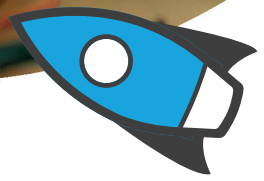
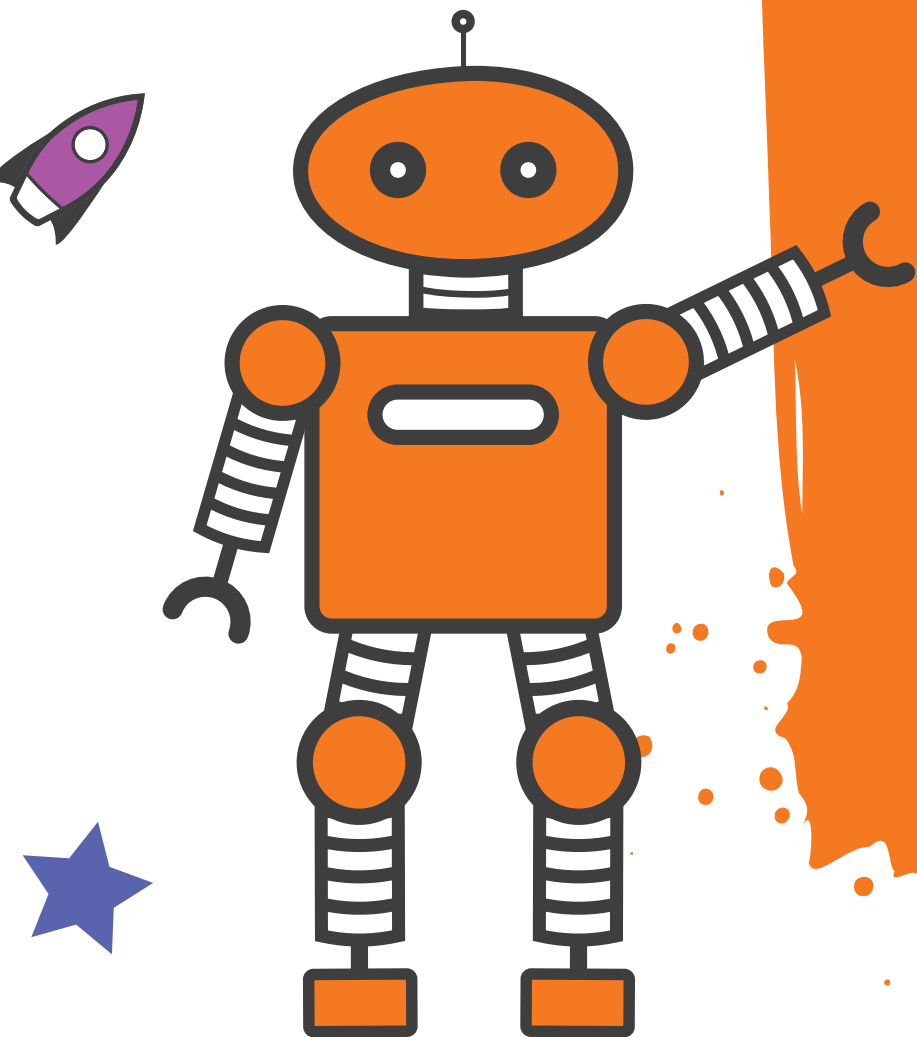


Kennismaken met
**PROGRAMMEREN,
TECHNIEK EN MAKEN**
in het Medialab van
Bibliotheek Rivierenland

de Bibliotheek
Rivierenland







Bibliotheek Rivierenland heeft een Medialab met een creatief en uitdagend workshopprogramma gericht op alle leeftijden en leerlagen voor alle basisscholen in Rivierenland.

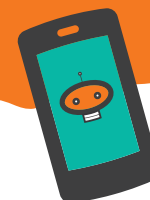
Voor elke groep is er een activiteit rond de hoofdthema's van het Medialab: techniek, programmeren en maken.

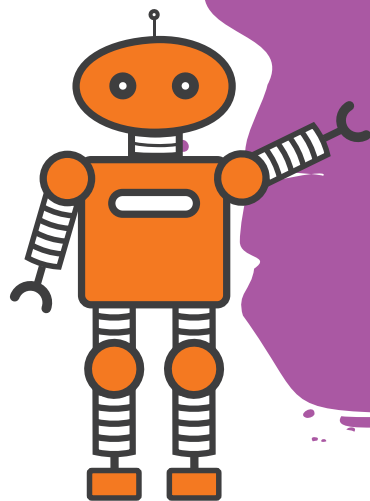


De workshops vinden plaats in een van de Medialabs van Bibliotheek Rivierenland (Geldermalsen of Tiel), of in overleg in een van de andere bibliotheken.

