# Computational thinking en zelfstandig leren – De Vlinder

|  |  |
| --- | --- |
| **Groep: 5** | **Leerkracht: Manon Nienhuis** |
| **Titel: *abstractie – programmeren – routebepaling en vastlopen in netwerk*** | **Datum: 30-03-2018** |

Binnen welk domein van computational Bij welke fase van zelfstandig werken/

thinking valt de activiteit? zelfstandig gedrag hoort deze activiteit?

|  |  |
| --- | --- |
| [x] Abstractie  [ ] Algoritme  [ ] Gegevens analyseren  [ ] Parallellisatie  [ ] Probleem ontleden  [ ] Analyse  [ ] Automatisering  [ ] Simulatie en modelleren | [ ] zelfstandig verwerken  [ ] zelfstandig werken  [x] zelfstandig leren  [ ] zelfverantwoordelijk leren |

Doel(-en) van de activiteit

|  |  |
| --- | --- |
| computational thinking (gebruik de nummering van [www.futurenl.org/lesmateriaal](http://www.futurenl.org/lesmateriaal) *bijv: abstractie 1.13)*   * abstractie 1.5: | zelfstandig leren   * leerlingen moeten goed kunnen samenwerken; |

Beknopte beschrijving of link naar de activiteit:

|  |
| --- |
| Verloop activiteit:  <https://lessonup.io/app/embed/iaktGCXMbZNQ7HpEC>  Routebepaling en vastlopen in netwerk (unplugged)  Benodigde materialen:  Sinaasappelen of tennisballen  Elke bal heeft een letter van het alfabet (elke letter komt twee keer voor in het spel) |

Beschrijving van de beginsituatie in relatie tot het doel van de activiteit:

|  |
| --- |
| Doel: samen problemen oplossen, waarbij iedere persoon eindigt met de sinaasappels met de eigen letters in handen. |

Link met bestaande activiteiten (vakgebied, lessen, thema’s, etc.):

|  |
| --- |
| Rekenen: ontwikkelen van logica en redeneren |

Evaluatiemogelijkheden:

|  |
| --- |
| Welke strategieën hebben de leerlingen gebruikt om het probleem op te lossen?  Waar in het echte leven heb je meegemaakt dat iets vastliep? |