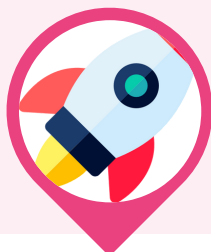


MIJN TECHNO-CREATIEVE PROJECT

NAAM VAN HET PROJECT

STEAM disciplines behandeld:





Aan de hand van dit sjabloon kan u creatief aan de slag gaan en tegelijkertijd terugvallen op het sjabloon bij het ontwerpen van een uniek en inclusief project. U kan uw eigen oplossing ontwikkelen of u laten inspireren door voorgestelde oplossingen. Uiteindelijk, afhankelijk van de weg die u kiest, zal uw oplossing uniek zijn.

Beschrijf uw project



Benoem het project: _____

Korte inleiding over waar het project over gaat, het probleem dat erachter zit, de pedagogische doelstellingen

Nadenken over kansengelijkheid en inclusiviteit



ASPIRATIES & MOTIVATIES

Hoe voelt u zich als u aan STEM doet? Wat motiveert u bij STEM? Wat motiveert uw leerlingen? Worden al uw leerlingen door hetzelfde gemotiveerd? Wat zouden ze graag willen doen?

PROBLEMEN EN BELEMMERINGEN

Waar maken uw leerlingen zich zorgen over? Welke frustraties hebben ze? Zijn er verschillen waardoor ze in het nadeel zijn ten opzichte van andere leerlingen? En wat betreft robotica en digitaal in STEM-activiteiten?

KEYWORDS TREFWOORDEN

Vermeld 3 of meer trefwoorden die de realiteit van uw leerlingen met betrekking tot STEM/STEAM-activiteiten beschrijven.



- Bekijk de tabel met mogelijke gebruikssituaties aan het eind van dit cursusboek voor inspiratie.
- Bekijk de "**Bronnen voor inclusief onderwijs - Activiteitenblad 1 - R2AS1**" voor reflectie over inclusiviteit.
- Gebruik de **Canva 1** voor het uitvoeren van de activiteit.



In deze stap moet u een programmeeroplossing vinden om gegevens te verzamelen, bepalen welke sensoren moeten worden gebruikt en hoe deze in MakeCode moeten worden geprogrammeerd zodat het platform met het bord kan communiceren.

ORIËNTATIE



Bepaal wat het probleem is dat moet worden opgelost, welke gegevens moeten worden verzameld en wat de leerdoelen achter het programmeeronderwerp zijn.

CONCEPTUALISERING



Formuleer een hypothese om het gegeven probleem met betrekking tot gegevensverzameling te beantwoorden



ONDERZOEK

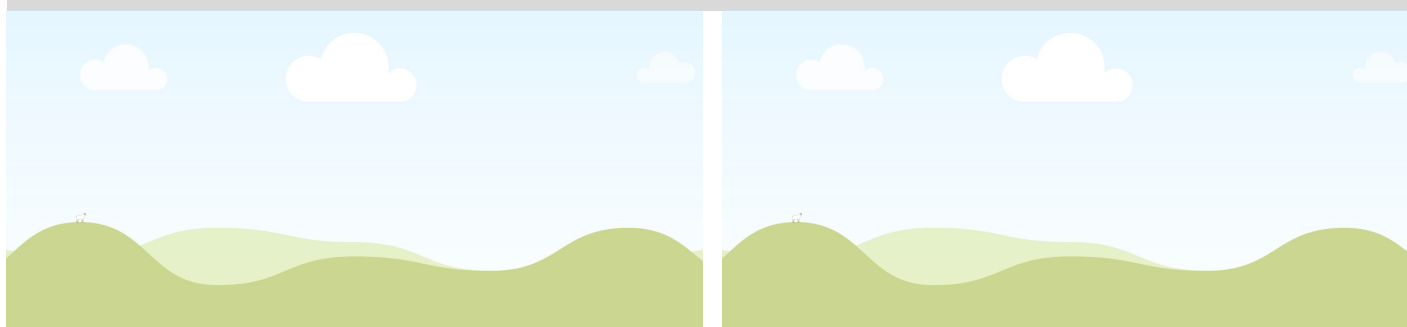


Beschrijf de stappen die u nodig hebt om de gegevens te verzamelen die nodig zullen zijn voor uw project. Geef screenshots van het MakeCode platform en van het bord



Om u te helpen bij uw ontwikkelingen en keuzes zijn er hulpmiddelen beschikbaar in **EENVOUDIGE PROGRAMMERING MET DE ACTIVITEITENBLADEN VAN LET'S STEAM.**