Interesse?

Neem contact op met Lara Coomans of Thymo Lijnema via medialab@bibliotheekrivierenland.nl, of 0344-639940.





groep
1&2

ROBOT VERZAMELBEZOEK

Tijdens deze activiteit rouleren leerlingen in verschillende groepen in het lab en gaan aan de slag met het programmeren en besturen van de verschillende robotjes uit het medialab zoals de Bluebot, de Beebot en Cubetto.

Duur: 60 minuten

Kosten: €65,-

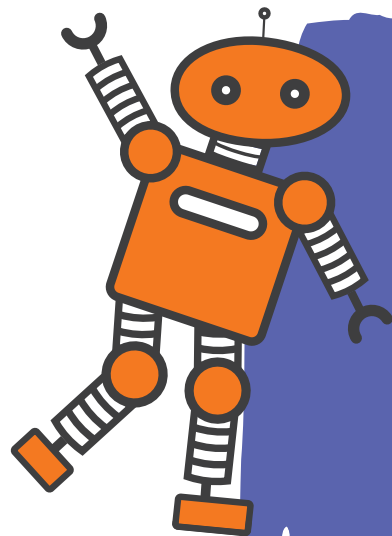
Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek,
2 docenten

Leerdoelen en vaardigheden:

- Kennismaken met programmeren en computational thinking
- Logisch denken, vooruit denken
- Links en rechts onderscheiden

**De Bluebot en de Cubetto zijn na het verzamelboek ook te boeken om eens op school te gebruiken. Reserveer daarvoor een de leskisten. Informatie via medialab@bibliotheekrivierenland.nl*





PROGRAMMEREN MET BLUEBOT

In deze workshop programmeren de kinderen Bluebot door verschillende (taal)puzzels, verhalen en opdrachten heen. Ze moeten samenwerken om Bluebot de juiste weg te laten lopen, een tof verhaal te maken of om goede antwoorden te vinden!

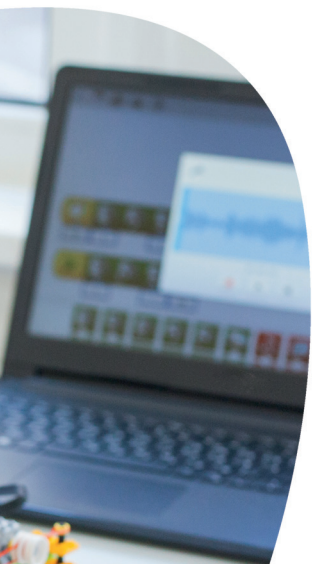
Duur: 60 minuten

Kosten: €65,-

Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek, 1 docent

Leerdoelen:

- Samenwerking
- Ontwikkeling taal- en leesvaardigheid
- Kennis maken met programmeren, logisch nadenken en computational thinking.



PROGRAMMEREN MET OZOBOT

Jong geleerd is oud gedaan! Met deze activiteit leren kinderen onze kleine Ozobot robotjes kennen. Ze gaan samen aan de slag met verschillende opdrachten en puzzels, waarbij de Ozobots kinderen spelenderwijs kennis laten maken met programmeren.

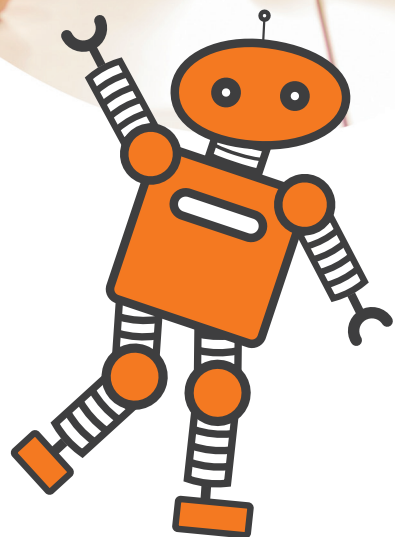
Duur: 60 minuten

Kosten: €65,-

Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek, 1 docent.

