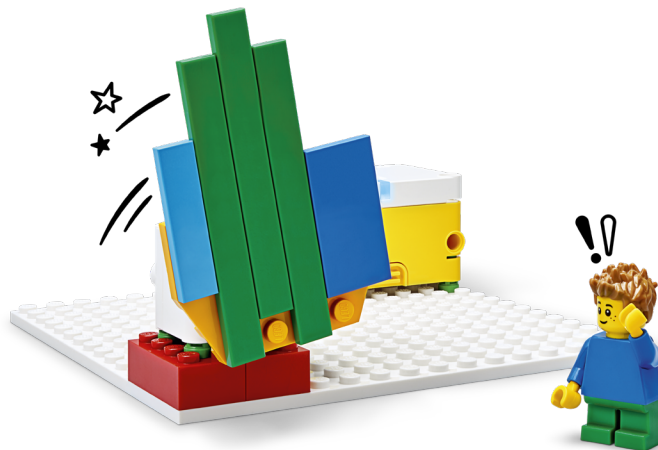


LEGO® Education SPIKETM Essential

# 1. Goedemorgen-machine

Eigenzinnige creaties (8-10 jaar)

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



## ET WO 2.9

- De leerlingen kunnen een probleem, ontstaan vanuit een behoefte, technisch oplossen door verschillende stappen van het technisch proces te doorlopen;

## STEM:

- Engineering: een systeem optimaliseren.

## CT (computationeel denken):

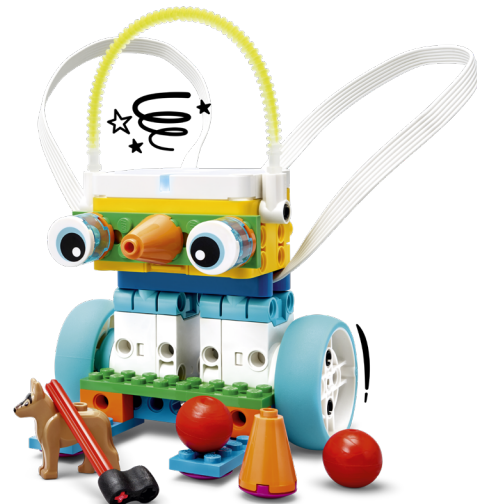
- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.  
Competentie: algoritmes en procedures, problemen herformuleren.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

## 2. Grote kleine helper

Eigenzinnige creaties (8-10 jaar)

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



### ET WO 2.17 (uitbreiding)

- De leerlingen kunnen illustreren dat techniek en samenleving elkaar beïnvloeden;

### ET Wiskunde 3.7

- De leerlingen zijn in staat:
  - zich ruimtelijk te oriënteren op basis van plattegronden, kaarten, foto's en gegevens over afstand en richting;
  - zich in de ruimte mentaal te verplaatsen en te verwoorden wat ze dan zien.

LEGO® Education SPIKETM Essential

## 3. Hightech speelplaats

Eigenzinnige creaties (8-10 jaar)

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



### ET WO 2.5

- De leerlingen kunnen illustreren dat technische systemen evolueren en verbeteren;

### STEM:

- Technology: Een technisch systeem ontwerpen, Engineering: een systeem optimaliseren.

## 4. Afvalmonster

### Eigenzinnige creaties (8-10 jaar)

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



#### ET WO 2.11

- De leerlingen kunnen ideeën genereren voor een ontwerp van een technisch systeem;

#### ET WO 2.18

- De leerlingen kunnen aan de hand van voorbeelden uit verschillende toepassingsgebieden van techniek illustreren dat technische systemen nuttig, gevaarlijk en/of schadelijk kunnen zijn voor henzelf, voor anderen of voor natuur en milieu.

#### ET Taal 4.4

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

#### STEM:

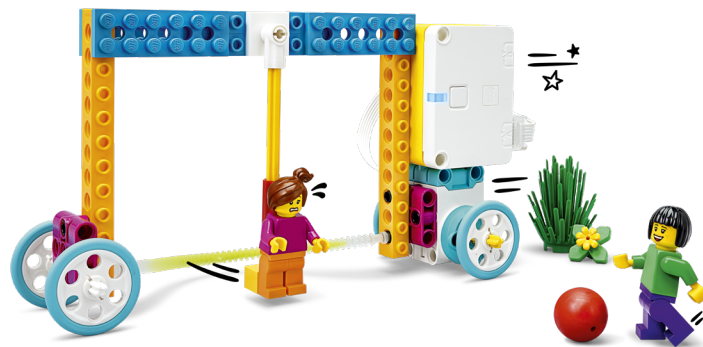
- Technology, Engineering.

LEGO® Education SPIKETM Essential

## 5. Het winnende doelpunt

Eigenzinnige creaties (8-10 jaar)

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



### ET Taal 4.3

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren): een brief schrijven aan een bekende om een persoonlijke boodschap of belevenis over te brengen.

### ET WO 2.11

- De leerlingen kunnen ideeën genereren voor een ontwerp van een technisch systeem;

## 6. Boekkiezer

### Eigenzinnige creaties (8–10 jaar)

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



#### ET WO 2.11

- De leerlingen kunnen ideeën genereren voor een ontwerp van een technisch systeem;

#### ET WO 2.15

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

#### LOET SV 1.6

- De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.

#### STEM:

- Technology, Engineering.

LEGO® Education SPIKETM Essential

## 7. Jouw klasse uitvinding

Eigenzinnige creaties (8-10 jaar)

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



### ET WO 2.11

- De leerlingen kunnen ideeën genereren voor een ontwerp van een technisch systeem;

### ET Taal 4.4

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

### STEM:

- Technology, Engineering.