

Metadatering

doelgroep

- overige 25 % best presterende leerlingen

groep

- 1-2

alleen/samen

- Alleen

vakgebied

- Nederlands
- Kunstzinnige oriëntatie
- twee handjes (moeilijk)

denkvaardigheden

- Praktisch
- Analytisch (Bloom)

Intelligentiegebieden

- Verbaal Linguïstisch

Duur activiteit

- 1-4 uur

Trefwoord: wolf, biggetjes

De wolf en de 3 biggetjes

Inhoud

Voor de leerling

Inleiding

Aanpak

Opdracht

Evaluatieformulier (groep 1-2)

Voor de leraar

Instructie en feedback

Verbinding met de hele groep

Beoordeling

Theorie

Nog meer weten?

Algemeen

Bronvermelding

Colofon

Bijlagen

Voor de leerling

Inleiding

1. Wat ga je leren?

- Je leert actief en doelgericht te luisteren naar een verhaal.
- Je leert samenvatten

Wat ga je maken?

- Verhaal van de biggetjes in volgorde.
- Slimme manieren van het derde biggetje tekenen.
- Een tekening over hoe jij de wolf zou vangen.

Hoe ga je leren?

- Ik kan meer dan één oplossing verzinnen en dan de beste oplossing kiezen.

2. Wat heb je nodig?

Opdracht 1:

- Verhaal van de wolf en de drie biggetjes.

Opdracht 2:

- Knipblad met plaatjes van het verhaal
- Schaar, lijm en A4 papier om de plaatjes op te plakken.
- Eventueel stiften of kleurpotloden om de plaatjes te kleuren.

Opdracht 3:

- Werkblad dat verdeeld is in 3 vakken.
- Pen, potlood, kleurpotloden of stiften

Opdracht 4:

- Tekenpapier
- Pen, potlood, kleurpotloden of stiften

- Tijd: 1-2 uur

- Hulpbronnen:

- Digitale sprookje De drie biggetjes

<https://www.youtube.com/watch?v=Y2aWNwjULyg>

3. Aan welke eisen moet het eindproduct voldoen?

- Opdracht 1: Je geeft minimaal 2 redenen, waarom de biggen het huis uit moesten.
- Opdracht 2: De plaatjes moeten in dezelfde volgorde als het verhaal staan.
- Opdracht 3: Op het plaatje moet zichtbaar zijn, wat de slimme manieren waren van het derde biggetje.
- Opdracht 4: Het moet zichtbaar zijn hoe de wolf is gevangen.

Aanpak

Zo ga je werken:

Lees de opdracht goed door.

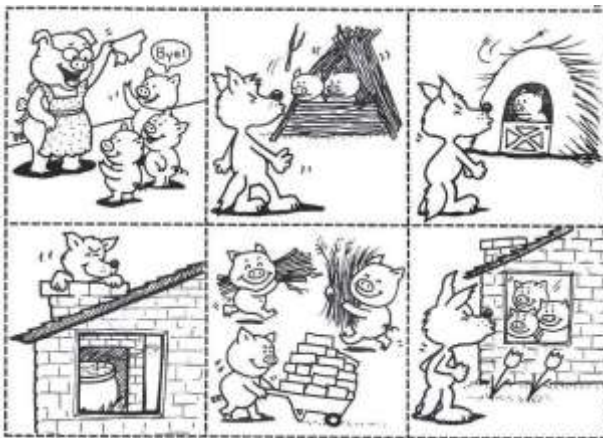
Denk samen na of je weet wat je moet doen. Liggen alle spullen klaar?

Vraag hulp als dat nodig is.

Bij de opdracht staat wanneer de juf/meester je helpt.

Ben je klaar?

Bespreek met je juf/meester hoe het is gegaan en wat je hierna wil leren.



Opdracht

Met de juf of meester:

- 1. Luister en bekijk het verhaal van de drie biggetjes**
(17 minuten)

<https://www.youtube.com/watch?v=Y2aWNwjULyg&feature=play>



Waarom moesten de drie biggetjes hun huis verlaten? **Leg uit**

- 2. Knip de plaatjes uit en leg ze in de goede volgorde. Wat gebeurde eerst, wat daarna.**
(20 minuten)

Klaar?

