

Bewegen met de micro:bit in de school

Inleiding: In deze les gaan de leerlingen weer aan de slag met de micro:bit. Ook in deze les gaat de micro:bit gebruikt worden bij spel- en sportactiviteiten. Denk hierbij aan een variatie op de bekende piepjestest, een estafette en de bitster (twister). De activiteiten zullen nu buiten de klas plaatsvinden. Wederom worden de leerlingen uitgedaagd om hun eigen ideeën uit te werken en zelf toffe toepassingen te bedenken met de micro:bit en beweging.

De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.

Totale duur: minimaal 1 uur.

Gemiddeld maken leerlingen twee opdrachten in een uur.

- Introductie: Wat hebben we de vorige les gedaan?
- Verdieping: Aan de slag met codes bedenken en schrijven.
- Doen: Beweging in spel- & sportactiviteiten in de school met behulp van de micro:bit.
- Afronden

DOEL VAN DE LES

- Leerlingen leren dat je de micro:bit op veel verschillende manieren kunt inzetten.
- Leerlingen ervaren dat samenwerken leuk en leerzaam is.
- De leerling kan een oplossing omzetten in een programmeercode (computational thinking).
- Binnen wetenschap en techniek werk je aan de volgende competenties rondom vaardigheden en houding: willen weten,

begrijpen, innovatief zijn en reflecteren en werken met gereedschap.

VOORBEREIDING

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding door.
- Klik door de slides voor op het digibord.
- Bekijk les 2 in het lesboekje voor de leerlingen.
- Probeer een (aantal) activiteit(en) zelf uit door te werken in de online editor. Hierin schrijf je de codes voor de micro:bit.
- Bedenk of je de leerlingen buiten de klas wilt laten werken. Denk hierbij aan de gang, het schoolplein, de speelzaal, aula of gymzaal.
- Bedenk of je de leerlingen in dezelfde tweetallen wilt laten werken of dat je nieuwe tweetallen wilt maken.

BENODIGDHEDEN

- Een digi-klooi-koffer (inclusief micro:bit) per tweetal.
- Voor de leerlingen per tweetal het lesboekje 'De Micro:spelen' (zit in de digi-klooi-koffer).
- Computers met internetverbinding.
- Stoepkrijt.
- Stokjes of 0,5 literflesjes voor de estafette.
- Plastic bekertjes.
- Koptelefoon, boxen e.a. (eventueel om de bit op aan te sluiten).
- Plakband, elastiekjes, schilderstape en eventueel ander (kosteloos) knutselmateriaal.

INTRODUCTIE

Slide 1

Opening Laat de leerlingen alvast de spullen pakken die ze nodig hebben voor de les: de digi-klooi-koffers en de knutselmateriaal. De leerlingen kunnen de computers alvast aanzetten.



Slide 2

Bespreek met de leerlingen: “Wat hebben we de vorige keer gedaan? Wat ging er goed? Waar moeten we op letten? Heeft iemand nog tips voor zometeen?”



Slide 3

Vertel aan de leerlingen: “Vandaag gaan we verder waar we gebleven zijn. Maar nu gaan we een aantal activiteiten buiten de klas doen.” (Van tevoren heb jij bedacht waar de leerlingen aan de slag kunnen: gang, schoolplein, speelzaal e.a.).



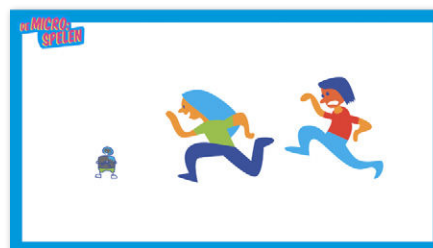
Slide 4

Vertel aan de leerlingen: “Lang genoeg gepraat! We gaan aan het werk. We gaan aan de slag met een variant op twister, de piepjestest en met een estafette.” Wanneer je besluit dat leerlingen zelf ook ideeën mogen uitwerken, zeg dan: “Misschien heb jij een nog wel toffer idee.” Rond af met: “Pak de spullen die je nodig hebt en lees goed in jullie lesboekje. Zijn er nog vragen?”



Slide 5

Zet deze slide op het bord wanneer de leerlingen aan het werk zijn.



AFRONDING

Slide 6

Hoe is het gegaan?

