

Lesvoorbereidingsformulier

Studentgegevens		Lesgegevens	
Naam student:	Stan, Brecht en Suzie (Team 13).	Stage Onderwijsinstelling	Basisschool Petrus Canisius
Studentnummer		(Vak)coach	Erik Sleijpen
Leerjaar 2, 3 of 4	1	Klas	Groep 7
Studiejaar	1	Aantal leerlingen/ cursisten	23
Datum	26-05-2020	Schoolboek/Studieboek	
		Vakgebied	Coderen en programmeren
		Lesonderwerp	Coderen en programmeren
Beginsituatie van de leerlingen/cursisten	Voor onze test-workshop hadden de kinderen weinig tot geen ervaring met programmeren en coderen. In onze test-workshop hebben de kinderen geleerd wat een assenstelsel is en wat coördinaten zijn. Hier hebben ze nu enige kennis over. Verder hebben ze geen ervaring met programmeren en coderen. Dit gaan we de kinderen leren doormiddel van tutorial filmpjes en werkbladen die ze dan zelf kunnen maken.		
Lesdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aan het eind van de les weten de kinderen wat een assenstelsel is en wat coördinaten zijn. 2. Aan het eind van de les kunnen de kinderen in het programma p5 online een eigen bestand maken. 3. Aan het eind van de les kunnen de kinderen in het programma p5 online met code basisvormen een schildpad tekenen. 4. Aan het eind van de les kunnen de kinderen in het programma p5 online met code RGB-kleuren aanpassen en de schildpad inkleuren. 		
Persoonlijke leerdoelen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aan het eind van de les kunnen wij een workshop programmeren en coderen voorbereiden en geven. Dit gaan we doen met tutorial video's, opdrachten en een evaluatiegesprek. 2. Aan eind van les hebben we geleerd hoe we kinderen uit groep 7 de basis van coderen kunnen uitleggen. 		
Hoe wordt het vak beoordeeld?	De werkbladen over het assenstelsel kunnen de kinderen nakijken met een nakijkblad. Aan het eind van de les kijkt de docent waar nog moeilijkheden liggen en bespreekt deze klassikaal. Aan het einde van de workshop krijgen de kinderen een beloning in de vorm van een certificaat.		
Lokaalopstelling	Gedurende de les kiezen wij ervoor om de kinderen in groepjes te laten zitten. Dit doen we zodat ze elkaar kunnen helpen als ze iets even niet snappen. Door dit van tevoren al te doen, willen we voorkomen dat de kinderen door de klas gaan lopen.		

Tijd		Didactische Werkvormen	Didactisch handelen Leraar ->	Leeractiviteit <- leergedrag leerling(en)	Leermiddelen, materialen, bordgebruik
Inleiding 5 minuten	<i>Veilige en positieve start Big picture Trek de aandacht van de leerlingen</i>	Instructievorm.	Leerkracht start Teams op en zet het aan op het digibord. Dan stellen wij ons voor aan de kinderen, we stellen lesdoelen en leggen het lesverloop uit.	Wij stellen ons voor door middel van video bellen, leggen uit wat de leerlingen gaan doen en wat ze gaan leren.	<ul style="list-style-type: none"> • Digibord. • MC Teams.
Kern Animatiefilm 3 minuten	<i>Zicht op voorkennis Sizzle en substance</i>	Instructievorm.	Leerkracht start het animatiefilmpje op.	De kinderen kijken naar het animatiefilmpje over het leven van de schildpad en de plastic soep.	<ul style="list-style-type: none"> • Animatiefilm. • Digibord.
Voorkennis ophalen 5 minuten		Interactievorm.	Leerkracht voert een gesprek met de kinderen over hun kennis van het testmoment.	De kinderen gaan met de leerkracht in gesprek over wat ze nog weten van het assenstelsel uit het testmoment.	
Herhaling 20 minuten		Instructievorm & opdrachtvorm.	Leerkracht start het herhalingsfilmpje op. En de leerkracht beantwoord vragen als dat nodig is en helpt de kinderen als ze het niet snappen.	De kinderen gaan het herhalingsfilmpje kijken over het assenstelsel. En maken de bijbehorende werkbladen en kijken deze na.	<ul style="list-style-type: none"> • Digibord. • Herhalingsvideo. • Werkbladen assenstelsel. • Nakijkblad assenstelsel.
Instructie 3 minuten		Instructievorm.	Leerkracht start tutorial video 1 op.	De kinderen kijken tutorial 1 over het opstarten van p5.	<ul style="list-style-type: none"> • Digibord. • Tutorial 1 over intro p5.

Werkblad tutorial 1 (Toepassing) <i>10 minuten</i>		Opdrachtvorm.	Leerkracht beantwoord vragen als kinderen die hebben.	De kinderen maken het werkblad wat bij tutorial 1 hoort. De opdrachten maken ze in p5.	<ul style="list-style-type: none"> • Werkblad van tutorial 1. • Laptop. • P5 programma.
Instructie <i>3 minuten</i>		Instructievorm.	Leerkracht start tutorial video 2 op.	De kinderen kijken tutorial 2 over het maken van vormen in p5.	<ul style="list-style-type: none"> • Digibord. • Tutorial 2 over vormen in p5.
Werkblad tutorial 2 (Toepassing) <i>10 minuten</i>		Opdrachtvorm.	Leerkracht beantwoord vragen als kinderen die hebben.	De kinderen maken het werkblad wat bij tutorial 2 hoort. De opdrachten maken ze in p5.	<ul style="list-style-type: none"> • Werkblad van tutorial 2. • Laptop. • P5 programma.
Instructie <i>3 minuten</i>		Instructievorm.	Leerkracht start tutorial video 3 op.	De kinderen kijken tutorial 3 over het gebruiken van kleuren in p5.	<ul style="list-style-type: none"> • Digibord. • Tutorial 3 over vormen in p5.

<p>Werkblad tutorial 3 (Toepassing) 10 minuten</p>		Opdrachtvorm.	Leerkracht beantwoord vragen als kinderen die hebben.	De kinderen maken het werkblad wat bij tutorial 3 hoort. De opdrachten maken ze in p5.	<ul style="list-style-type: none"> • Werkblad van tutorial 2. • Laptop. • P5 programma.
<p><u>Afsluiting</u> Evaluatie 10 minuten</p>	<p><i>Vertalen naar eigen situatie</i> <i>Afrondende boodschap</i></p>	Interactievorm.	Leerkracht start Teams op en zet het op het digibord. Wij voeren het gesprek en bekijken of de lesdoelen behaald zijn, hoe de les verliep en of er nog vragen zijn.	Een videogesprek met de kinderen over wat ze geleerd hebben, wat ze ervan vonden en of ze nog vragen hebben.	<ul style="list-style-type: none"> • Digibord. • MC Teams.