Kijk met de juf of meester of de plaatjes in de goede volgorde liggen en plak op.

Vertel het verhaal aan de groep

- Met de juf of meester: **Hoe kreeg de wolf het voor elkaar om de eerste twee huisjes omver te blazen? Vertel**
(2minuten)

- Met de juf of meester: **Het derde biggetje (Spekkie) pakte in het verhaal alles slim aan. Bedenk op welke manier het derde biggetje slim was bij de woorden "huis, appelboom en wolf vangen". Teken**
(20 min)













Huis	Appelboom	Wolf vangen

- Met de juf of meester: **Hoe zou jij de wolf vangen? Bedenk 3 manieren. Teken je beste manier.**
(20minuten)

6. Evaluatie (15 minuten). Met de juf of meester.

Vul samen het evaluatieformulier in.

Evaluatieformulier (groep 1-2)

Wat vind je van het onderwerp?		evt. toelichting	
Het onderwerp 'de wolf en de 3 biggetjes' vind ik ...	  		
Ik koos het onderwerp 'de wolf en de 3 biggetjes' zelf	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	
Ik wil meer weten over sprookjes	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	
Je moest het verhaal in volgorde leggen en navertellen. Wat heb je geleerd?			
De opdracht 'verhaal in volgorde leggen en navertellen vind ik...	  		
Wat ik heb geleerd:			
Ik kon het verhaal in de goede volgorde kort navertellen (samenvatten.)	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	
Je maakte een tekening hoe je de wolf kon vangen. Hoe heb je gewerkt?			
Ik voelde me	  	evt. toelichting	
Ik kon meer dan één oplossing verzinnen en heb de beste oplossing gekozen	  		
Wat doe je de volgende keer weer:			
Wat doe je de volgende keer anders:			
Wat wil je nog meer leren?			
Dit wil ik nog een keer oefenen:	<input type="checkbox"/> Ik kan een verhaal in volgorde plaatsen van tijd <input type="checkbox"/> Ik kan meer dan één oplossing verzinnen en heb de beste oplossing gekozen		
Wat vond je van de hele opdracht?			
<i>Denk aan: het meest bijzonder, moeilijk maar toch gelukt, ...</i>			
Dit wil ik in mijn portfolio bewaren:			
<i>Voeg foto's van je tekeningen/plakwerk toe.</i>			



Voor de leraar

Instructie en feedback

Voorafgaand aan de opdracht:

Neem punt 1 en 3 van de inleiding met de leerling door: wat ga je leren, wat ga je maken, hoe leer je dat eigenlijk?

Zo ga je werken:

Lees samen de opdracht goed door.

Denk na of de leerling weet wat hij/zij moet doen. Liggen alle spullen klaar?

Bij de opdracht staat wanneer hulp van de leerkracht nodig is.

Is de leerling klaar?

Bespreek hoe het is gegaan en wat vul het reflectieformulier in met de leerling

Voorafgaand aan elke (deel)opdracht:

Zorg dat de materialen klaarliggen en er voldoende werkruimte is om te werken en te overleggen.

Opdracht 1: Lees gezamenlijk opdracht 1. Zorg ervoor dat de leerling het verhaal kan bekijken en luisteren.

https://www.youtube.com/watch?v=Y2aWNwjULyg&feature=player_embedded

Laat de leerling tenminste twee redenen aangeven waarom de drie biggetjes uit hun huis moesten? In het verhaal worden de volgende redenen genoemd.

- De biggetjes zijn groot genoeg om voor zichzelf te zorgen.
- Moeder kan de biggen niet langer thuis hebben.
- Moeder heeft haar handen vol aan de kleintjes.
- Het huis is te klein, als er straks biggetjes geboren worden dan zitten ze met 26 biggen in huis.
- Ze hadden geen plaats genoeg om te slapen.

Opdracht 2 Controleer of de plaatjes in de goede volgorde liggen en laat de leerling verwoorden wat er te zien is op de plaatjes.

