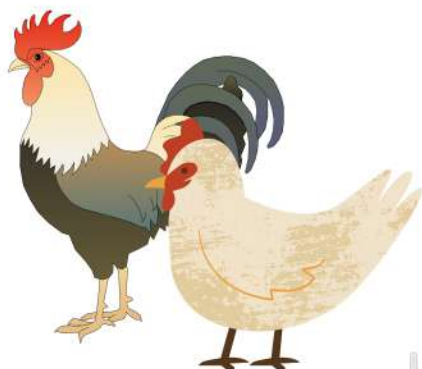
LINK
LILYSTAD



LINK
LILYSTAD



LINK
LILYSTAD



LINK
LILYSTAD



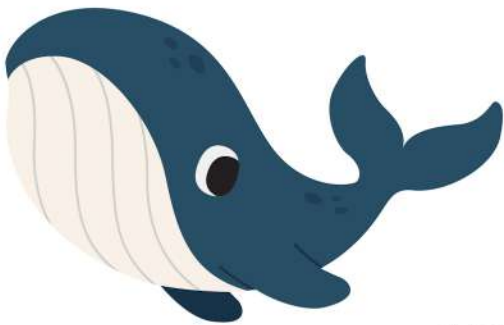
LINK
LILYSTAD



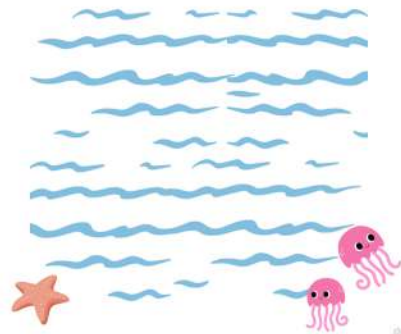
LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



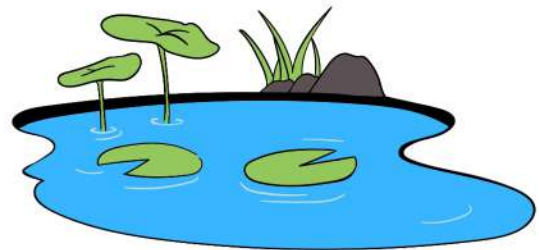
LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD

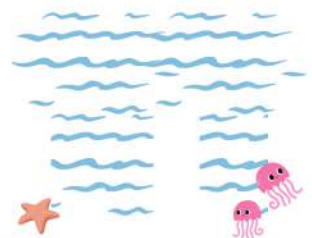
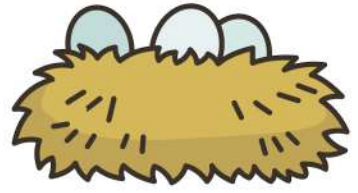
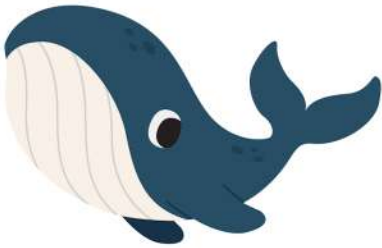
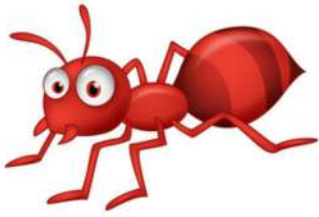


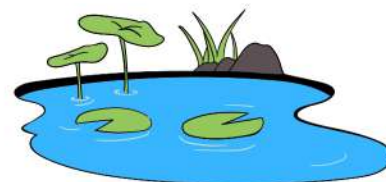
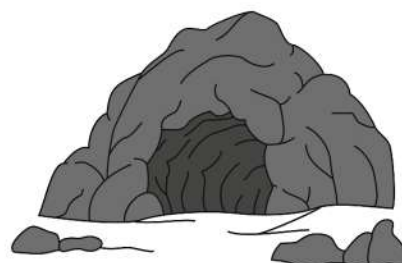
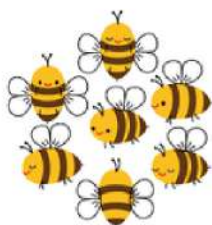
LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD

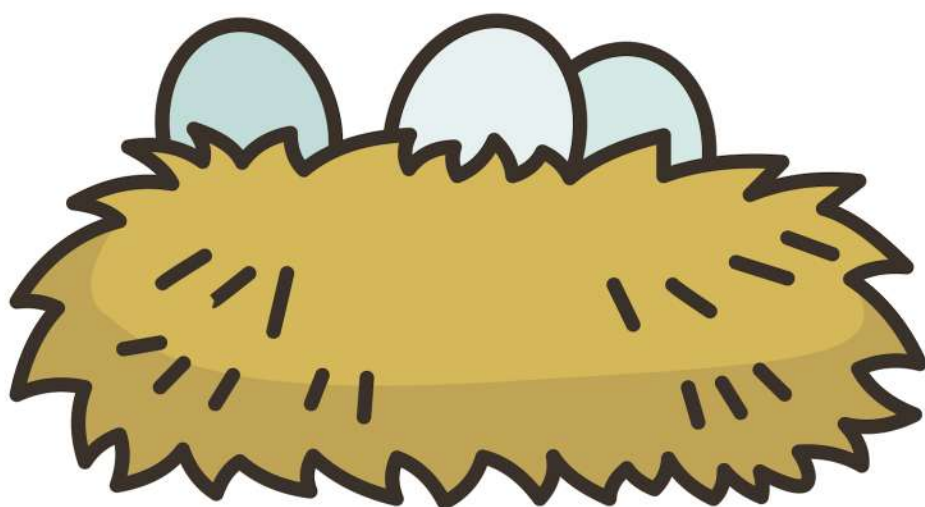
Werkblad 2

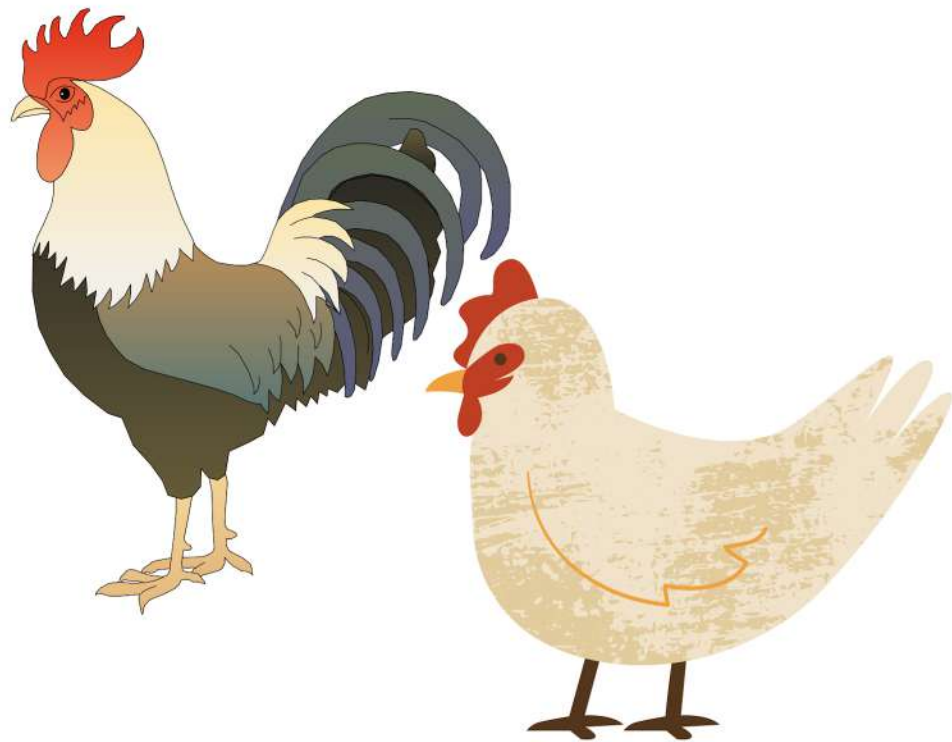




Kletsspot

Wat is je lievelingsdier? 	Waar woont een slak? 	Welk dier kun je niet als huisdier houden en waarom niet? 
Heb je een huisdier? 	Noem een dier en zijn huis. 	Waar woont een mier? 
Welk dier leeft in een groepje samen? 	Welk dier leeft alleen? 	Kunnen twee verschillende dieren ook samen leven/wonen? 





