



<b>Beebot/Bluebot</b>	
Doelgroep	Leerroute 3 - leerjaar 6 Leerroute 4/5- leerjaar 5 Leerroute 6/7 – leerjaar 3
Doelen leerlijn digitale geletterdheid	<b>Computational Thinking:</b> - Laat programmeer speelgoed instructies uitvoeren (bv. Turtle of bluebot) - Sorteert objecten op een aantal hoofdkenmerken tot minimaal vier categorieën (legoblokjes sorteren op kleur, vorm en grootte)
Activiteit	<p>De Beebot en bluebot leren graag nieuwe dingen. Vandaag gaan ze aan de slag met cijfers, vormen en/of kleuren. En wat is er nou leuker dan dat te doen in het thema carnaval. Leg alle kaartjes onder een transparante mat. Aan de hand van de opdrachtkaartjes gaan de leerlingen een carnavalsoptocht maken met de bee- of bluebot. De bot moet in de juiste volgorde geprogrammeerd worden. Laat de leerlingen daarom de opdracht van het kaartje programmeren waarbij ze steeds even pauzeren (II) op de juiste kaarten in de mat.</p> <p>Er zitten diverse opdrachtkaartjes bij deze activiteit. Zo kun je niet alleen werken aan de digitale vaardigheden maar ook aan de reken-wiskundige vaardigheden. Er zijn twee documenten met opdrachtkaartjes. Document een zijn kaartjes met korte opdrachten. Het tweede document zijn alle opties los op een kaartje. Hierbij pakken de leerlingen 2, 3 of meer kaartjes, leggen deze achter elkaar en voeren de opdracht vervolgens uit. De kaartjes geven opdrachten met cijfers, vormen en kleuren. Je kunt zelf kaartjes bij maken om het niveau aan te passen aan jouw doelgroep.</p>
Materialen	Beebot of bluebot, b-botmat met insteekvakken, opdrachtkaartjes, kaarten voor in de mat.