

Aanvullende aantekeningen voor de leerkracht

Optionele materialen

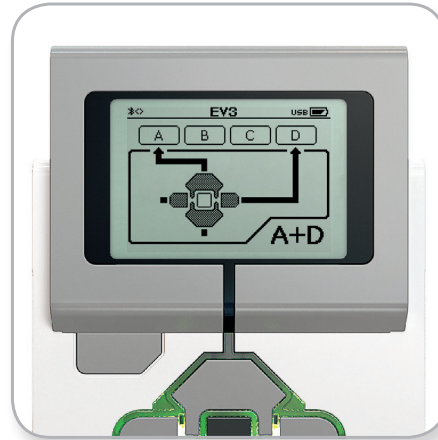
- Plastic of papieren bekens
- Kleine muziekinstrumenten, zoals belletjes, klokjes en kleine trommels

Alvorens te beginnen

Voordat leerlingen met deze MAKER activiteit aan de slag gaan, is het goed dat ze weten hoe ze de bedieningsfunctie voor de motor op de steen kunnen gebruiken en hoe ze een motor kunnen programmeren om te bewegen.



Scherm met apps voor de steen



Motorbediening

Voorbeelden

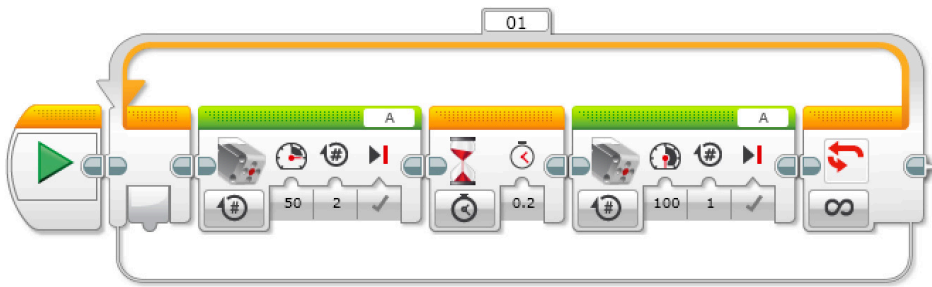
Sommige leerlingen kunnen wel wat inspiratie en ondersteuning gebruiken om op gang te komen. De leerlingen kunnen een bestaand model vernieuwen of een nieuw ontwerp bedenken.

Opmerking: We raden je aan om deze afbeeldingen niet te delen met de leerlingen.



Geluidsmachine

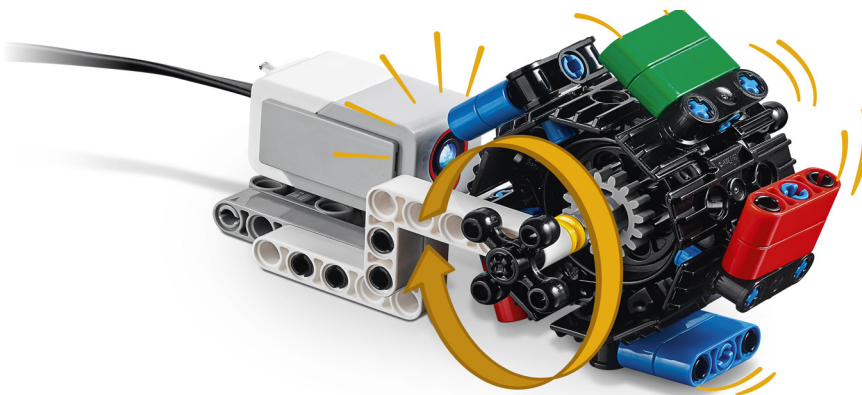
Dit voorbeeldprogramma maakt in combinatie met het kleine model een beat en ritme op een willekeurig oppervlak als het programma uitgevoerd wordt.



Voorbeelden

Opmerking: We raden je aan om deze afbeeldingen niet te delen met de leerlingen.

Je kunt ook experimenteren met het gebruik van sensoren.



Geluidsmachine

Dit programma zal verschillende geluiden afspelen wanneer er aan het wiel wordt gedraaid. Het geluid wordt bepaald door welke kleur voor de kleursensor wordt geplaatst.