Leerdoelen:

- Kennismaken met programmeren en computational thinking
- Samenwerken
- Probleemoplossend denken



MAKEYMAKEY POËZIE

In deze workshop komen alle thema's van het Medialab samen: leerlingen gaan aan de slag met het programmeren van een zakcomputer: de MakeyMakey. Ze het maken zelf werkende stroomkringen waarmee ze de MakeyMakey kunnen laten reageren. Als klap op de vuurpijl: de materialen die ze hierbij gebruiken zijn oude boeken uit de bieb!

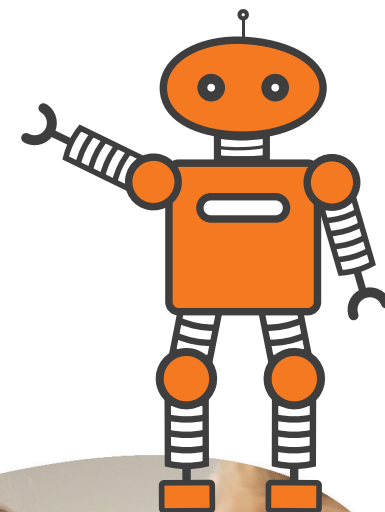
Duur: 90 minuten

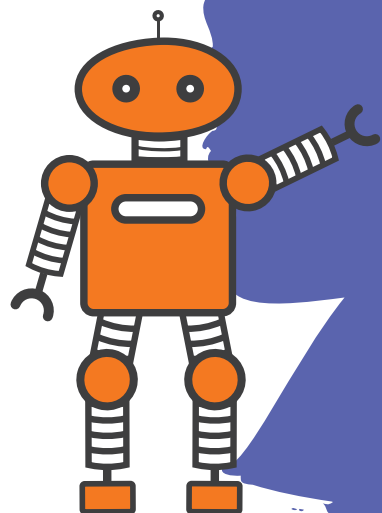
Kosten: €97,50

Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek en 1 docent.

Leerdoelen en vaardigheden

- Kennismaken met programmeren en computational thinking
- Kennismaken met techniek
- Stimuleren van taal- en leesvaardigheid
- Creatief en probleemoplossend denken





groep
3&4

KNAL-, SCHIET- EN ROMMELDAG

Door het maken van verschillende coole technische objecten zoals een katapult, raket of kruisboog maken leerlingen kennis met principes als luchtdruk, zwaartekracht en fysica. Experimenteren, maken, uittesten: deze workshop vormt niet alleen een waardevolle techniekles, maar brengt ook gegarandeerd een hoop plezier! (en rommel).

Duur: 90 minuten

Kosten: €97,50

Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek,
2 docenten

Leerdoelen en vaardigheden:

- Probleemoplossend denken
- Creatief denken
- Kennismaken met techniek

(ook beschikbaar voor groep 5 -6)



HYDRAULISCHE SYSTEMEN MAKEN

In deze workshop gaan leerlingen aan de slag met hydraulische systemen! Ze maken kennis met deze (werktuigbouwkundige) technieken door zelf een machine te bouwen zoals een lift of hijskraan die kan bewegen dankzij een hydraulische pomp.

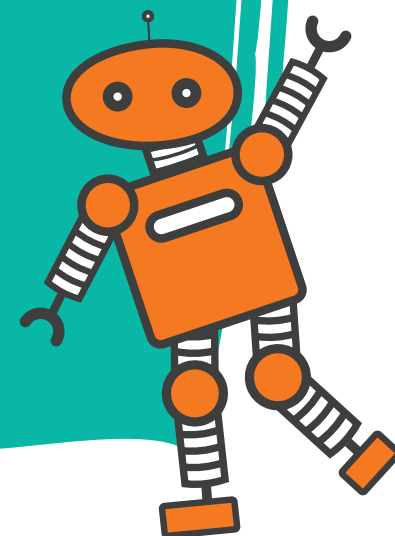
Duur: 90 minuten

Kosten: €97,50

Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek, 2 docenten

Leerdoelen:

- Stimuleren van maakplezier
- Creatief- en probleemoplossen denken
- Kennismaken met techniek



3D PRINTEN MET DE 3D PRINTPEN

In deze workshop gaan leerlingen aan de slag met het maken van constructies. Ze moeten samenwerken om een brug te maken met een 3d print pen. Niet alleen begeleiden we ze in het onder de knie krijgen van de techniek van het 3d printen met de hand, ook leren ze over technische en bouwkundige principes die komen kijken bij het maken van een stevige brug.

