LEGO® Education SPIKE™ Essential

1. Boottochtje

Geweldige avonturen (6–8 jaar)

https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-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 2.9

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

ET Taal 2.5

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: vragen van de leerkracht in verband met een behandeld onderwerp beantwoorden.

ET Wiskunde 2.6

- De leerlingen kunnen allerlei verbanden, patronen en structuren tussen en met grootheden en maatgetallen inzien en ze kunnen betekenisvolle herleidingen uitvoeren.

LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. All rights reserved. 20201013V1.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

2. Ritje naar de Noordpool

Geweldige avonturen (6–8 jaar)

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

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;

ET Taal 4.2

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) een oproep, een uitnodiging, een instructie richten aan leeftijdgenoten.

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.

CT (computationeel denken):

- Een probleem opsplitsen in kleinere delen (decompositie)

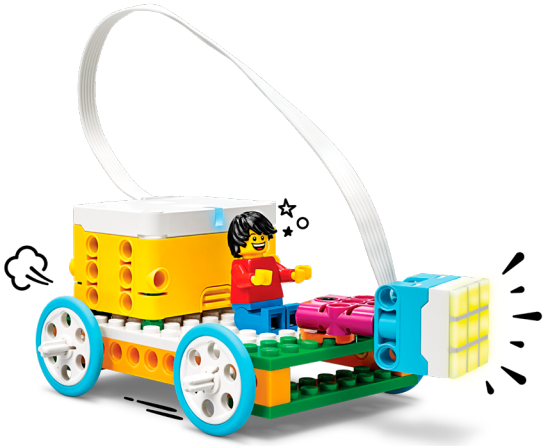
LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. All rights reserved. 20201013V1.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

3. Grotauto

Geweldige avonturen (6–8 jaar)

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



ET WO 1.1

- De leerlingen kunnen gericht waarnemen met alle zintuigen en kunnen waarnemingen op een systematische wijze noteren:

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;

ET Wiskunde 1.16

- De leerlingen kunnen de uitkomst van een berekening bij benadering bepalen.

CT (computationeel denken):

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

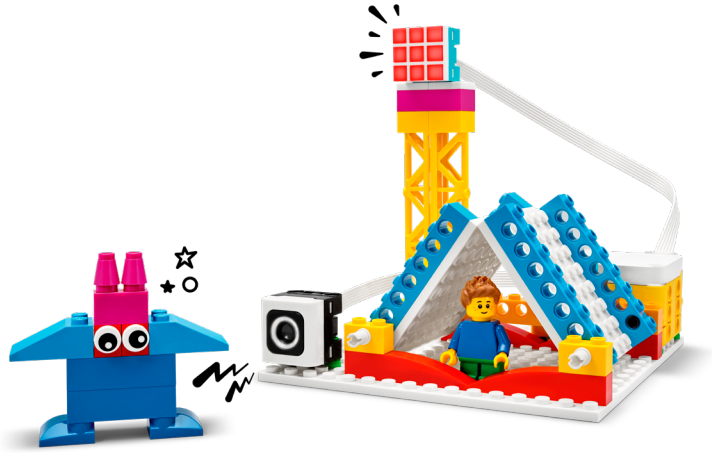
LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. All rights reserved. 20201013V1.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

4. Dierenalarm

Geweldige avonturen (6–8 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;

ET Taal 3.4

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) de informatie ordenen die voorkomt in: voor hen bestemde school- en studieteksten en instructies bij schoolopdrachten (oorzaak – gevolg)

CT (computationeel denken):

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

LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. All rights reserved. 20201013V1.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

5. Onderzeese zoektocht

Geweldige avonturen (6–8 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.

ET Wiskunde 2.6

- De leerlingen kunnen allerlei verbanden, patronen en structuren tussen en met grootheden en maatgetallen inzien en ze kunnen betekenisvolle herleidingen uitvoeren.

CT (computationeel denken):

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

LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. All rights reserved. 20201013V1.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

6. Kamperen in de boomhut

Geweldige avonturen (6–8 jaar)

https://education.lego.com/de-de/lessons/bricq-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 Taal 2.5

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: vragen van de leerkracht in verband met een behandeld onderwerp beantwoorden.

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: *debugging*.

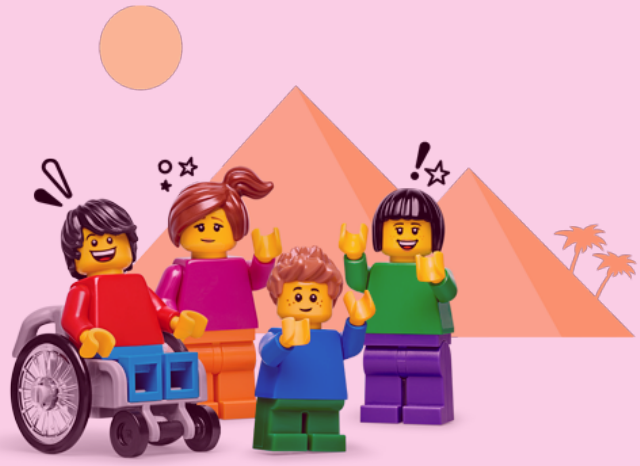
LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. All rights reserved. 20201013V1.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

7. Het grote woestijnavontuur

Geweldige avonturen (6–8 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 2.11

- De leerlingen kunnen ideeën genereren voor een ontwerp van een technisch system.

LOET SV 1.5

- De leerlingen kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken.

CT (computationeel denken):

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

LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. All rights reserved. 20201013V1.