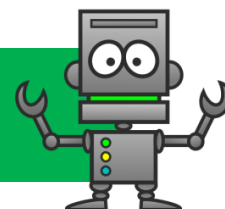


Code Studio: blokjes slepen



Onderwerp

Kinderen leren blokjes slepen en plakken.



Eindtermen

	ICT 1	Hebben een positieve houding tegenover ICT en zijn bereid ICT te gebruiken om hen te ondersteunen bij het leren.
	ICT 2	Gebruiken ICT op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier
	ICT 4	Kunnen zelfstandig leren in een door ICT ondersteunde leeromgeving.
	WO 2.9	Een probleem, ontstaan vanuit een behoefte, technisch oplossen door verschillende stappen van het technisch proces te doorlopen.
	WIS 5.3	ervaren dat bezig zijn met wiskunde een actief en een constructief proces is dat kan groeien en uitbreiden van eigen denk- en leeractiviteiten; ze ontwikkelen bijgevolg de opvatting dat alle leerlingen wiskundige bekwaamheid kunnen verwerven die kan leiden naar studies en beroepen waarin wiskunde aanbod komt.



Leerplandoelen

VVKBaO	WIS DO 3	Nadenken over zijn eigen oplossingsproces en dat proces sturen
	WIS DO7	Doeltreffende opvattingen over en houdingen ontwikkelen tegenover wiskunde-leren

	ME 1	<p>1.11 Voor hen relevante basisbegrippen en gangbare termen die verbonden zijn aan media en de omgang ermee, kennen en kunnen gebruiken.</p> <p>1.12 Genoegen (plezier) beleven aan de omgang met media.</p> <p>1.13 Interesse en verwondering tonen voor technologieën en ontwikkelingen binnen de mediawereld.</p> <p>1.14 Bereid zijn de eigen mediageletterdheid (eigen talent) te tonen.</p> <p>1.15 Bereid zijn de eigen mediageletterdheid in te zetten bij het leren van anderen.</p>
	ME 2	<p>2.14 Inzien hoe de ontwikkeling van mediacompetentie bijdraagt tot de eigen zelfredzaamheid.</p> <p>2.15 Bereid zijn om op een genuanceerde en toekomstgerichte wijze mee te evolueren met de ontwikkelingen van media (levenslang leren)</p>
	ME 3	<p>3.1 De mogelijkheden van voor hen bedoelde mediamiddelen ontdekken.</p> <p>3.3 Technische vaardigheid ontwikkelen bij het gebruik van voor hen toegankelijke mediamiddelen.</p> <p>3.4 Voor hen bedoelde mediamiddelen op een verantwoorde en veilige manier gebruiken.</p> <p>3.7 Bereid zijn technische en instrumentele vaardigheid met betrekking tot media te ontwikkelen door te oefenen (leren leren)</p>
OVSG	WI-SPV.01.04.01	De leerlingen kunnen reflecteren op een oplossingsproces en oplossingen die fout zijn gelopen en zo het oplossingsproces bijsturen en de oplossing aanpassen.
	MV-MED-OOW-2.1	De kinderen kunnen audiovisuele media technisch bedienen.
	MV-MED-OOW-2.2	De kinderen kunnen de audiovisuele media functioneel bedienen.
	MV-MED-OOW-2.4	De kinderen kunnen de audiovisuele media technisch hanteren om een product te realiseren.
	MV-MED-CM-3.2	De kinderen brengen een volgorde aan in een reeks van voorwerpen, beelden en/of geluiden zodat ze een geheel vormen.



Lesdoelen

- Genieten van het omgaan met media.
- Gebruiken van een computermuis.
- Blokjes op de computer slepen en plakken.
- Een puzzel oplossen door blokjes in de juiste volgorde te slepen.
- Evalueren van de eigen oplossing en eventueel bijsturen.
- Bij problemen samenwerken.



Bronnen



<http://studio.code.org/s/course1>



Organisatie

Tijdsduur



20 minuten

Beschrijving



De kinderen leren hoe ze blokjes moeten slepen. Eens ze de techniek beheersen kunnen ze puzzels door de blokjes in de juiste volgorde te slepen en te plakken.

Materiaal



- Computers
- Computermuizen

Fases

1 Klassikale instructie: blokjes verslepen



computer
computermuis



3 minuten



Zorg voor een website waarop je de link hebt klaarstaan. Werk met een Yurl of een symbaloo pagina

Klasgesprek

Wie heeft al eens een computermuis gebruikt?

Wat gebeurt er als je de muis beweegt?

Wat gebeurt er als je klikt?

Laat de kinderen nu de oefening openen.

<http://studio.code.org/s/course1/stage/3/puzzle/1>

Opdracht

Hoe moet je de smiley bewegen? (door te klikken en te slepen)

Je muis is net een hand, als je klikt hou je het blokje vast. Stop je met klikken dan laat je het los.

Toon de vergelijking voor.



Controleer welke kinderen de techniek onder de knie hebben. Leg bij kinderen die problemen hebben jouw hand op hun hand en toon de techniek voor.

Sluit je scherm aan op een beamer of toon op het digitaal bord.

Geen computers genoeg? Laat de leerlingen per twee werken. Ze helpen elkaar en wisselen na iedere oefening om.

2 Individuele inoefening: puzzel maken



Computer



15 minuten

Nu mag je met dezelfde techniek de puzzels maken. Je maakt alle oefeningen. Kom je aan de angry birds oefeningen dan roep je mij.

Wie eerder klaar is laat je op de volgende website puzzels maken:

<http://www.jigzone.com/gallery/D4250824FE.6436495?z=5&v=8826>

Leerlingen kiezen een puzzel en oefenen op de techniek van slepen en plakken.



Stimuleer de leerlingen om alleen te werken. Bij moeilijkheden moeten ze eerst hulp vragen aan elkaar.

3 Klassikale evaluatie



2 minuten



Laat de leerlingen de computers afsluiten, maar zorg dat jij nog een computer hebt om iets voor te tonen.

Richtvragen

Wie vond het moeilijk? Wat vond je moeilijk?

Wie kan het al heel goed?

Hoe moet je een blokje van de andere blokjes trekken als je verkeerd bent? (je moet het onderste blokje wegslepen)