Geef screenshots van het MakeCode-platform en van je bord



DEBRIEF



Identificeer de kennis die tijdens deze fase is opgedaan, denk na over uw klas en identificeer mogelijke leerpunten, voeg verwijzingen toe naar problemen die naar voren kunnen komen



INCLUSIVITEIT

Op dit moment is het relevant om na te denken over het hele leerproces dat door uw activiteit wordt voorgesteld. U kan de **Model 2-checklist** nog een laatste keer doorlopen. Wanneer u de hele activiteit in uw klas hebt geïmplementeerd, moedigen wij u aan ook de eindanalysekaart in te vullen.



In dit stadium moet u een programmeeroplossing vinden om uw gegevens weer te geven, zodat u, nu u een sensor hebt gevraagd om informatie te verzamelen, deze informatie aan de gebruiker kenbaar kan maken.

ORIËNTATIE



Definieer wat de uitdaging is in de weergave van de gegevens die u nodig hebt? Voor uzelf? Voor uw klas? Voor de gebruiker?

CONCEPTUALISERING



Formuleer een hypothese om het gegeven probleem met betrekking tot de gegevensweergave te beantwoorden



ONDERZOEK

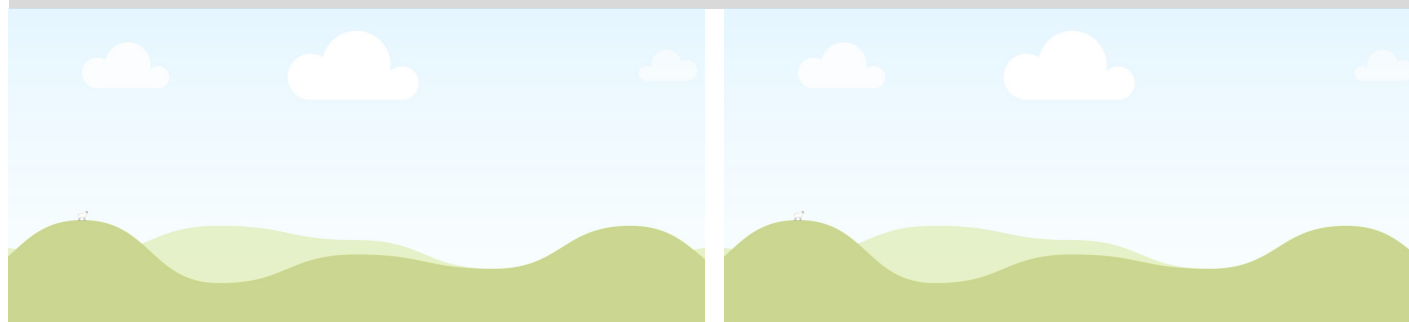


Beschrijf de stappen die u nodig hebt om de gegevens te verzamelen die nodig zullen zijn voor uw project. Geef screenshots van het MakeCode platform en van het bord.



Om u te helpen bij uw ontwikkelingen en keuzes zijn er hulpmiddelen beschikbaar in **EENVOUDIGE PROGRAMMERING MET DE ACTIVITEITENBLADEN VAN LET'S STEAM.**

Geef screenshots van het MakeCode-platform en van je bord



DEBRIEF



Identificeer de kennis die tijdens deze fase is opgedaan, denk na over uw klas en identificeer mogelijke leerpunten, voeg verwijzingen toe naar problemen die naar voren kunnen komen



INCLUSIVITEIT

Op dit moment is het relevant om na te denken over het hele leerproces dat door uw activiteit wordt voorgesteld. U kan de **Model 2-checklist** nog een laatste keer doorlopen. Wanneer u de hele activiteit in uw klas hebt geïmplementeerd, moedigen wij u aan ook de eindanalysekaart in te vullen.



Nu we in staat zijn de gegevens onmiddellijk weer te geven, moeten we ze analyseren om uit de gegevens te leren (bijvoorbeeld door het bijhouden van temperatuur, waarschuwingen, beweging, frequentie ...). Deze stap is gemaakt om deze analyse op de editor mogelijk te maken.

ORIËNTATIE



Bepaal wat de uitdaging is in deze stap, afhankelijk van uw project. Wat is uw uitdaging bij het analyseren en extraheren van de relevante informatie toegepast op uw context?