LINK
LELYSTAD



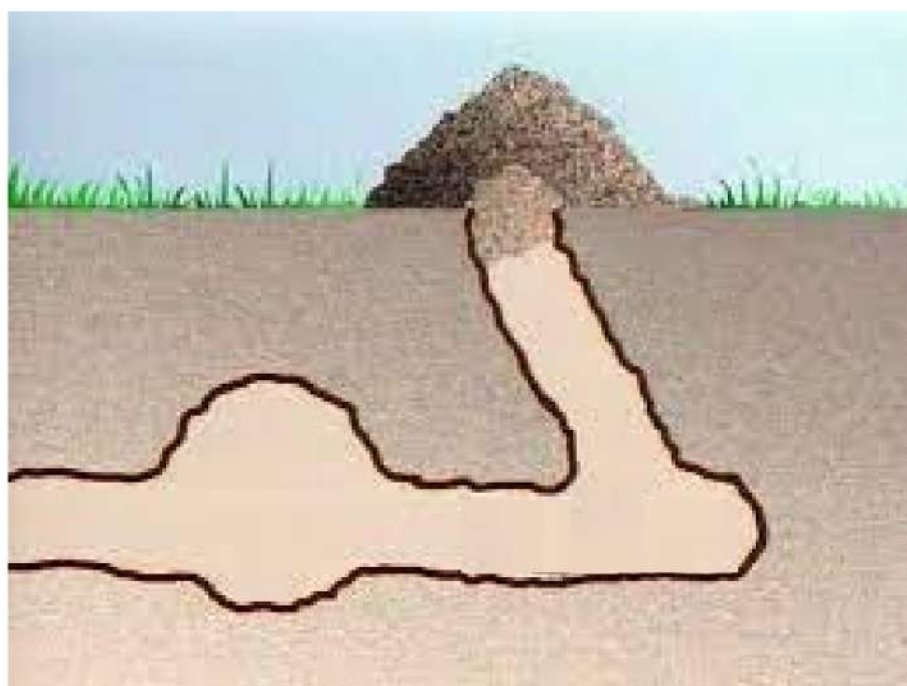
LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD

