

Lesvoorbereiding 3

Student	Daniël	Paboklas	DAV4-V	Datum	Juni 2020
Praktijkopleider		Stagegroep	4	Lesnummer	2
Praktijkschool	CBS Coolsma	Aantal ln.	29	Vak-leerinhoud	computational thinking

Toelichting score: 0=overwegend zwak, 1= meer zwak dan sterk, 2 = meer sterk dan zwak, 3 = overwegend sterk. Voor de overgang naar lesvoorbereidingsformulier 4 is overleg met de schoolopleider noodzakelijk.		
PO scoort	Student arceert 3 ICALT items per lesactiviteit die geoefend zullen worden. PO scoort in ieder geval die ICALT items.	
0 - 1 - 2 - 3	Stemt instructie af op verschillen tussen leerlingen (instructie op maat in wisselende groepen, deelstappen in instructie, overzicht houden over de hele groep)	
0 - 1 - 2 - 3	Zorgt voor interactieve instructie- en werkvormen (laat kinderen op elkaar reageren, regel beurtverdelen. geef samenwerkingsopdrachten en (in de OB) spelbegeleiding)	
0 - 1 - 2 - 3	Biedt zwakke leerlingen extra leer- of instructie tijd (verdiep je in groepsplan of LVS, geef extra instructie, laat extra oefenen, houdt overzicht over de rest van de groep)	
0 - 1 - 2 - 3	Hanteert werkvormen die leerlingen activeren (coöperatieve werkvormen gebruiken, korte instructie geven, moderne media inzetten, aansluiten bij interesse)	
0 - 1 - 2 - 3	Stemt verwerking af op verschillen tussen kinderen (verwerkingsopdrachten op maat aanbieden, overzicht houden over de hele groep)	
0 - 1 - 2 - 3	Stimuleert het zelfvertrouwen van zwakke leerlingen (positieve feedback, succes laten ervaren, veilig leerklimaat)	
0 - 1 - 2 - 3	Laat leerlingen hardop denken (hardop denken voordoen, vraag hoe opdrachten op te lossen zijn, zorg voor veilig leerklimaat)	
0 - 1 - 2 - 3	Leert leerlingen hoe ze complexere problemen kunnen vereenvoudigen ('problemen' in eenvoudigere deelstappen opdelen, uitwerking en het ordenen van problemen voordoen)	
0 - 1 - 2 - 3	Moedigt kritisch denken van leerlingen aan (denkvragen opstellen, doorvragen, wie stel je weke vragen, opbouwende feedback)	
0 - 1 - 2 - 3	Bevordert het toepassen van het geleerde (in verwerkingsopdrachten/ verschillende leergebieden laten toepassen, vertellen hoe oplossingen in andere situaties gebruikt kunnen)	
0 - 1 - 2 - 3	Vraagt leerlingen na te denken over strategieën bij de aanpak (laat opdrachten door kinderen voordoen, stel open vragen over hun aanpak, vraag: hoe kan dit nog meer?)	
0 - 1 - 2 - 3	Leert leerlingen oplossingen checken (zelf werk laten nakijken, schatten en voorspellen aanleren, de relatie leggen met de realistische context van de opdracht/uitkomst)	
Centrale criteria	Noteer het nummer van de Centrale Criteria en/of de leeruitkomsten waaraan gewerkt wordt.	
Lesdoelen	Na deze lesactiviteit kunnen de kinderen in de scratch omgeving SPRITE's kiezen en weten ze hoe ze een SPRITE moeten laten bewegen	Gedifferentieerd naar cluster. Een cluster is een groep kinderen die op basis van een educatief doel is geformeerd. Leerlingen die dit sneller oppakken kunnen ook nog geluid of tekst toevoegen aan hun SPRITE
Evaluatie (met cesuur)	Hoe wordt beoordeeld of de onderwijsdoelen behaald zijn? Als de leerlingen hun naam hebben gepersonaliseerd en kunnen laten bewegen hebben ze het doel behaald.	
	Wanneer is het resultaat voldoende?	
	Welke materialen, middelen en bronnen (apa genoteerd) zijn nodig? https://scratch.mit.edu/	
Vakinhoud/ leerlijn	Geef hieronder kort aan hoe de vakinhoud en leerlijnen in jouw voorbereiding zijn verwerkt. https://slo.nl/publish/pages/6124/slo-2018-03-05-leerlijn-digitale-geletterdheid-po-vo.pdf als je de leerlijnen voor computational thinking naast de les houdt dan zijn we onder ander aan het aanboddoel van algoritmes en procedures, de leerlingen leren instructies voor een SPRITE op volgorde zetten en ze maken een 'simpel' algoritme in een vaste van te voren bepaalde set instructies.	
EVALUATIE	Lesdoelen kinderen	Leerdoel student (ICALT item)
Doelen	Wel/Niet behaald	ICALT items wel/niet behaald
Analyse	Waarom?	Waarom?
Consequentie	Wat betekent dit voor volgende les(sen)?	Wat betekent dit voor volgende les(sen) & te oefenen ICALT items?