Correcte volgorde is: zie afbeelding hiernaast

halverwege: groepsmoment (10 minuten). De leerling vertelt het verhaal van de biggetjes aan de hand van de plaatjes aan de rest van de groep. Let erop dat dit kort

en bondig gebeurd.

Opdracht 3 en 4. Begrip: Laat de leerling eerst benoemen waarom de wolf het voor elkaar kreeg om de eerste twee huisjes om ver te blazen. De leerling kan hier verschillende antwoorden geven.

- Materiaal is niet stevig
- Huisje is niet goed gebouwd (qua constructie)

Refereer aan het verhaal.

Analyseren. Laat de leerling manieren noemen waarbij het derde biggetje slim is. Laat desnoods een stukje vanuit het fragment terugzien, als dit nog lastig wordt gevonden. (4.30 Steen, 12.30 Appelboom, 14.30 Wolf vangen)

Geef instructie hoe de slimme manieren getekend kunnen worden. Bijvoorbeeld: Teken stenen en schrijf daarbij het woord "STEVIG"
(20 min)

Opdracht 5. Creëren: Neem criteria door, laat de leerling als de tekening af is vertellen wat hij/zij gemaakt heeft.

Opdracht 6. Evaluatie: Bewonder nadrukkelijk het resultaat.

Vul het evaluatieformulier met hen in en bespreek per onderdeel hun reactie.

Vul de beoordeling in.

Verbinding met de hele groep

1. Terugkoppeling naar de groep? JA
2. Wijze van terugkoppeling: In kring het verhaal van de wolf en 3 biggetjes navertellen.
3. Opdracht aan het kind: zie onderdeel 3

Beoordeling

Producteisen	Niet goed	Bijna goed	Goed
Opdracht 1: Je geeft minimaal 2 redenen, waarom de biggen het huis uit moesten.			
Opdracht 2: De plaatjes moeten in dezelfde volgorde als het verhaal staan.			
Opdracht 3: Op het plaatje moet zichtbaar zijn, wat de slimme manieren waren van het derde biggetje.			
Opdracht 4: Het moet zichtbaar zijn hoe de wolf is gevangen.			

Theorie

Een wolf is een roofdier. De biggetjes een prooidier. Biggetjes zijn bang voor een wolf, omdat een wolf biggetjes eet.

Nog meer weten?

