

1. De fast Lane

Pret in het pretpark (6–8 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;

ET WO 2.8

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

ET WO 2.9

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

LEGO® Education SPIKETM Essential

2. Draaimolenpret

Pret in het pretpark (6-8 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 2.3

- De leerlingen kunnen onderzoeken hoe het komt dat een zelf gebruikt technisch systeem niet of slecht functioneert;

LOET SV 1.4

- De leerlingen kunnen hulp vragen en zich laten helpen.

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

- Engineering: een systeem optimaliseren.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

3. Schitterende schommel

Pret in het pretpark (6-8 jaar)

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



ET Taal: 1.9

- De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) op basis van, hetzij de eigen mening, hetzij informatie uit andere bronnen, de informatie beoordelen die voorkomt in: een gesprek met bekende leeftijdgenoten.

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 WO 2.10

- De leerlingen kunnen bepalen aan welke vereisten het technisch systeem dat ze willen gebruiken of realiseren, moet voldoen;

4. Snackkraampje

Pret in het pretpark (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 WO 2.10

- De leerlingen kunnen bepalen aan welke vereisten het technisch systeem dat ze willen gebruiken of realiseren, moet voldoen;

ET WO 2.15

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

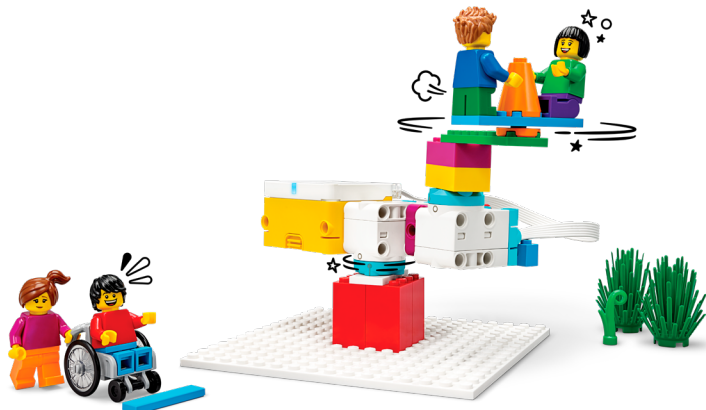
STEM (no specific official goals yet for that age):

- Engineering: een systeem optimaliseren.

5. Tollende theekopjes

Pret in het pretpark (6–8 jaar)

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



LOET SV 1.6

- De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren

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 WO 2.10

- De leerlingen kunnen bepalen aan welke vereisten het technisch systeem dat ze willen gebruiken of realiseren, moet voldoen;

ET WO 2.15

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

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

- Engineering: een systeem optimaliseren.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

6. Het draaiende reuzenrad

Pret in het pretpark (6–8 jaar)

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



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)

ET WO 2.3

- De leerlingen kunnen onderzoeken hoe het komt dat een zelf gebruikt technisch systeem niet of slecht functioneert;

ET WO 2.15

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

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

- Engineering: een systeem optimaliseren.

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

- Ontwerpen van een technisch systeem.

CT (computationeel denken):

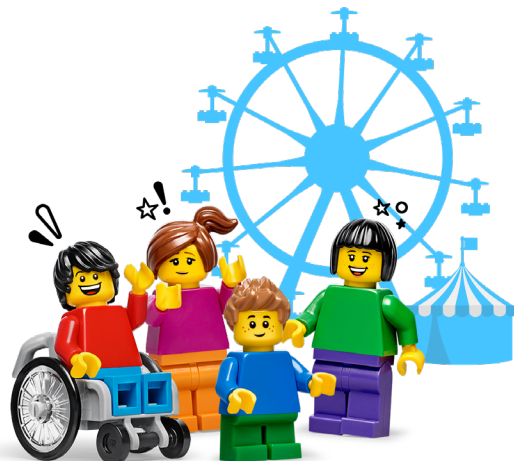
- Een probleem oplossen en daarbij gebruik maken van computers.
Competentie: decompositie, *debugging*.

LEGO® Education SPIKE™ Essential

7. Het pretpark van je dromen

Pret in het pretpark (6–8 jaar)

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



ET WO 2.15

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