

Leerlijn programmeren voor groep 4 t/m 8

Programmeer een spelletje steen-papier-schaar met de Micro:bit, of programmeer een game in Scratch.

De principes van het programmeren kun je ook offline leren, zoals met Squirrels go nuts! Of Tut's tablet. Of speel je liever een spelletje Roborob?



Computational thinking is denken als een computer om complexe problemen op te lossen. Is dat saai? Of alleen voor 'nerds'? Welnee! Het is leuk leren voor iedereen. Je speelt een bordspel of kraakt een code met een kleurplaat.

De leerlijn:

- Bestaat uit twee leskisten: één voor groep 4-6 en één voor groep 7/8.
- De leskisten bevatten acht of meer opdrachten, voor uren programmeerplezier.
- Elke opdracht is stap-voor-stap beschreven op een TIPkaart, zo kunnen leerlingen er zelfstandig mee aan de slag.
- Per leskist kunnen ruim dertig leerlingen tegelijk aan het werk.
- Zoals je van ons gewend bent, bevatten de leskisten alle benodigde materialen zoals spelletjes, snoertjes en Micro:bits en spiekkarten. En natuurlijk de TIPkaarten met uitleg, een duidelijke handleiding, kopieerbladen en antwoordenboekjes.

Is programmeren niet jouw hobby? Geen probleem!

We hebben de leerlijn zo ontworpen dat je als leerkracht niet goed met computers hoeft te zijn en toch goede lessen programmeren kunt geven. Geen gedoe, wel een doordachte leerlijn.

Met de Leerlijn programmeren voldoe je nu al aan de eisen van computational thinking en curriculum.nu (de toekomstige nieuwe kerndoelen).



Alles-in-1

Dé methode voor samenhangend onderwijs

www.alles-in-1.org

Vaardigheden

Computational thinking behoort tot de 21^e eeuwse vaardigheden.

Om te kunnen denken als een computer zijn verschillende vaardigheden nodig. Zoals het werken met algoritmes, het doorzien van patronen en kunnen debuggen.

De leerlingen oefenen tien computational thinking vaardigheden in een mooi palet van opdrachten.



Lesorganisatie

Er zijn verschillende organisatievormen mogelijk. Voor de hand liggen circuit en vrije keuze. In de handleiding doen we suggesties en staat een schema dat je kunt gebruiken om de lessen voor jouw groep te organiseren.

Werkt jouw school niet met Alles-in-1? Geen probleem, de Leerlijn programmeren is geschikt voor elke school in het (speciale) basisonderwijs.



Kortom, waarom?

- Aantrekkelijk en uitdagend materiaal.
- Afwisselende mix van online en offline opdrachten.
- Heldere TIPkaarten om zelfstandig mee te werken.
- Duidelijke handleiding voor de leerkracht.
- Zo voldoe je aan computational thinking.



Wil je meer weten?

Bel of mail: 0224 214 745, info@alles-in-1.org.