niet van toepassing

Algemeen

Bronvermelding

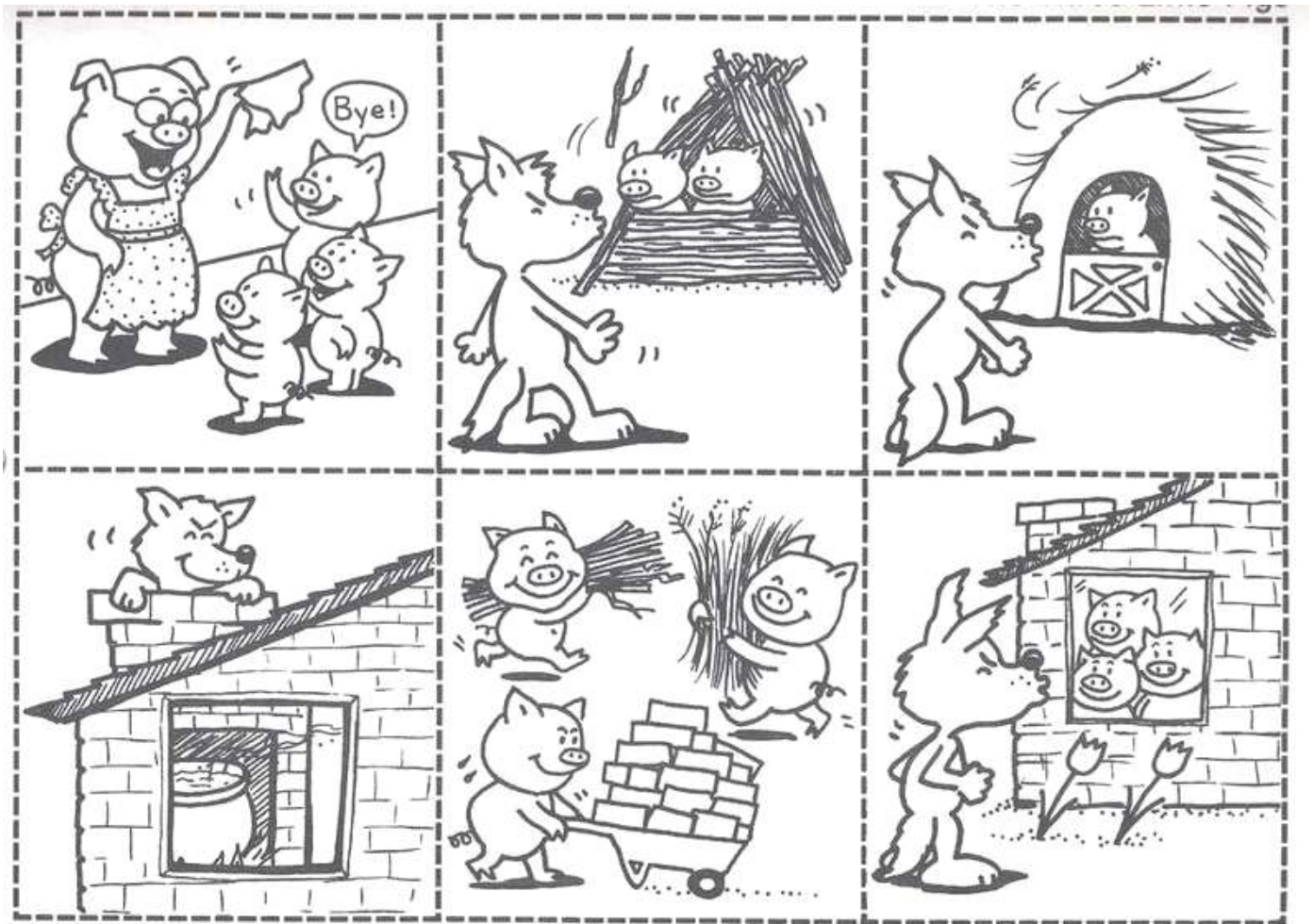
Deze opdracht is nieuw ontworpen voor Acadin nieuwe stijl

Colofon

- Auteur: Werkgroep Acadin
- laatst gewijzigd: 22-7-2015
- Licentie: © Alle rechten voorbehouden voor gebruik door Acadin-abonnees

Deze leeractiviteit is speciaal ontwikkeld voor gebruik binnen Acadin, dé digitale leeromgeving voor talentvolle leerlingen in het basisonderwijs. Deze leeractiviteit maakt deel uit van de serie leeractiviteiten "nieuwe stijl" die door het consortium van Edventure-leden wordt ontwikkeld.

Bijlage 1. Knipblad Wolf en de Drie Biggetjes



Bijlage 2:

Huis	Appelboom	Wolf vangen

Metadatering

doelgroep

- Hoogbegaafd gr 4-8

groep

- 5-6
- 7-8

alleen/samen

- alleen

vakgebied

- Computervaardigheden/ICT

moeilijkheidsgraad

- twee handjes (moeilijk)

denkvaardigheden

- Analytisch (Bloom)
- Creatief (Bloom /21st Century Skills)
- Logisch

Intelligentiegebieden

- Logisch mathematisch
- Visueel Ruimtelijk

Duur activiteit

- meer dan 8 uur

Trefwoord coderen, programmeren

Activiteit 2 B Coderen met Scratch

36002144. **wat ga je leren?**

Je kunt

- eenvoudige programmeerscripts uitvoeren
- creatief nadenken over wat je wil programmeren.
- het principe van herhaling en what-if-then in een programmeer omgeving toepassen.
- je klasgenoten uitleggen, hoe zij jouw game moeten spelen

Je weet

- wat een sprite en een script is.

