

Docent – Click de Code

Door goed naar de tekening te kijken en de stappen te volgen, leren kinderen dat ze een code kunnen omzetten in een tekening met pixel tekening van Clicks. Ze lossen zo de puzzel op. Als je geen clicks heb, kun je ze de tekeningen ook laten kleuren, op een kralenplank laten maken of met lego. Het is een leuke eenvoudige activiteit waar op de werkbladen wel 16 verschillende opdrachtjes staan.

Doel

De leerlingen leren spelenderwijs de basisbeginselen van het programmeren. Ze kunnen samenwerken en goed kijken naar de opdracht.

Na deze les kunnen ze:

- *Kijken en goed tellen.*
- *Een “bouwtekening” lezen en uitvoeren.*
- *Stap voor stap de puzzel oplossen.*



Vorbereiding en benodigdheden

- *Print de werkbladen enkelzijdig uit en knip ze uit.*
- *Voor de duurzaamheid zou je ze ook kunnen plastificeren voor een volgende keer.*
- *Zorg voor voldoende [clicks](#), kralenplanken, kleurpotloden, lego.*
- *Zet eventueel “wobbly” oogjes op de clicks.*

Wat is moeilijk?

- *Het begin maken. Hoe lees ik de “bouwtekening”.*
- *Doorzetten dat het straks echt goed is.*

Verdieping

De leerlingen kunnen eenvoudig ook **kraak de code** les doen op deze website. Ongeveer dezelfde les, alleen moeilijkere opdrachten.

Klassikaal

Open de les klassikaal met een aantal vragen.

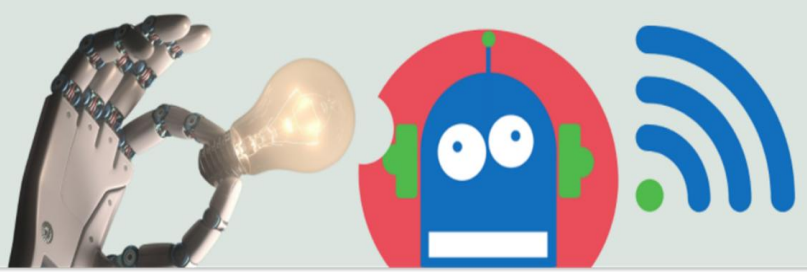
- Maken jullie welk eens puzzels?
- Wat voor soort puzzels zijn dit dan?
- Kennen jullie pixel tekeningen? (laat voorbeeld online zien)
- Een computer zet alle afbeeldingen om in pixels.

Aan de slag

De leerlingen gaan in tweetallen aan de slag om de opdrachten te maken.

1. Ieder tweetal krijgt een opdracht en clicks (of kleurpotloden, lego, kralen etc).
2. Doe het begin van zo'n opdracht klassikaal voor.
3. Als een tweetal klaar is, controleer hun project met het voorbeeld.





4. Laat ze dan de clicks weer uit elkaar halen.
5. Geef ze een nieuwe opdracht
6. De leerlingen kunnen er op hun eigen tempo door heen.

Afsluiting van de les

Bespreek het volgende met de leerlingen:

- Wat vonden jullie moeilijk?
- Wat was gemakkelijk?

Oorsprong van deze les

Het oorspronkelijke idee van deze les kom van de Belgische site KlasCement.

Oplossingen van de Click de Code

The image displays 12 Click de Code puzzles arranged in two columns and six rows. Each puzzle consists of a character shape on a grid and a corresponding number grid. The number grids contain numbers 1-7 and black dots, with some cells highlighted in the same color as the character. The characters are: a red horse, an orange bear, a brown bear, a yellow bear, a red bear, a green bear, a pink bear, a blue bear, a purple bear, a grey bear, a yellow bear, and a grey bear.