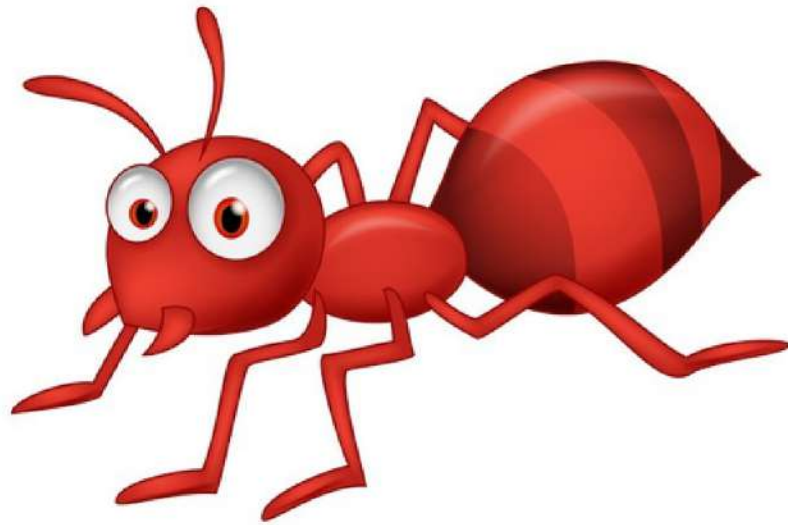




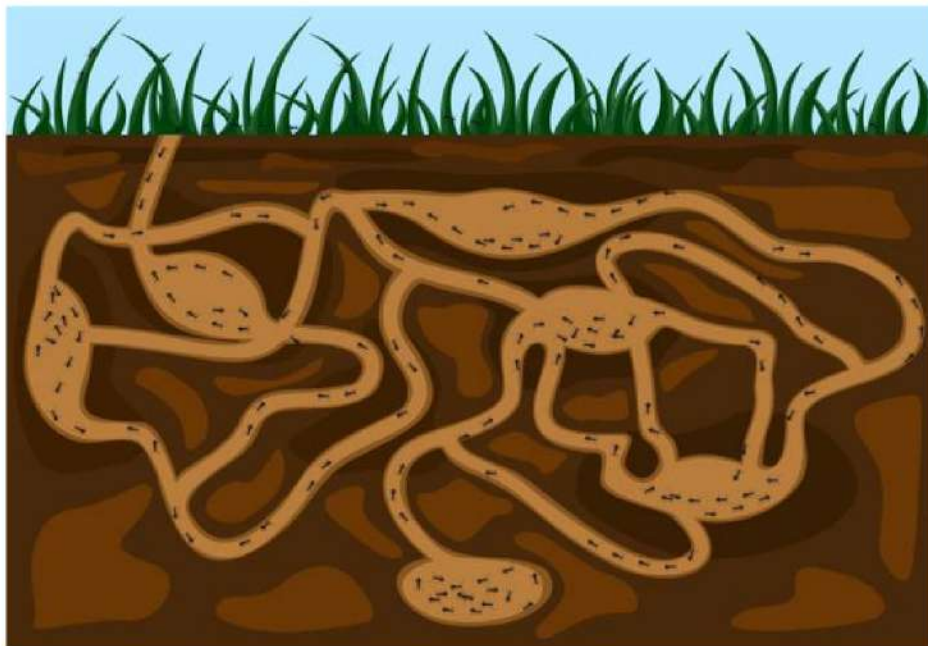
LINK
LELYSTAD



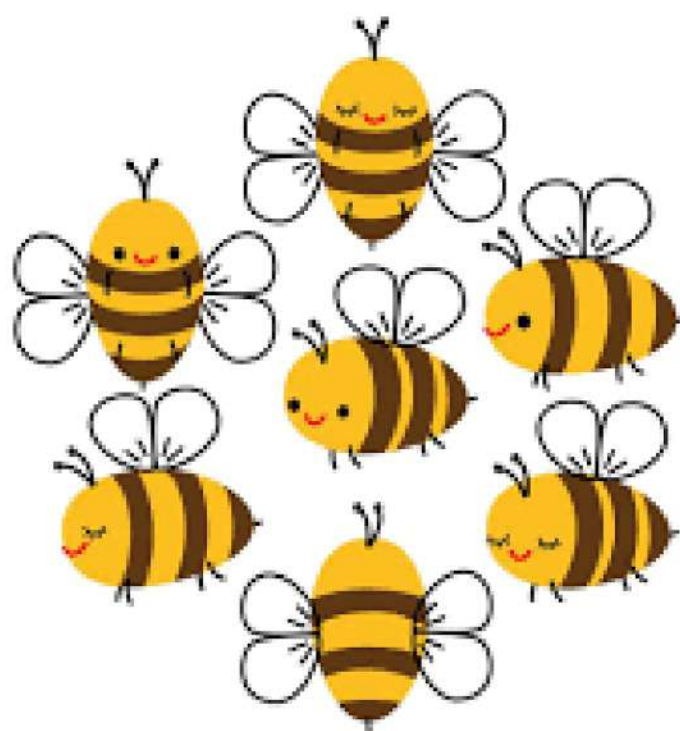
LINK
LELYSTAD



LINK
ELYSTAC



LINK
ELYSTAC



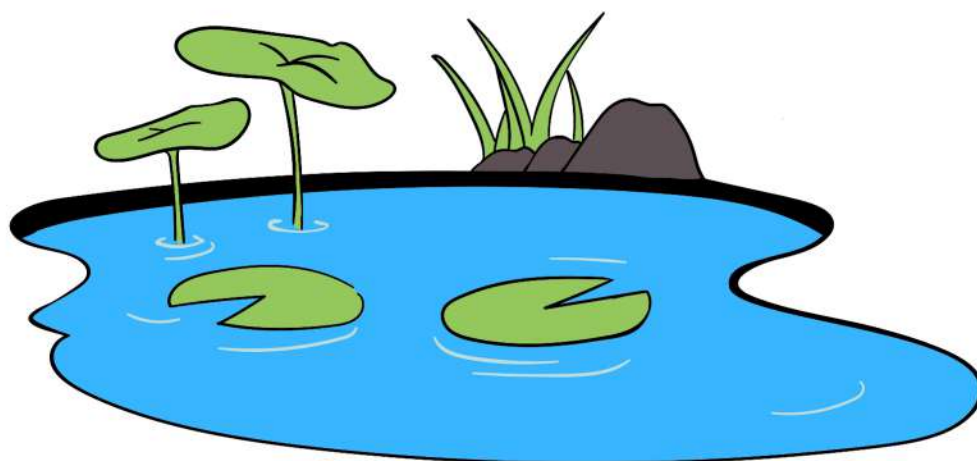
LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



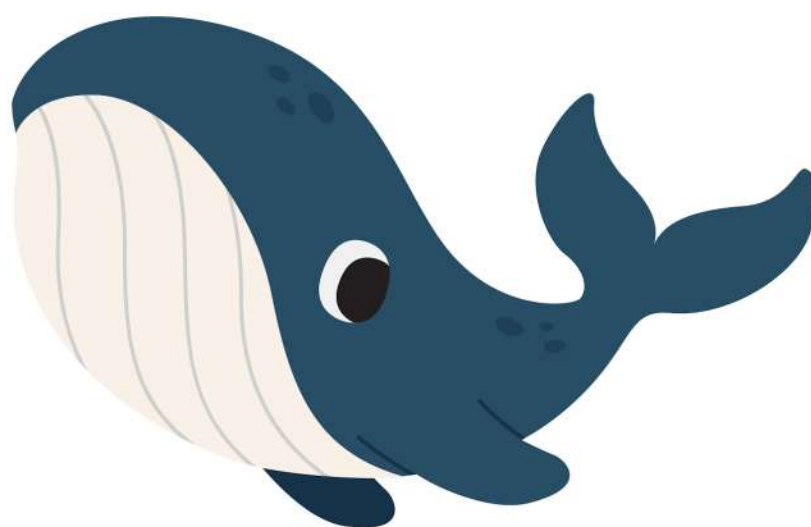
LINK
LELYSTAD



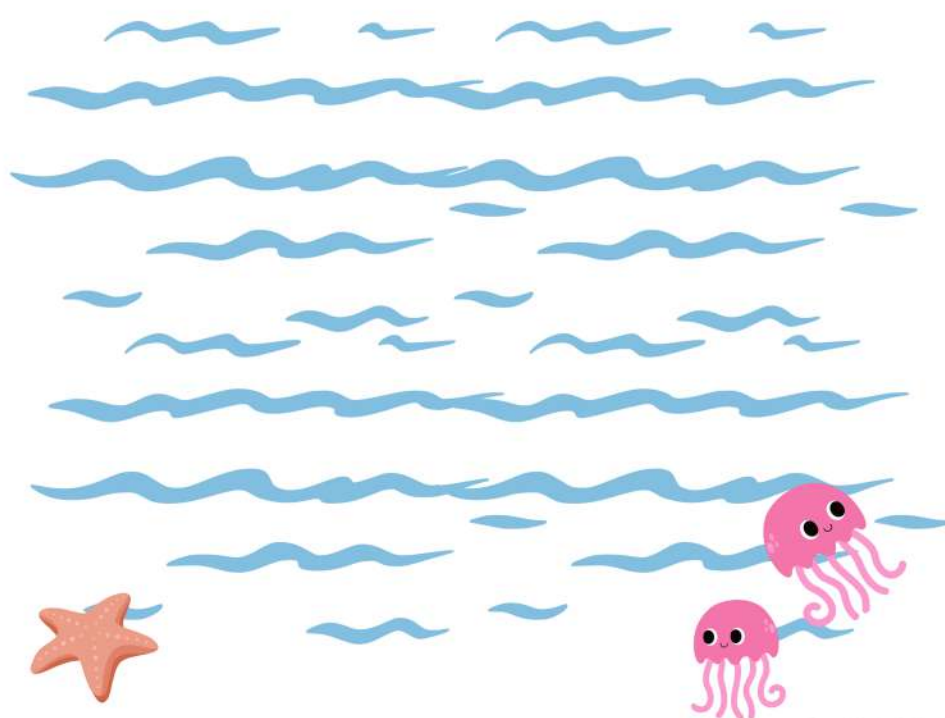
LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



