

HOOFDSTUK 0: VÓÓRDAT JE GAAT PROGRAMMEREN

TIJDSINDICATIE

- 60 minuten indien je leerlingen unplugged laat programmeren
- 15 minuten als je een unplugged filmpje laat zien over wat programmeren inhoudt

VOORKENNIS

- Geen.
- Programmeren met een computer kan ingewikkeld zijn. Om te doorgronden waar programmeren om draait, wat er aan de basis ligt, raden wij aan om eerst één maal unplugged te gaan programmeren: zonder computer.

We verwijzen naar een zeer geschikte les van Codekinderen:

<https://maken.wikiwijs.nl/100525/CodeKinderenleerling/unplugged/#!page-3963601>



Heb je geen tijd of anderszins, dan kun je ook de Hagelslagrobot laten zien:

<https://maken.wikiwijs.nl/100525/CodeKinderenleerling/unplugged/#!page-3954584>



DOELEN TEN BEHOEVE VAN DE LEERLINGEN

- Met deze les leren kinderen nadenken over computertaal. Door robottaal te schrijven voor een medeleerling maken leerlingen de verbinding tussen symbolen en acties. Deze acties voeren ze uit met behulp van plastic bekertjes. Het resultaat is een interactieve les waar leerlingen aan de slag gaan met coderen en zo er achter komen hoe een computer 'denkt'.

LEERLIJN

- Overzicht van Kennisnet https://maken.wikiwijs.nl/74282/Programmeren_in_het_PO
In dit hoofdstuk komt de leerlijn nog niet inhoudelijk aan bod.

LESVERLOOP, LES SUGGESTIES

- Volledige lesbrief, werkblad en docenthandleiding staan vermeld op de site van Codekinderen.

EVALUATIE

- Check of kinderen hebben begrepen wat programmeren inhoudt: stap voor stap, eenduidige instructies, code, etc.

Heb je ideeën, verbeteringen, aanvullingen of tips naar aanleiding voor Lesmethode programmeren met Scratch óf voor de lesbrieven? Mail naar: info@POprogrammeren.nl