Macintosh HD:Users:georgesvanderwegen:Desktop:NIEUW LOGO 2016.pdf

Kessel-Lo, 09/03/2017

CREA – LOKAAL TER BEUKE

Ik zou willen beginnen met te zeggen dat dit **GEEN Technieklokaal** is.

Ik wil eigenlijk vermijden om er een label op te plakken en beschouw dit lokaal als een multifunctionele talentenkamer We plakken al genoeg labels deze dagen “Dit een is plek waar de kunsten en wetenschappen elkaar ontmoeten, een plek om te experimenteren, te ontdekken, te reflecteren, om een stem (of STEAM) te geven aan het leren van onze jongeren. Een plek om creatieve gedachten tot leven te wekken en deze te presenteren.”

Een manier van leren en werken die zelfredzaamheid en zelfstandigheid van jonge kinderen activeert.

Een bijdrage tot een rijke basisvorming gericht op zelfkennis, zelfsturing en persoonlijke ontwikkeling.

Om dit te realiseren hebben we een doodnormaal lokaal omgetoverd in deze ruimte. Hier zijn enkele kernpunten:

\* de **kleuren** op de vloer brengen je naar verschillende plaatsen in de ruimte die we linken aan verschillende eigenschappen (ontdekken, communiceren, presenteren,…)

\* **de groene muur**: om de virtuele wereld ook naar onze school te brengen en een kans te geven aan onze leerlingen om zich expressief uit te drukken en hun fantasie volop te gebruiken.

\* **de witte muur**: Elk groot project begint met een kleine stap. Waar willen we heen? Hoe geraken we daar? Op deze muur kunnen de leerlingen brainstormen, concepten visualiseren en verbindingen maken tussen hun ideeën. Geen muur om te scheiden, maar om mensen samen te brengen en samen te werken.

* **flexibel meubilair**: Een leergierig individu heeft 4 plaatsen nodig om te kunnen leren:
* een **kampvuur** (de **witte tafel**) om met de hele groep iets te bespreken, ideeën te wisselen;
* een **drinkplaats** (**gekleurde poefen en grijze zetels**) gelijk gestemde zielen overleggen in een kleiner groepje en bespreken hun project;
* de **grot** (**hoekje achter de kast**) een plaats waar je alleen kan zijn met je gedachten, om te reflecteren en dan terug te gaan naar een andere werkvorm
* en als laatste een **bergtop** (**witte muur en televisie**) een plaats om je project voor te stellen aan de hele wereld.

Verder beschikken we over een aantal materialen om op de huidige trends zoals ”Iedereen kan programmeren, STEAM, … in te spelen:

\* Bloxels: maak je eigen videogame met blokjes (één van onze leerkrachten was rond dit project net nog jurylid in San Francisco)

\* Dash & Dot: programmeer een kleine robot met de iPad. Hierin zitten onder andere mogelijkheden om kleurpatronen, audiofragmenten en bewegingssensoren in te schakelen om deze robot ten volle te gebruiken binnen muzische vorming.

\* Ozobot: we vinden het heel belangrijk dat we een grondige basis meegeven aan onze leerlingen van jongs af aan. Vandaar dat ze met behulp van kleurpatronen en deze kleine robotjes al kunnen programmeren. Deze volgt de Beebot op.

\* BeeBot: Vanaf de kleutertjes leren we met kleine stappenplannen programmeren (van het smeren van een boterham met choco tot het strikken van veters)

\* Osmo Coding: Eindelijk krijgen kinderen de kans om code vast te nemen. Stapsgewijs leren ze de basisbegrippen van programmeren.

\* SAM Labs en Lego WeDO 2.0: bouw je eigen race auto en test hem vervolgens uit op onze racebaan in de gang. Timing, acceleratie, vermogen, het zijn slechts enkele begrippen die aanbod komen.

\* Sphero bal: Om de leerlingen klaar te stomen voor het secundair onderwijs gaan we dieper in op bepaalde programmeertalen en de SPRK set van Sphero helpt ons daarbij. De bak op de grond is om bijvoorbeeld deze ballen te gebruiken om één groot kunstwerk te maken en ook hier weer niet enkel te focussen op de techniek.

\* Bij de groene muur hoort nog een statief en iPadhouder met microfoon om reflectie op hun leren te vergemakkelijken.

Georges Vanderwegen

Directeur De School Kessel-Lo

*“ Geef het leren terug aan de leerlingen*”