

Laat Fable knikken

Onderwerp: Wiskunde en wetenschap

Niveau: Voortgezet onderwijs

Omvang: 2 lessen (2 x 45 minuten)

Onderwerp:

Introductie van de *Fable Blockly* software en de Fable robot basisbewegingsfuncties.



Leerlingen ontwikkelen zelfvertrouwen om de Fable robot te programmeren.

Planning

Om aan de slag te gaan met dit leerproces, wordt van de leraar verwacht dat hij de volgende bronnen gereed heeft voordat de les begint:

- Fable robots (inclusief de LEGO modules)
- Laptops met geïnstalleerde Fable software
- Projector om de intro video te laten zien

Lesopdrachten

Leerlingen worden opgedeeld in groepjes van 2-3, afhankelijk van het aantal leerlingen en het aantal beschikbare robots.

Enige kennis van blokprogrammering, van bijvoorbeeld code.org of Scratch, zou een voordeel zijn.

Een bijkomend voorbeeld zou zijn als leerlingen voorkennis hebben of zullen werken met concepten als:

- Wat is een algoritme?
- Een *loop*
- Hoe leest de computer de code in Blockly? (van boven naar beneden, stap voor stap).

Beoordeling

Groepjes waar leerlingen hun resultaten presenteren.

Leerlingen kunnen ook individuele beoordelingsformulieren invullen. De beoordeling kan worden gebruikt voor de eigen beoordeling van de leerling, als onderdeel van een klasdiscussie of als leidraad voor de leraar voor toekomstige lessen.

- *Bedenk ook hoe een formatieve beoordeling als onderdeel van de les kan worden opgenomen.*