

Programmeer elkaar

Met het CodeWise kaartspel in combinatie met de CodeWise tool kun je op een interactieve manier leerlingen de beginselen van het leren programmeren bijbrengen. De leerlingen starten met het CodeWise kaartspel, iedereen is om de beurt de robot en voert de opdrachten uit. In een tweede les gaan ze aan de slag met de CodeWise tool en programmeren op de computer en zien ze direct het resultaat.



Doel

De leerlingen leren spelenderwijs de basisbeginselen van het programmeren eerst unplugged en daarna op de computer. Na deze les hebben ze geleerd:

- *Te denken in stappen.*
- *Weten ze wat een herhaling (of loop) is.*
- *Weten ze wat debuggen is als ze de robot of hun programma moeten verbeteren.*

Vorbereiding en benodigdheden

- *De klas wordt ingedeeld in groepen van maximaal 3 leerlingen.*
- *Iedere groep krijgt een CodeWise kaartspel.*
- *Uitwisbare stiften of post-it's.*
- [Eventueel uitprinten van de props .](#)
- *Kopieer de lesbrief en het werkblad van deze les per groepje.*
- [Er is een uitgebreide lesbrief gemaakt door Prowise.](#)
- *Zorg eventueel voor wat ruimte op de grond.*
- [Maak een gratis account aan in de Prowise omgeving.](#)
- *De CodeWise tool zit bij Gereedschappen en Overig.*
- *Experimenteer één keer met de CodeWise tool.*
- [Kijk eventueel het filmpje van een CodeWise les.](#)
- *Computers met internet.*

Wat is moeilijk?

- *De leerlingen moeten wat uitleg krijgen bij de herhaalkaarten en de what else kaarten.*
- *Ze moeten eerst met een paar kaarten beginnen (de gele kaarten), laat ze daarna experimenteren met de oranje en paarse kaarten en vooral ook met de vrije kaarten.*
- *Daag ze in de CodeWise tool uit om zinnen te maken of om andere opdrachten uit te voeren.*

Verdieping

Met de CodeWise kaarten kun je nog een les maken waarin leerlingen opdrachten buiten moeten doen en waarin ze goed opletten of de “robot” precies doet wat op de kaarten staat. Je kunt ook echte verkleedkleden nemen of de teams liedjes laten zingen.