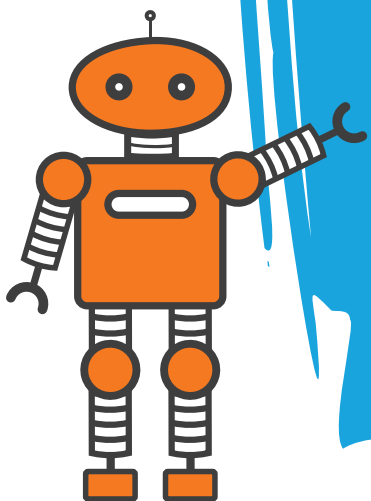
Duur: 90 minuten

Kosten: €97,50

Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek,
1 docent.

Leerdoelen en vaardigheden:

- Kennismaken met (3d print)techniek
- Samenwerken
- Creatief- en probleemoplossend denken



BONTE BIBBERBOT MAKEN

In deze workshops maken leerlingen een eigen robot! Ze leren hoe ze zelf een werkende stroomkring aanleggen, en hoe ze daarmee samen met een batterij en een motortje hun robot kunnen laten bewegen. Met het materiaal versieren we de robots tot we een bonte bibberbotbende hebben.

Duur: 60 minuten

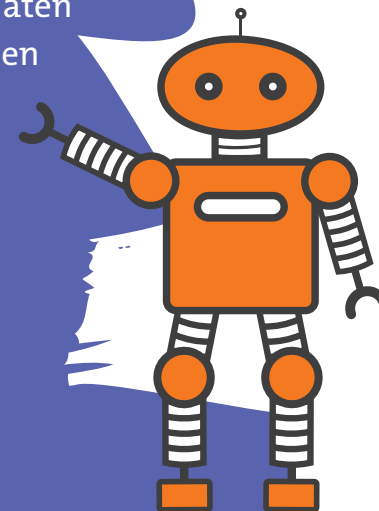
Kosten: €65,-

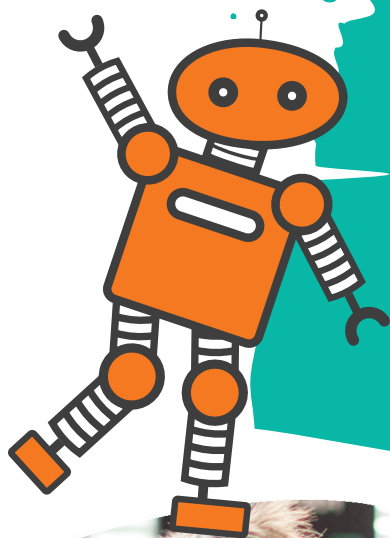
Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek,
1 docent.

Leerdoelen en vaardigheden:

creatief denken

- Kennismaken met techniek
- Stimuleren van maakplezier





REISBUREAU RIVIERENLAND

In deze workshop gaan leerlingen aan de slag met het maken van een multimediaal reisverslag. Met behulp van de collectie en online informatie kiezen ze een land naar keuze uit (fictioneel mag ook!). Met stopmotion filmtechnieken en een green screen toveren ze zich op fantastische plekken. Er kunnen zelfs souvenirs gemaakt worden met de 3d print pen!

Duur: 90 minuten

Kosten: €97,50

Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek, 1 docent

Leerdoelen:

- Stimuleren maakplezier en creativiteit
- ICT basisvaardigheden en mediawijsheid
- Kennismaken met (film)techniek
- Samenwerken



BOUW DE STAD

In deze workshop maken leerlingen in verschillende groepen een stad van de toekomst.

Gebouwen maken, objecten 3d printen met de 3d printpen, robots programmeren, stoplichten bouwen: elk aspect van een utopische stad komt aan bod!