CONCEPTUALISERING



Formuleer een hypothese om het gegeven probleem met betrekking tot gegevensanalyse te beantwoorden



ONDERZOEK

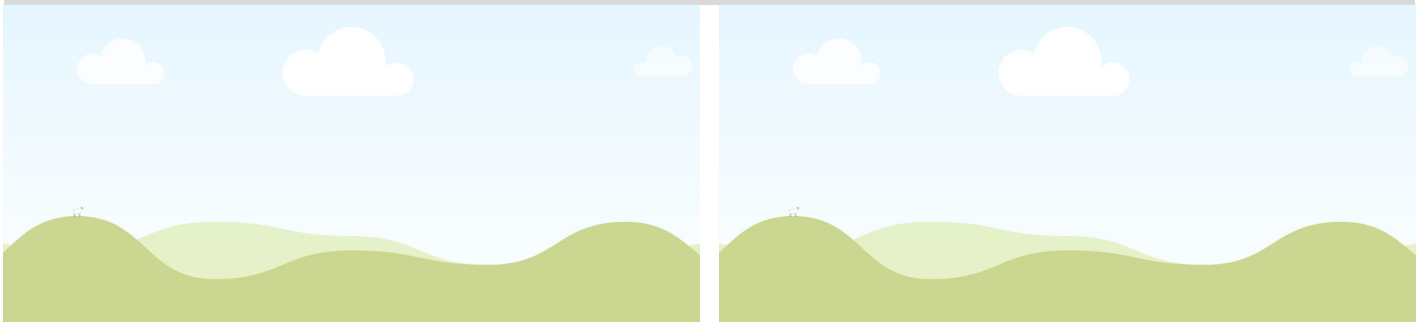


Beschrijf de stappen die nodig zijn om de gegevens van uw project te analyseren en te monitoren. Geef screenshots van het MakeCode platform en van het bord



Om u te helpen bij uw ontwikkelingen en keuzes zijn er hulpmiddelen beschikbaar in **EENVOUDIGE PROGRAMMERING MET DE ACTIVITEITENBLADEN VAN LET'S STEAM.**

Geef screenshots van het MakeCode-platform en van je bord



DEBRIEF



Identificeer de kennis die tijdens deze fase werd vergaard, denk na over uw klas en identificeer mogelijke leerpunten, voeg verwijzingen toe naar problemen die naar voren kunnen komen

INCLUSIVITEIT



Omdat u wat verder in uw project komt, voeren we een extra inclusiviteitscheck uit! Het verzamelen van gegevens is een cruciale stap qua mogelijke problemen met privacy en delen! Sta hier even bij stil en denk na over het hele proces door de **Model 2 - Checklist** te beantwoorden. Als u de hele activiteit in de klas hebt toegepast, moedigen we u aan om deze ook in te vullen in de **Tabel voor Eindanalyse** die in dit cursusboek beschikbaar is.

VERDER GAAN – DOCUMENTEER UW
PROJECTEN

MAAK JE EIGEN
ACTIVITEITEN BLADEN IN
LET'S STEAM FORMAAT



TITEL

ONDERTITEL

#ID



Beschikbaar op

Wat is het?



Voorwaarde

Duur

Materiaal

Moeilijkheidsgraad

LEERDOELEN



Korte presentatie van de instrumenten en sensoren die in dit activiteitenblad worden gebruikt:



STAP 1 - MAAK HET

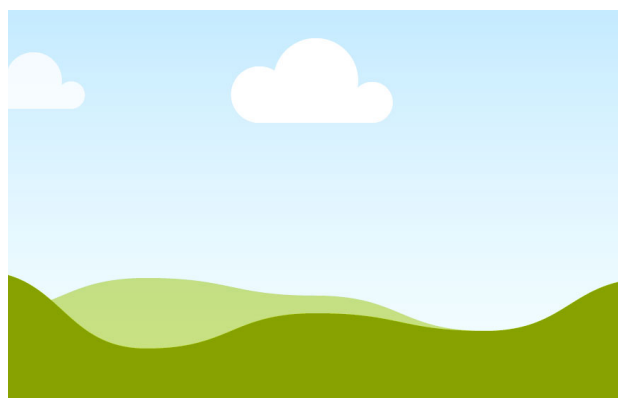


i Voeg zoveel sub-stappen toe als nodig is

Sub stap 1: Titel

Gedetailleerde beschrijving van de uit te voeren acties.

