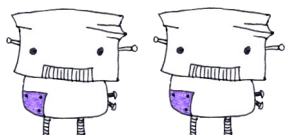


Osmo



00:15

Fyxxi

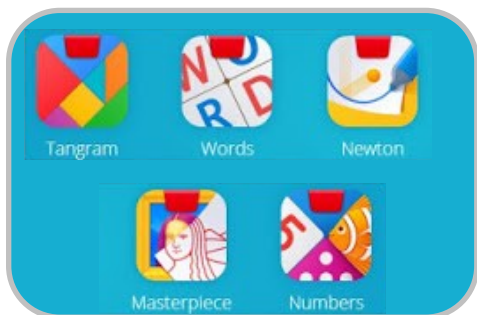
Dit heb je nodig:

iPad, Osmo base, Osmo sets



Osmo is een iPad-app met bijhorende accessoires waardoor je met concreet materiaal op een iPad speelt.

Zet de iPad in de voet en klik het spiegeltje er boven op.



Je hebt de keuze uit nu al acht apps, wij tonen er vijf:

1. met **Tangram** oefen je je ruimtelijk inzicht;
2. **Words** laat je een afbeelding zien, daar moet je dan met de letterkaartjes het juiste woord bij leggen;
3. **Newton** is een toepassing op de wet van de zwaartekracht;
4. **Masterpiece** is een tekenapp;
5. **Numbers** is een rekenapp;



Masterpiece

Kies een afbeelding uit de bibliotheek of neem een foto van om het even wat.

Masterpiece zet het om naar een afbeelding waarvan je vervolgens de lijnen kan overtrekken.



Numbers

Vorm de getallen die je ziet om de bellen kapot te prikken. Hoe verder je gaat, hoe groter de getallen en hoe moeilijker de opdrachten.

De verschillende levels gebruiken verschillende manieren om op te tellen, af te trekken en te vermenigvuldigen.



Ontwikkelingsdoelen en eindtermen:

ET NED SC	4.7	Spellingsafspraken en -regels kunnen toepassen.	
OD WIS RU	3.3	De kleuters kunnen in een concrete situatie oplossingen vinden voor een ruimtelijk probleem.	
ET WIS ST	4.2	De leerlingen zijn in staat om de geleerde begrippen, inzichten, procedures, met betrekking tot getallen, meten en meetkunde, zoals in de respectievelijke eindtermen vermeld, efficiënt te hanteren in betekenisvolle toepassingssituaties, zowel binnen als buiten de klas.	
ET WO TE	2.6	De leerlingen kunnen illustreren hoe technische systemen onder meer gebaseerd zijn op kennis over eigenschappen van materialen of over natuurlijke verschijnselen.	ET
WO NA	7.21	Kinderen kunnen onder begeleiding natuurkundige verschijnselen onderzoeken en hun zelf geformuleerde voorspellingen toetsen.	ET
MUVO BE	1.4	De leerlingen kunnen plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven.	ET
ICT DOM	1	De leerlingen kunnen zelfstandig oefenen in een door ict ondersteunde leeromgeving.	ET
ICT DOM	5	De leerlingen kunnen ict gebruiken om eigen ideeën creatief vorm te geven.	