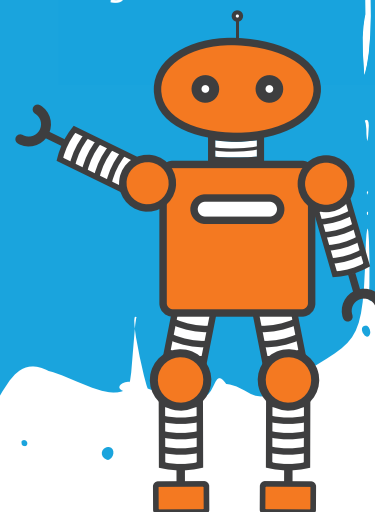
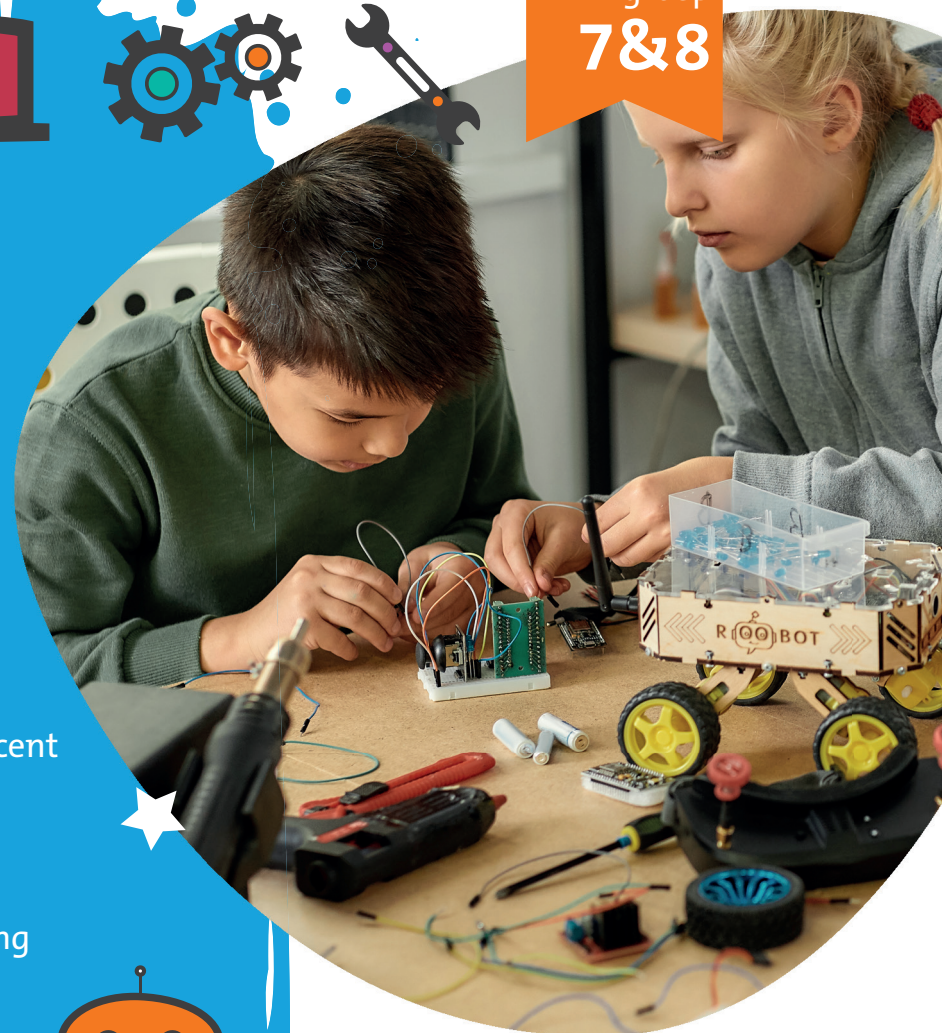
Duur: 90 minuten

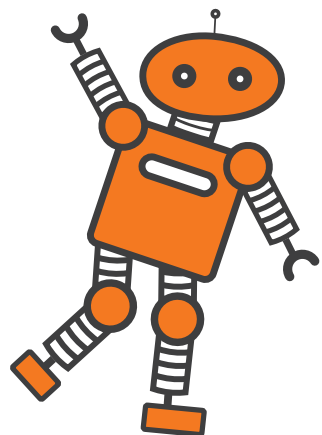
Kosten: €97,50

Begeleiders: 1 medialabmedewerker van de bibliotheek, 1 docent

Leerdoelen en vaardigheden:

- Stimuleren van maakplezier
- Kennismaken met programmeren en computational thinking
- Kennismaken met techniek
- Creatief denken





SPECIAAL VOOR GROEP 1/2

VERDER MET PROGRAMMEREN NA JE BEZOEK AAN HET MEDIALAB

Hebben jullie een Robotdag in de bieb beleefd? En hebben de kleuters de smaak van het programmeren te pakken? Geef dan vervolg aan de Robotdag door een set leskisten voor op school te huren. De leskisten zijn voorzien van een eenvoudige handleiding met een uitgebreide lesbeschrijving.

