

Algemene handleiding lessen

Algemene informatie:

Deze lessen horen bij Osmo. De lessen in dit lespakket zijn opgezet om doelgericht te kunnen werken aan de leerlijn programmeren dat is opgezet door het SLO.

Dit lespakket is tot stand gekomen naar aanleiding van een onderzoek binnen Stichting Essentius. In dit onderzoek zijn leerkrachten, directeuren, ICT-ers en de bestuurder ondervraagd. De uitkomst van dit onderzoek was de leidraad bij de vormgeving van de lessen.

Lesopzet:

De lessen voor Osmo hebben allemaal dezelfde structuur.

Omdat deze lessen gemaakt zijn voor groep 1 t/m groep 3, zijn alle opdrachten ingesproken, zodat de kinderen niet hoeven te lezen. Hiervoor is het wel nodig om een tablet of Chromebook o.i.d. bij de hand te hebben tijdens de les, zodat de leerlingen de geluidsfragmenten kunnen afspelen.

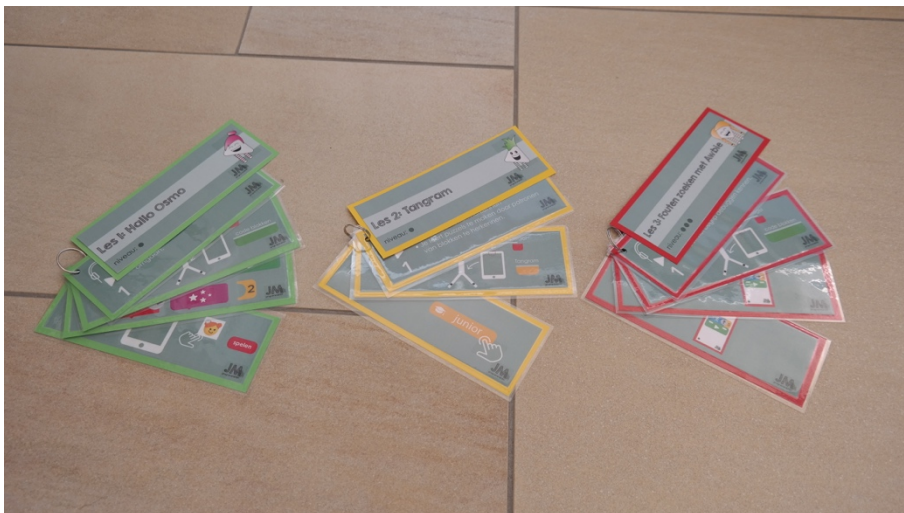
Om de geluidsfragmenten te kunnen openen, kan met een qr-code scanner (op een tablet) de qr code gescand worden op de bijbehorende leskaart. De website zal dan vanzelf openen. Door naar beneden te scrollen ziet u de tabbladen, iedere les heeft een eigen tabblad. Daar zijn alle geluidsfragmenten te vinden.

Maakt u gebruik van een Chromebook o.i.d. dan kunt u naar de website:

www.choach2learn.nl, u klikt dan rechtsboven op 'Osmo' en komt dan ook op de juiste website waar de geluidsfragmenten te vinden zijn.

Iedere les is voorzien van verschillende materialen:

- Leskaarten



programmeren

- Opdrachtkaarten



- Materiaal bakjes met verschillende kaarten/blokken



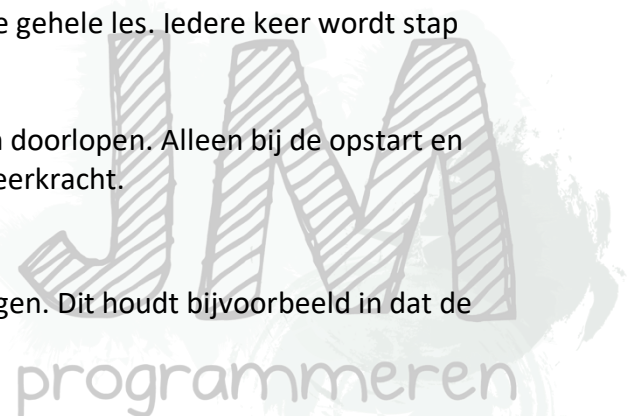
Iedere les heeft een eigen kleur zodat alle kaarten gemakkelijk te vinden zijn.