36002145. **Wat ga je maken?**

- Je maakt een eigen project (game, animatie of muziek)

36002146. **Hoe ga je leren?**

- Je leert heel gestructureerd opdrachten te geven, zo leer je denken als een computer.
- Je reflecteert op je werk: vind je het project creatief?
- Je spant je in, om een goed project te leveren.

• **wat heb je nodig?**

- Een computer / laptop met internet
- De lesbrief:
http://www.codekinderen.nl/fileadmin/contentelementen/kennisnet/Codekinderen/Programmeren/scratch/Lesbrief_Scratch_Middenbouw.pdf
- Hulp nodig? Kies op de site van scratch <https://scratch.mit.edu/> linksboven voor tips, kies voor step-by-step (kleine instructie animaties) uitleg (specifieke onderdelen voor je project) of blokken

• **aan welke eisen moet het eindproduct voldoen?**

- Het project is opgeslagen
- Het project is juist geprogrammeerd (werkt)
- Het project is aantrekkelijk (creatief bedacht)
- Het project is uit te voeren door een klasgenoot

Aanpak

1. Wat weet je van programmeren, heb je al eens eerder geprogrammeerd? Hoe ging dit toen?
2. Wat wil je bereiken? Als je kijkt naar wat je gaat leren, wat kun je dan al? Wat nog niet? Gaat het lukken om dit te leren?
3. Hoe kan je dit bereiken? Je kunt langs 2 wegen leren programmeren, in activiteit 2A gebruiken we een stap voor stap aanpak, in 20 levels leer je de eerste stappen van programmeren (met hour of code). In activiteit 2B (scratch) leer je meer top down. Je bedenkt wat je graag zou programmeren (game, animatie of muziek) en gaat aan de slag om dit te leren.
4. Welke manier past het beste bij jouw creatie? Bepaal jouw manier van leren, en jouw product
5. Creatie. Aan de slag! Maak je game / animatie / muziek. Succes!
6. Vind je het resultaat goed genoeg? Bekijk de eisen van het eindproduct, ben je tevreden?
7. Publiceer Zet de link naar je project in je portfolio en vraag minstens 2 klasgenoten om de game te spelen / de animatie te bekijken, of de muziek te beluisteren
8. Wat heb je geleerd? Als je nu terugkijkt, wat kon je al, wat nog niet, en kun je nu wel?


Instructie

- **Op het leerdoel**
- Je bepaalt of activiteit 2A of 2B het best past bij jouw manier van leren.
- Je maakt een klein plan (op papier of op de computer), waarin je in ieder geval bedenkt, wat voor soort project te gaat maken (game, animatie, muziek), waar het zich afspeelt, wie er in meedoet, en wat ze gaan doen.
- Aan de slag!

- **Op het proces**
- In de lesbrief staat uitgelegd, hoe je te werk gaat.
- Het is verstandig eerst een account aan te maken. Je doet dit door op de website van scratch <https://scratch.mit.edu/> rechtsboven te kiezen voor log in. Je krijgt hier de keuze 'word scratcher' Let op, hiervoor heb je een mailadres nodig. Overleg even met je leerkracht.

Evaluatie-formulier










Wat vind je van het onderwerp?

Het onderwerp 'programmeren' vind ik ...				omdat..
Ik koos het onderwerp 'programmeren met scratch' zelf	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee		omdat..
Ik wil meer weten over programmeren	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee		

Je maakt een eigen project. Wat heb je geleerd?

Ik vind het project goed gelukt!				omdat..
Wat ik heb geleerd is:				
Ik wil meer weten over programmeren	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee		

Je maakt een eigen project. Hoe heb je gewerkt?

Ik voelde me				omdat..
Gestructureerde programmeeropdrachten geven ging				omdat..
Het uitleggen ging				omdat..
Wat doe je volgende keer weer:				
Wat doe je volgende keer anders:				









Wat wil je nog meer leren?