1

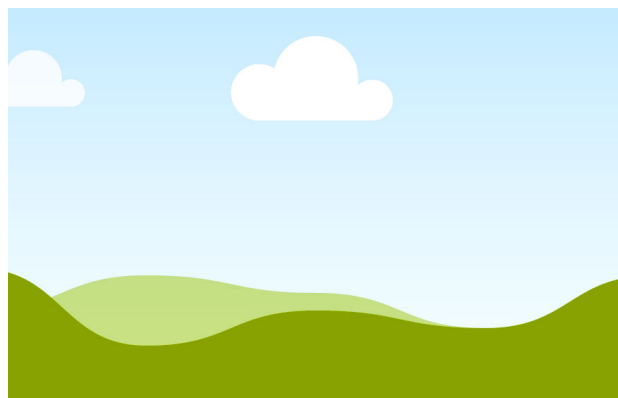


Onderschrift ter illustratie van deelstap 1

Sub stap 2: Titel

Gedetailleerde beschrijving van de uit te voeren acties.

2



Onderschrift ter illustratie van deelstap 2

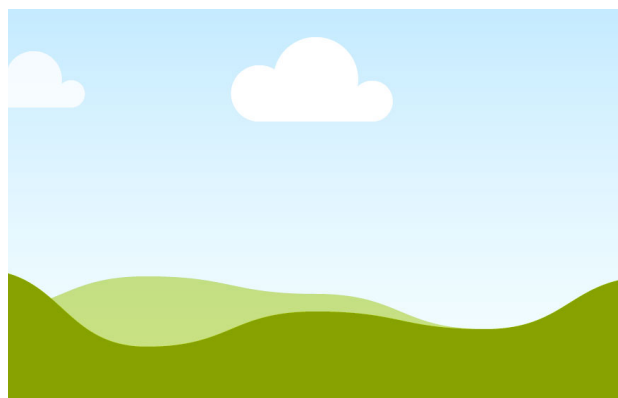


STAP 1 - MAAK HET

Sub stap 3: Titel

Gedetailleerde beschrijving van de uit te voeren acties.

3

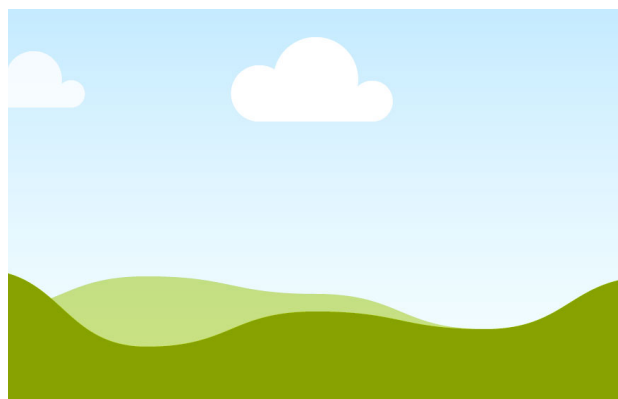


Onderschrift ter illustratie van deelstap 3

Sub stap 4: Titel

Gedetailleerde beschrijving van de uit te voeren acties.

4

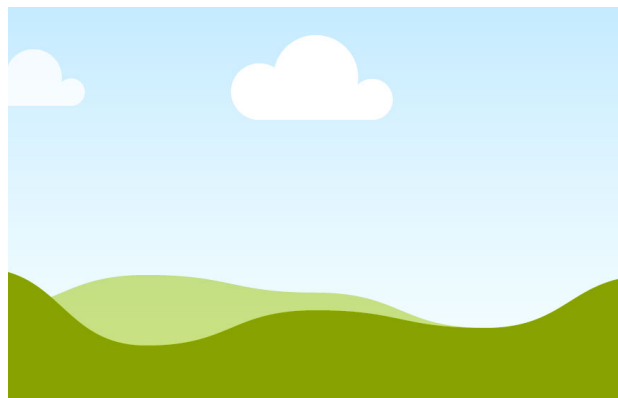


Onderschrift ter illustratie van deelstap 4

Sub stap 5: Titel

Gedetailleerde beschrijving van de uit te voeren acties.

5



Onderschrift ter illustratie van deelstap 5



STAP 2 - CODEER HET



```
// Uw code
```

Hoe werkt het?



STAP 3 - VERBETER HET



Idee 1 - Korte beschrijving van de mogelijke toepassingen van dit activiteitenblad voor het uitvoeren van nevenprojecten

1



Idee 2 - Korte beschrijving van de mogelijke toepassingen van dit activiteitenblad voor het uitvoeren van nevenprojecten

2



VERDER GAAN



Referenties en online bronnen

Gekoppelde activiteitenbladen

