

1. Veerpont

Vrolijke reiziger (8-10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET Wiskunde 1.29

- De leerlingen zijn bereid verstandige zoekstrategieën aan te wenden die helpen bij het aanpakken van wiskundige problemen met betrekking tot getallen, meten, ruimtelijke oriëntatie en meetkunde.

ET WO 2.12

- De leerlingen kunnen keuzen maken bij het gebruiken of realiseren van een technisch systeem, rekening houdend met de behoefte, met de vereisten en met de beschikbare hulpmiddelen;

LOET LL 4

- De leerlingen kunnen eenvoudige problemen op een systematische en inzichtelijke wijze oplossen.

CT (computationeel denken):

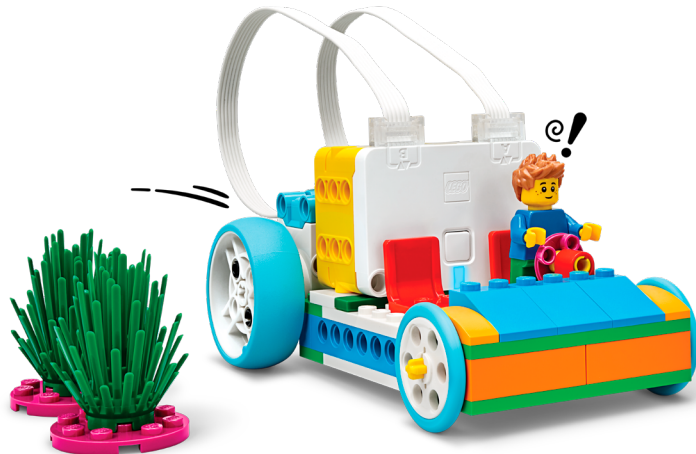
- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.
Competentie: decompositie, algoritme en procedure.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

2. Taxi! Taxi!

Vrolijke reiziger (8-10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET Taal 2.6

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten.

ET Wiskunde 3.4

- De leerlingen kunnen de verschillende soorten hoeken classificeren en de verschillende soorten vierhoeken classificeren op grond van zijden en hoeken. Zij kunnen deze ook concreet vormgeven.

CT (computationeel denken):

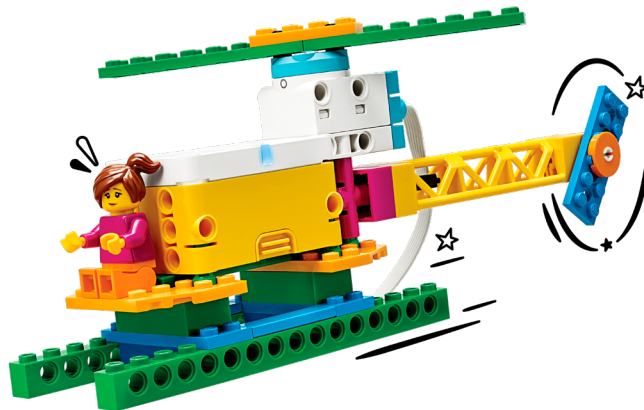
- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.
Competentie: *debugging*.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

3. Omhoog met de helikopter

Vrolijke reiziger (8-10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET Taal 2.6

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten.

LOET ICT 5

- De leerlingen kunnen ICT gebruiken om eigen ideeën creatief vorm te geven.

LOET SV 1.5

- De leerlingen kunnen hulp vragen en zich laten helpen.

CT (computationeel denken):

- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.
Competentie: algoritme en procedure, automatisering, simulatie en modelleren.

4. Moerasboot

Vrolijke reiziger (8–10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET WO 2.8

- De leerlingen kunnen technische systemen, het technisch proces, hulpmiddelen en keuzen herkennen binnen verschillende toepassingsgebieden van techniek.

STEM (no specific official goals yet for that age):

- Ontwerpen en programmeren van een technisch systeem.

CT (computationeel denken):

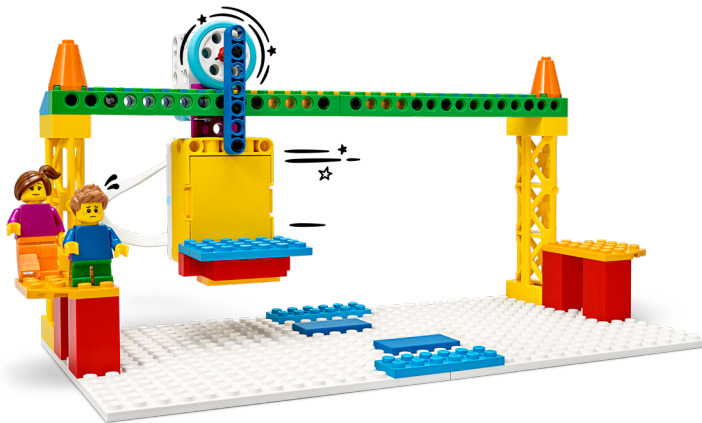
- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.
Competentie: algoritme en procedure, voorspellen.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

5. Kabelbaan

Vrolijke reiziger (8-10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET Taal 4.4

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren): voor een gekend persoon een verslag schrijven van een verhaal, een gebeurtenis, een informatieve tekst

CT (computationeel denken):

- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.
Competentie: algoritme en procedure, debugging.

6. Met de bus

Vrolijke reiziger (8-10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/brick-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET WO 2.7

- De leerlingen kunnen in concrete ervaringen stappen van het technisch proces herkennen (het probleem stellen, oplossingen ontwikkelen, maken, in gebruik nemen, evalueren);

ET WO 2.12

- De leerlingen kunnen keuzen maken bij het gebruiken of realiseren van een technisch systeem, rekening houdend met de behoefte, met de vereisten en met de beschikbare hulpmiddelen;

STEM (no specific official goals yet for that age):

- Engineering: een technisch systeem testen en optimaliseren.

7. Kriskras door de stad

Vrolijke reiziger (8–10 jaar)

<https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-motion-train-to-win/dog-obstacle-course#vorbereiten>



ET Taal 2.9

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) het gepaste taalregister hanteren als ze op basis van vergelijking, hetzij met hun eigen mening, hetzij met andere bronnen: in een gesprek kritisch reageren op de vragen en opmerkingen van bekende volwassenen.

ET WO 2.15

- De leerlingen kunnen technische systemen in verschillende toepassingsgebieden van techniek gebruiken en/of realiseren.

CT (computationeel denken):

- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.
Competentie: algoritme en procedure, decompositie, abstraheren.