



Beebot/Bluebot	
Doelgroep	Leerroute 5,6,7 → leerjaar 1 t/m 4 Leerroute 2,3,4 → leerjaar 1 t/m 8
Doelen leerlijn digitale geletterdheid	<p><b>Computational Thinking:</b> - Laat programmeer speelgoed instructies uitvoeren (bv. Turtle of bluebot)</p> <p><b>Mediawijsheid</b> Herkent een device (bv computer of ipad) Kan verschillende onderdelen van een computer benoemen (bv. Toetsenbord, muis)</p>
Activiteit	De Beebot en bluebot leren graag nieuwe dingen. Vandaag gaan ze aan de slag met devices en onderdelen van devices. Leg alle kaartjes onder een transparante mat. Aan de hand van de opdrachtkaartjes gaan de leerlingen hun kennis over devices en de onderdelen uitbreiden. Lees steeds een kaartje voor en laat de leerling de beebot programmeren naar het bijbehorende pictogram. Laat de leerlingen even pauzeren (II) op de juiste kaart in de mat.
Materialen	Beebot of bluebot, b-botmat met insteekvakken, opdrachtkaartjes, kaarten voor in de mat.

Tablet	Laptop
Smartphone	computer
Smartwatch	Toetsenbord
computerkast	Printer
Game console	Chip
modem	Router
Webcam	Koptelefoon
Oortjes	Digitale camera
Televisie	Radio
Microfoon	Navigatiesysteem