



JUF MARIJCKE AAN HET WOORD

Dit is een samenvatting, lees de volledige testimonial op heutink.nl



Ze hadden zelfs een eigen geluid ingesproken dat hun beest maakte als je voor de sensor bewoog en hij zijn bek weer sloot!

We hadden er al kort mee kennism gemaakt, maar dit keer mochten we er langer mee aan de slag: drie dozen WeDo 2.0 lachten mij in de meivakantie stralend toe. Hier zullen de leerlingen uit mijn groep vast heel blij van worden. En juf ook!

De grote doos is goed gevuld en voor alle onderdelen is een plek gereserveerd. Op de meegeleverde kaart kun je zien waar je wat in de doos moet opbergen. We gebruiken onze iPads om de app te installeren. Deze is gratis, overzichtelijk en helder vormgegeven. Er staan flink wat bouwideeën in met verschillende onderwerpen. Het is ook mogelijk om een bouwtekening stap voor stap te volgen.

FANTASIEBEESTEN

Na ons kunstproject waren alle leerlingen erg geïnteresseerd in de strandbeesten van Theo Bos. Van LEGO® WeDo 2.0 gaan ze in vier lessen in twee -of drietallen hun eigen fantasiebeest maken. Iets aan hun dier moet kunnen bewegen en dit fantasiebeest moet geprogrammeerd worden. De leerlingen overleggen samen wat voor dier zij gaan maken en hoe dit dier gaat bewegen. Er wordt druk geëxperimenteerd met assen, tandwielen en verbindingen. Hierbij hebben ze ondersteuning nodig van de software, maar ook van mij als leerkracht.

BOUWEN, UITPROBEREN, AANPASSEN

Sommige groepjes beginnen in de laatste les opnieuw, omdat ze tegen problemen aanlopen die ze eerder niet voorzien hadden. Plannen worden aangepast en met behulp van de tekeningen in de app én mijn ondersteuning worden de bouwwerken verbeterd. In de vierde les hebben alle groepjes een eigen fantasiebeest gebouwd dat ook kan bewegen!

PROGRAMMEREN EN CODEREN: OLIFANT IN STUKJES

Het programmeren gaat heel eenvoudig. De leerlingen pakken dit heel snel op. Je hoeft dit nauwelijks uit te leggen. Ze moeten wel eerst beseffen dat hun robot alles stap-voor-stap moet doen. Bij elke stap moet de robot ook weten hoe lang hij een actie moet doen en met welke kracht. Dit laat ik leerlingen eerst zelf ondervinden door samen te bekijken welke stappen ze moeten nemen tijdens het programmeren. Zo heeft een groepje een beest gebouwd dat zijn bek open deed als je voor de bewegingssensor zwaaide. Ze hadden zelfs een eigen geluid ingesproken dat hun beest maakte als je voor de sensor bewoog en hij zijn bek weer sloot!

Het project was geslaagd! Al spelend hebben we veel geleerd over techniek, maar ook over analytisch denken, doorzetten en samenwerken. En het materiaal is makkelijk in te zetten en vereist weinig voorkennis van de leerkracht. We hebben heel veel plezier gehad met de WeDo 2.0!

Marijcke Buitenhuis-Dreier Gligoor

Leerkracht groep 3-4, Basisschool De Telgénborch, Almelo