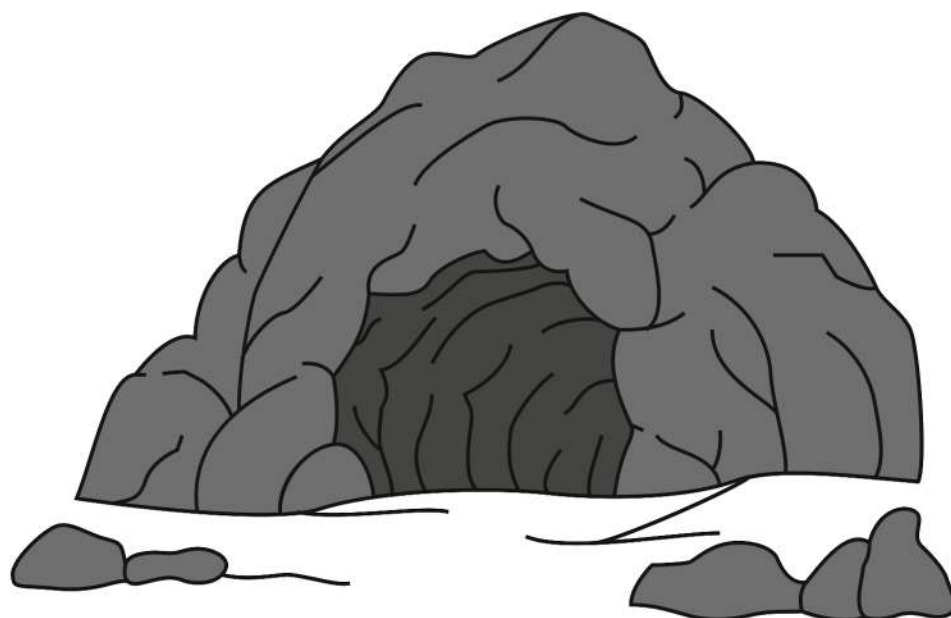
LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD



LINK
LELYSTAD

Uitleg routekaartjes

De routekaartjes kunnen vooraf gebruikt worden om de route van de Bee-Bot te plannen en neer te leggen. Dit zorgt ervoor dat de leerlingen goed moeten nadenken over de opdrachten die ze aan de Bee-Bot zullen geven.

Nadat de route is bepaald, kunnen de leerlingen de Bee-Bot programmeren door de knoppen op zijn rug te gebruiken.

Let op!

Programmeer eerst de hele route en druk dan pas op go.





vooruit



vooruit



vooruit



vooruit



vooruit



vooruit



achteruit



achteruit



achteruit



achteruit



achteruit



achteruit



links



links



links



links



links



links



rechts



rechts



rechts



rechts



rechts



rechts



pauze



pauze



pauze



pauze



pauze



pauze



wis



wis



wis



wis



wis



wis



start



start



start



start



start



start