De les begint met het lesdoel en een beschrijving van de benodigde materialen. De leskaarten nemen de kinderen aan de hand mee door de gehele les. Iedere keer wordt stap voor stap uitgelegd wat ze moeten doen.

Als het goed is kunnen de kinderen zelfstandig de lessen doorlopen. Alleen bij de opstart en het klaarzetten van de materialen is hulp nodig van de leerkracht.

Werkwijze:

Als leerkracht zorgt u ervoor dat alle materialen klaarliggen. Dit houdt bijvoorbeeld in dat de Ipad is opgeladen en aan staat.



De leerlingen kunnen aan de cijfers op de leskaarten zien welk geluidsfragment de moeten aanklikken. D.m.v. symbolen op de kaarten wordt het geluidsfragment ondersteund. Op de benodigde opdrachtkaarten staan groene stippen. Dit geeft het niveau aan. 1 groene stip betekend eenvoudig, 2 groene stippen betekend gemiddeld en 3 groene stippen betekend moeilijk. Zo is er bij iedere les differentiatie mogelijk. Het is van belang om de kinderen te laten starten met les 1. Les 2 en 3 mogen naar eigen inzicht worden ingepland en hoeven niet in deze volgorde te worden gegeven.

Omdat Osmo gebruik maakt van verschillende apps is er weinig lesmateriaal nodig. En zijn er relatief weinig lessen. Dit komt doordat de kinderen aan de hand worden meegenomen door de app heen en daar zelfstandig de verschillende levels kunnen spelen. In deze levels oefenen ze met verschillende vaardigheden die horen bij de leerlijn programmeren.

Een paar tips

Als de leerlingen aan het werk gaan met Osmo is het belangrijk dat de tafel waar ze op werken een redelijk effen kleur heeft, zo kan Osmo de kleuren, vormen, cijfers en letters beter herkennen. Om verwarring te voorkomen kan gebruik worden gemaakt van het gelamineerde, witte A3 vel. Door deze onder de Ipad te leggen en de leerlingen hierop te laten werken vergroot de leesbaarheid voor de Osmo.

Als de leerlingen hun handen boven de blokken houden dan kan Osmo de blokken niet 'lezen'. Ze moeten ervoor zorgen dat als ze iets klaar hebben gelegd ze niet meer met hun handen erboven moeten blijven hangen. Ook bij het spelen van Coding Awbie is het van belang dat als ze de play knop indrukken ze dit met 1 vinger doen, zodat de andere 2 witte streepjes vrij zijn en goed 'gelezen' kunnen worden door Osmo.

Lessenoverzicht

hieronder wordt in een schema weergegeven welke lessen er zijn, welke doelen erbij horen, wat de onderwerpen zijn en aan welk onderdeel van de leerlijn programmeren de lessen zijn gekoppeld.

Les	Onderwerp	Inhoud	Onderdeel leerlijn	Lesdoelen
Les 1	Hallo Osmo	Kennismaken met Osmo	Algoritmes	Je leert wat je kan met Osmo. Je leert hoe je met Osmo moet omgaan.
zelfstandig verder werken	Coding Awbie	De leerlingen kunnen zelfstandig verder met de verschillende levels binnen Coding Awbie	Decoderen Herhaling Voorwaarden	Je leert hoe je een stappenplan maakt om Coding Awbie te laten bewegen
Les 2	Tangram	Tangram puzzels maken	Patronen	je leert patronen herkennen.

Les 3	Fouten zoeken met Awbie	Fouten opzoeken en deze verbeteren	Fouten	Je leert om fouten op te zoeken in een stappenplan. Je leert het begrip debuggen kennen.
-------	-------------------------	------------------------------------	--------	---