Dit wil ik nog weten over programmeren:	
Dit wil ik nog een keer oefenen:	<input type="checkbox"/> een game maken <input type="checkbox"/> programmeertaal gestructureerd gebruiken <input type="checkbox"/> uitleggen aan iemand anders
Wat vond je van de hele opdracht?	
<i>Denk aan: het meest bijzonder, moeilijk maar toch gelukt, ...</i>	
Dit wil ik in mijn portfolio bewaren:	
<i>Voeg een link naar je project toe in je portfolio, samen met deze evaluatie.</i>	

Terugkoppeling naar de groep?
Je laat minimaal 2 klasgenoten het project uitvoeren, zodat je weet, dat het project werkt, je de reactie van je klasgenoten ziet (vinden ze het leuk?) en je hen ook interesseert voor programmeren.

Voor de leerkracht

beoordeling

Producteisen aan het project (game, animatie, muziek...)	Niet goed	bijna goed	goed
Het project is opgeslagen		10	
Het project is juist geprogrammeerd (werkt)		10	
Het project is aantrekkelijk (creatief bedacht)		10	
Het project is uit te voeren door een klasgenoot		10	

Feedback
 Beoordeling en feedback verwerkt u in het portfolio van de leerling en / of in gesprek met de leerling.

Het accent ligt hierbij, op de leeraanpak; kiest de leerling bij opstart voor de stap voor stap aanpak van activiteit A, of gaat hij meteen naar activiteit B (top down activiteit) welke redenen heeft hij hiervoor.
Ten tweede gaat de feedback over de reden, dat de leerling wil leren programmeren, wat denkt hij te leren, en waarom wil hij dat.
Ten slotte gaat het om het project, werkt deze, is het aantrekkelijk gemaakt, kunnen klasgenoten het uitvoeren? Hoe reageren zij? Wat was goed, welke tip is er voor volgende keer?

Theorie

In dit deel vind je informatie over het onderwerp van deze leeractiviteit. Bekijk en lees de informatie goed. Het helpt je als leerling bij de uitvoering van de opdrachten, en als leerkracht bij de begeleiding van de uitvoering.

De website scratch: <https://scratch.mit.edu/>

Lesbrief scratch:

http://www.codekinderen.nl/fileadmin/contentelementen/kennisnet/Codekinderen/Programmeren/scratch/Lesbrief_Scratch_Middenbouw.pdf

Docentenhandleiding hour of code:

http://www.codekinderen.nl/fileadmin/contentelementen/kennisnet/Codekinderen/Programmeren/scratch/Docent_Scratch.pdf

Nog meer weten?

1. Leerlingen

Via de website van codekinderen: www.codekinderen.nl kun je proeven aan programmeren en je digitale talenten ontwikkelen.

2. Leerkrachten

Vindt u het belangrijk, dat meer kinderen in aanraking komen met coderen / programmeren, of zoekt u meer verdieping voor uw leerling. Ga dan naar www.codekinderen.nl



Bronvermelding

Deze leeractiviteit is gebaseerd op de website, de lesbrief en docentenhandleiding van scratch, te vinden op de website www.codekinderen.nl. Codekinderen is een project van Kennisnet en Mijn Kind Online.

Colofon

Auteur Acadin
Laatst gewijzigd 22-7-2015
Licentie

Dit lesmateriaal is gepubliceerd onder de Creative Commons Naamsvermelding 3.0 Nederlands licentie. Dit houdt in dat je onder de voorwaarde van naamsvermelding vrij bent om:

- het werk te delen - te kopiëren, te verspreiden en door te geven via elk medium of bestandsformaat
- het werk te bewerken - te remixen, te veranderen en afgeleide werken te maken
- voor alle doeleinden, inclusief commerciële doeleinden.

Meer informatie over de [CC Naamsvermelding 3.0 Nederland licentie](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/nl/).

Deze leeractiviteit is speciaal ontwikkeld voor gebruik binnen Acadin, dé digitale leeromgeving voor talentvolle leerlingen in het basisonderwijs. Deze leeractiviteit maakt deel uit van de serie leeractiviteiten "nieuwe stijl" die door het consortium van Edventure-leden wordt ontwikkeld. Deze leeractiviteit is gebaseerd op www.codekinderen.nl, een initiatief van Kennisnet en Mijn Kind Online.