

Leer

Vraag

Ontmoet

Lees

Doe



Makersplaets

De leukste interactieve
activiteiten voor scholen





De Makersplaats van Bibliotheek Katwijk is een afdeling voor kinderen waar alles draait om ontdekkend leren. Basisschoolleeringen werken hier op een speelse en interactieve manier aan hun 21-eeuwse vaardigheden. Er is allerlei apparatuur aanwezig: van robots tot een 3D-printer en zelfs educatieve LEGO!

Digitale vaardigheden

Technologie heeft vandaag de dag ontzettend veel invloed op ons leven. Voor kinderen is het belangrijk dat zij al vroeg leren omgaan met alle technologie om hen heen zodat ze meekomen in de samenleving. Als bibliotheek dragen wij daar graag aan bij. In de Makersplaats organiseren wij daarom verschillende workshops waar kinderen op een laagdrempelige en speelse manier leren programmeren. De focus ligt daarbij niet alleen op de techniek, maar op de creativiteit van de kinderen.

Vaardigheden die kinderen bij ons opdoen:

1. Creatief en logisch nadenken
2. Ruimtelijk inzicht
3. Probleem oplossend vermogen
4. Structureren
5. Samenwerken

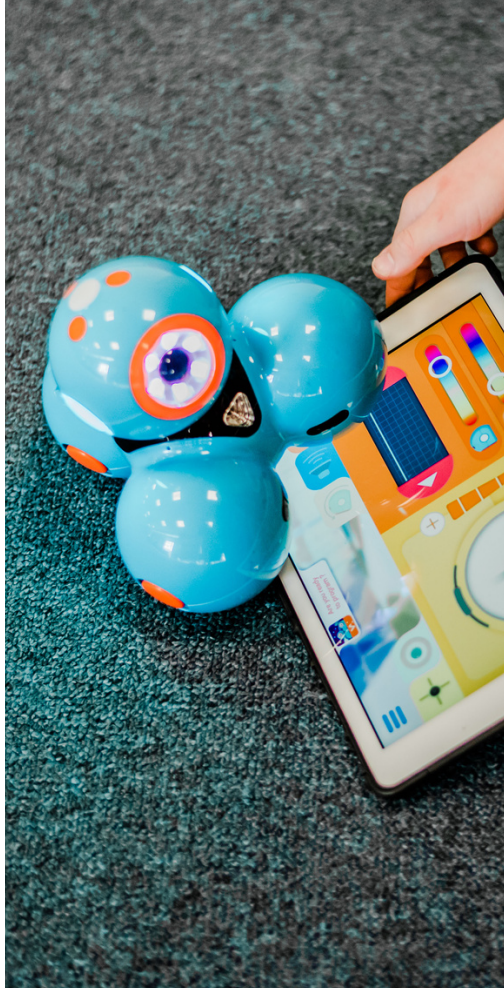
Scholen

Bibliotheek Katwijk biedt scholen diverse workshops aan op het gebied van programmeren. Met de jongste klassen gaan we bijvoorbeeld aan de slag met de Blue Bot: een leuke, programmeerbare robot die het logisch denken stimuleert. Voor de hogere klassen is er onder andere Dash en Micro:bit waarmee we kinderen spelenderwijs leren om zelf te programmeren. Met LEGO Education haken we aan op de interesse van veel kinderen om te creëren en te bouwen en combineren we dat met programmeermogelijkheden van digitale technologie. Virtual Reality behoort ook tot de mogelijkheden. Leer een 3D wereld te bouwen in CoSpaces. Met een VR-bril op weet je niet wat je ziet!

Kosten

De kosten voor de workshops in de Makersplaats zijn:

- Scholen met een Bibliotheek op school betalen per workshop €75 incl. BTW.
- Overige scholen betalen per workshop €125,- incl. BTW



Informatie + aanmelden

Scholen met een Bibliotheek *op school* kunnen voor meer informatie of het aanmelden van hun klas contact opnemen met hun leesconsulent.

Alle overige scholen kunnen dit doen via Bernadet Bakker:
bbakker@bibliotheekkatwijk.nl

Alle mogelijkheden op een rij

Workshops	Geschiedt voor	Periode	Locatie
Programmeren met Bluebot	Groep 3 en 4	Heel schooljaar	Bibliotheek / op school
Programmeren met Ozobot	Groep 3 en 4	Heel schooljaar	Bibliotheek / op school Maximaal 20 leerlingen
Bouw je eigen game met Bloxels	Groep 5, 6, 7 en 8	Heel schooljaar	Bibliotheek / op school
Programmeren met robotje Dash	Groep 5, 6, 7 en 8	Heel schooljaar	Maximaal 20 leerlingen in de bibliotheek / 20+ op school
Programmeren met LEGO Education	Groep 5, 6, 7 en 8	Heel schooljaar	Bibliotheek Maximaal 20 leerlingen
Programmeren met Micro:bit	Groep 7 en 8	Heel schooljaar	Bibliotheek / op school
Bouw en programmeer een Virtual Reality Wereld	Groep 7 en 8	Heel schooljaar	Bibliotheek / op school
Teamtraining	Leerkrachten	Heel schooljaar	Bibliotheek



Bibliotheek Katwijk • Schelpendam 1 •
2225 MA Katwijk • 071 40 14819 • info@bibliotheekkatwijk.nl •
www.bibliotheekkatwijk.nl