

ROBOTHACKATHON

UITDAGEND ONDERWIJS VOL
21^e-EEUWSE VAARDIGHEDEN

Design thinking
vol betekenis!



‘Onderzoekend leren met behulp van een echte robot!’

Tijdens deze hackathon gaan jouw leerlingen aan de slag met een echte humanoïde robot. Ze gaan programmeren, onderzoeken en ontdekken.

De hackathon bestaat zes of meerdere dagdelen; deels in de bieb, deels op school. Echte opdrachtgevers vragen de scholieren advies over de zinvolle inzet van sociale robots. Je leerlingen ervaren de opdrachten als zinvol omdat ze uit de praktijk komen. In teams gaan de scholieren praktische, creatieve en tegelijk technische oplossingen vinden voor de opdrachtgever. Hiervoor starten ze een onderzoek. Ze worden hierin ondersteund door een workshop informatievaardigheden. Als hun plan klaar ligt en hun onderzoek loopt, gaan ze de robot programmeren. Tijdens de afsluiting van het project presenteren de leerlingen hun advies aan een jury.

De hackathon verloopt via een proces van design thinking en raakt alle 21^e-eeuwse vaardigheden. De bibliotheek werkt samen met de partners Puzzled.nl, Luqo en het iXperium centre of expertise. Van de leraren vragen we een actieve rol.

What's in it for you?

- Kennismaken met en programmeren van een echte humanoïde robot.
- Een echt sociaal vraagstuk oplossen.
- Zet je leerlingen aan het denken en praten over het leven met robots. Zelfs de stilste leerling krijgt een stem.
- Grotendeels begeleid door de bieb.

VOOR WIE | alle niveaus & leeftijden

WAAR | deels in Bibliotheek De Mariënborg en deels in de klas

DUUR | 2 x een dagdeel en 1 x een dag in de bieb, minimaal 2 dagdelen op school. Integreren in lessen kan in overleg.

INVESTERING | € 400,- per klas

Prijzen excl. 21 % btw

Meer weten?

www.obgz.nl/voortgezetonderwijs