

Fable bedienen met een keyboard

Vak: Wiskunde en natuurkunde

Duur: 2 lessen (2 x 45 minutes)

Doel: Introductie in de *Fable Blockly* software en de basis bewegingen van de Fable robot.

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 hij lesgeeft.

- Fable robots (inclusief de LEGO-module)
- PC's waarop de Fable-software is geïnstalleerd
- LEGO-stenen

Leerdoelen

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

Enige kennis van blok-programmeren, van bijvoorbeeld code.org of Scratch biedt een voordeel. Een bijkomend voordeel zou zijn als leerlingen eerder met concepten gewerkt hebben zoals:

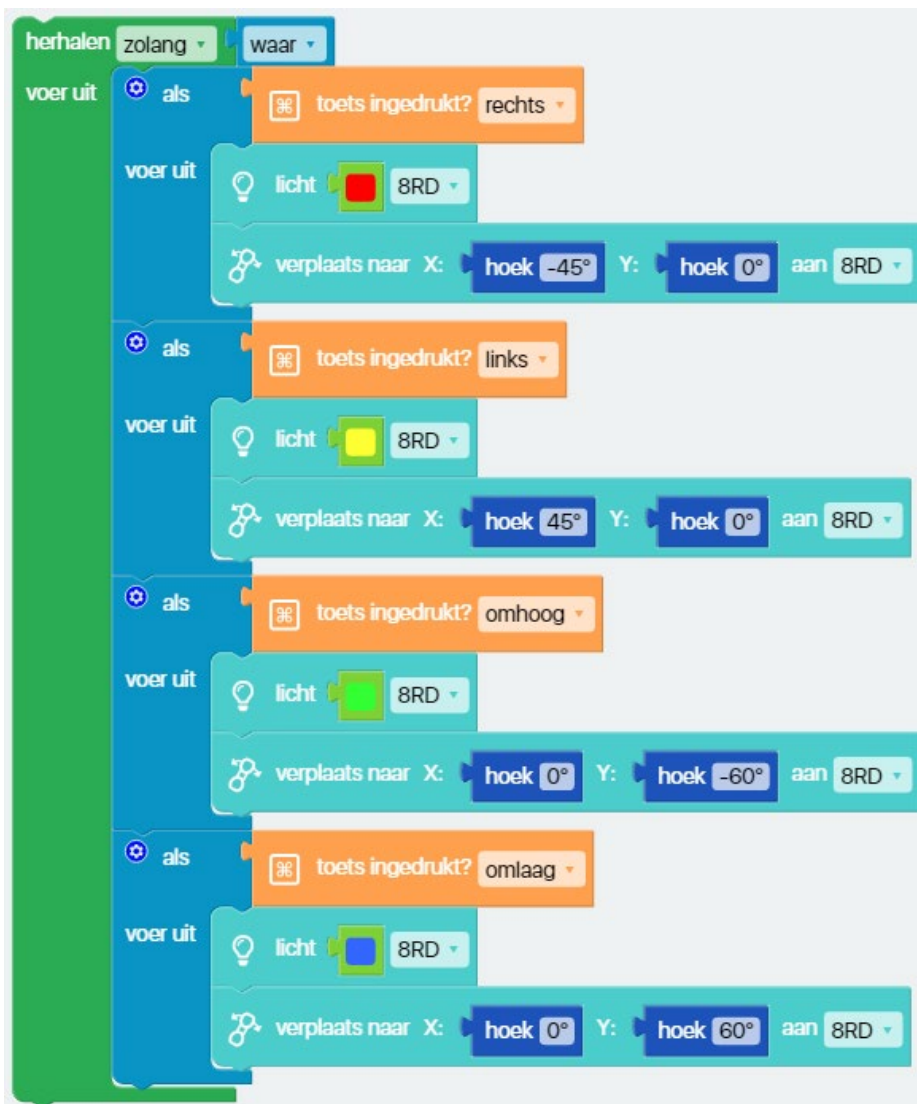
- 'Logica' of voorwaarden: If / then en If / else

Variaties

Probeer eens een "Makey Makey" te gebruiken en laat de leerlingen plasticine, fruit of iets dergelijks als "knoppen" gebruiken in plaats van pijltjestoetsen. Zie voor meer informatie

https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=rfQqh7iCcOU

Hoe een antwoord eruit kan zien



Beoordeling

Groepsbijeenkomst waar leerlingen hun resultaten presenteren.

Leerlingen moeten ook individuele beoordelingsformulieren invullen. De beoordeling is hier voor het eigen gebruik van de leerling, maar kan ook door de leerkracht worden gebruikt voor toekomstige lessen.

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