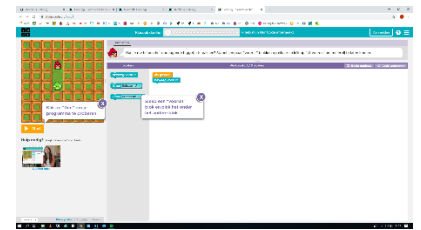


Docentenhandleiding – Code Studio:

Klassieke doolhof



Door 'Klassieke doolhof' te spelen leren kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd.

Angry Bird moet commando's krijgen om zijn weg te vinden binnen het doolhof en om bij het biggetje te komen:

Beweeg vooruit, draai, herhaal etc. zijn programmeer commando's die de leerling in de werkplaats tot een 'script' moet bouwen.

Alle commando's zijn als blokje weergegeven die door te verslepen aan elkaar kunnen worden geplakt tot een serie commando's.

Het eerste level start met een instructie-filmpje met ondertiteling.

Na level 5 volgt een belangrijk filmpje over 'Herhaalblokken'.

Doel

De leerlingen leren spelenderwijs de basisbeginselen van het programmeren. Ook wordt het logisch denken gestimuleerd. Na deze les kunnen de leerlingen:

- Eenvoudige programmeercommando's uitvoeren.
- Links en rechts draaien vanuit de vogel goed interpreteren.
- Creatieve oplossingen zoeken om niet meer dan het toegestane aantal blokken te gebruiken.

Level 1-3 zijn goed gemaakt; bij level 4 zijn teveel blokken gebruikt; daarom is het rondje van level 4 licht-groen i.p.v. donkergroen.



Vorbereiding en benodigdheden

- Speel zelf vooraf een aantal levels van Klassieke doolhof.
- Kopieer de lesbrief voor iedere leerling.
- Zorg voor computers / Chromebooks met internet.
Zet de leerling computers klaar met de Klassieke doolhof op <https://studio.code.org/hoc/1>
PC: link staat ook in de map 'Leerling/Programmeren' op het bureaublad van de leerlingen.
Chromebook: de link staat in de lijst 'Snelkoppelingen'.
- Doe de eerste 2/3 levels samen met de leerlingen op het Digibord voor.

Wat is moeilijk?

- De leerlingen moeten in level 6 even geholpen worden met het concept 'Herhaling'.
- Level 9 is lastig, daar is meestal hulp bij nodig.
- Op de Portal DG GvW vind je bladen met van elk niveau de oplossing.

NB: Bij opnieuw starten begint het programma weer bij level 1. Laat de leerlingen opschrijven waar ze waren gebleven. Een volgende keer kunnen ze dat niveau als startpunt kiezen.

Verdieping

De leerlingen kunnen met deze website 20 levels uitspelen. Afhankelijk van voorkennis en niveau zullen in één uur tot 7-12 levels komen.

Op de website van Code Studio <https://studio.code.org> vind je nog meer programmeer spellen, waarvan sommige ook echte verdieping bieden:

Flappy Bird: <https://studio.code.org/flappy/1>

Frozen: <https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/1>

MineCraft: <https://code.org/minecraft>

Star Wars: <https://code.org/starwars>

En meer...