

## ICT en Mens & Samenleving

ALGEMEEN	
Lesonderwerp	Het belang van sparen
Tijdsduur	50 min (deel 2)
Korte samenvatting van de les	
<p>In dit lesuur wordt kort het belang van sparen toegelicht (terugkoppeling naar vorig lesuur). Daarna gaan we een algoritme schrijven, eerst unplugged en dan digitaal.</p> <p>We zijn dus tot de conclusie gekomen dat sparen belangrijk is. Maar hoeveel moeten we nu maandelijks aan de kant zetten om een bepaald bedrag in X-aantal maanden te hebben. (bv: €200 in 10 maanden)</p>	

CONTEXT	
<b>Beginsituatie</b> (wat moeten leerlingen al kennen/kunnen zowel op vlak ICT als voor M&S)	<p>De leerlingen hebben voorkennis van Scratch.</p> <p>Voor dit deel van de les hebben leerlingen basisvaardigheid ICT nodig.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Computer opstarten</li><li>- Chrome openen</li></ul>
DOELEN	
<b>Doelstellingen voor deze les</b> (vermeld hier zowel de doelstellingen uit het leerplan ICT als uit het leerplan M&S)	<p><b>LPD 10 (M&amp;S)</b> De leerlingen maken in gesimuleerde situaties budgettaire keuzes voor zichzelf rekening houdend met beschikbare middelen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Het belang van sparen</li></ul> <p><b>Beheersingsniveau:</b> Evalueren</p> <p><b>LPD 9 (ICT)</b> De leerlingen analyseren een probleem, genereren een algoritme om het op te lossen, implementeren dit en passen het aan tot het foutloos werkt, <b>unplugged (niet-digitaal)</b> en digitaal (grafische programmeertaal).</p> <p><b>Beheersingsniveau:</b> Analyseren</p>

## Lesuitwerking en organisatie

Materiaal dat nodig is

Scratch



Beschrijving van de les (inhoud + didactische aanpak cfr. Lesschema)

### Aanknoping

- Afspraken herhalen
- Naamkaartjes

### Observatie

- *De leerkracht herbekijkt het voorbeeld met de scooter. En komt samen met de leerlingen tot de conclusie dat we moeten sparen.*

### Probleemstelling

- Hoeveel moeten we nu maandelijks aan de kant zetten om een bepaald bedrag in X-aantal maanden te hebben?

### Analyse

- Unplugged (op papier de berekening maken)

### Naverwerking

- Plugged (in Scratch)

### Synthese

- *De leerkracht overloopt de plugged oefening klassikaal.*