De leskisten zijn te reserveren door een e-mail te sturen naar medialab@bibliotheekrivierenland.nl. Geef daarin aan in welke schoolweek (weeknummer) je wilt starten. Je huur de leskisten voor een periode van 4 weken.



LESKIST

PROGRAMMEREN MET BEEBOT/BLUE BOT

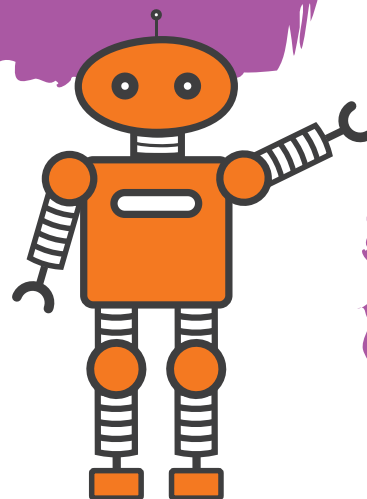
Schrijf programma's voor deze bijenrobot en wijs 'm de weg in verschillende avonturen, langs de boerderij, op schateiland en meer!

Leentermijn: 4 weken

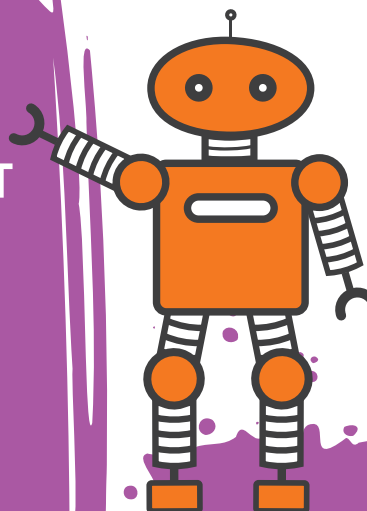
Kosten: €80,-

Leerdoelen en vaardigheden:

- Kennismaken met programmeren en computational thinking
- Logisch denken, vooruit denken
- Links en rechts onderscheiden



groep
1&2



LESKIST

PROGRAMMEREN MET CUBETTO

Codeer Cubetto en ga met 'm mee op reis, naar de grote stad, of zelfs de ruimte in!

Leentermijn: 4 weken

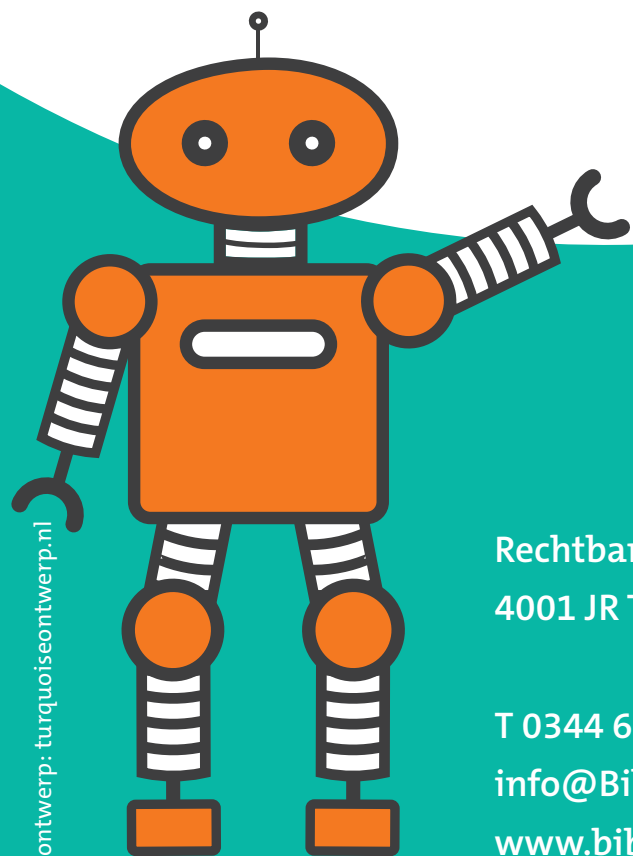
Kosten: €80,-

Leerdoelen en vaardigheden:

- Kennismaken met programmeren en computational thinking
- Logisch denken, vooruit denken
- Links en rechts onderscheiden



de Bibliotheek Rivierenland



ontwerp: turquoiseontwerp.nl

Rechtbankstraat 3
4001 JR Tiel

T 0344 63 99 40
info@BibliotheekRivierenland.nl
www.bibliotheekrivierenland.nl