Lesvoorbereiding 3

Tijd	Lesopbouw		
	Oriëntatie	(Les opening met de hele groep; activeren van voorkennis/doelen verduidelijken) Vorige les hebben we elkaar geprogrammeerd als robot. Vandaag gaan we binnen de omgeving van scratch onze eigen naam programmeren zodat deze er leuker of gekker uitziet en kan bewegen. (open binnen SCRATCH eigen naam en laat zien wat deze kan doen)	
	Uitleg / korte instructie	<p>Kijk is naar mijn naam (via scratch gemaakt) https://scratch.mit.edu/projects/402875351/</p> <p>Wat gebeurt er als ik op het pijltje omhoog druk?</p> <p>En omlaag of de spatiebalk?</p> <p>Elke keer gebeurt precies hetzelfde want dat heb ik geprogrammeerd.</p> <p>We kijken naar het filmpje van SCHOOL.TV</p> <p>https://schooltv.nl/video/games-computerspelletjes-zijn-hot-maar-hoe-worden-ze-gemaakt/#q=games</p>	Start eigen programma NVT
	Begeleiding (Begeleide (in)oefening)	Met leerkracht (Concrete beschrijving van wat de leerkracht doet en wat de kinderen doen) In het filmpje zag je dat alle games eigenlijk eerst op papier verzonden worden en dat je met niks begint (you start from scratch) binnen het programma van SCRATCH begin je eigenlijk ook met niks maar samen gaan we er iets leuks van maken. De kinderen klikken op de link die ze via hun mail hebben gekregen op die manier komen ze allemaal binnen bij mijn groep op scratch en maken ze een eigen account aan zodat als ze klaar zijn ze hun project met mij kunnen delen. Samen met de kinderen neem ik ze stapsgewijs mee met het vinden van hun eerste letter binnen de SPRITES van SCRATCH, vervolgens vertel ik ze hoe ze hun SPRITE kunnen laten bewegen. Samen met de kinderen slepen we het balkje 'wanneer spatiebalk is ingedrukt' die veranderen we in als pijltje naar links is ingedrukt veranderen we x met -10 daarna recht met 10 en vervolgens doen we nog de y lijnen met de pijltjes omhoog en omlaag.	Zonder leerkracht Indien de kinderen vaker met Scratch hebben gewerkt kunnen ze zelfstandig de rest van hun naam toevoegen en verzinnen wat ze allemaal willen dat er geanimeerd wordt.
	Verwerking (zelfstandig)	Nadat we als groep een aantal code blokken hebben toegevoegd gaan de leerlingen individueel of in tweetallen verder. Ze moeten hun naam zo installeren dat er iets gebeurt als de pijltjes worden ingedrukt wat ze verder nog toevoegen mogen ze zelf weten.	
	Feedback en evaluatie	Hoe was het gegaan? Waar liep je tegenaan, wat ging goed en wat moeten we de volgende keer anders doen?	