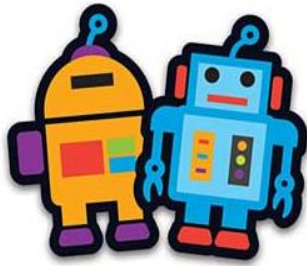
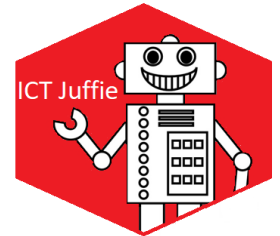


Let's Go Code – Gemakkelijk

Lesduur: minimaal 30 minuten

Lesmaterialen: Let's Go Code



Lesopening

Leg de tegels neer in een vierkant of rechthoek, pak 1 robot bedenken samen met de kinderen een toffe naam voor de robot. Vertel de leerlingen dat we op bezoek gaan bij de robot. We gaan één van de leerlingen programmeren om naar de robot te gaan.

Laat de kaartjes zien met de routes (recht door, linksaf, rechtsaf), bespreek alle kaartjes en laat de leerling die jullie gaan programmeren vast zijn schoenen uitdoen. Zo blijft de tegels netjes!

Leg de gele pijl naar op de plek waar 'Start' is. Begin met de robot dichtbij, leg hem iedere keer wat verder weg! Of probeer meerdere verschillende routes te bedenken naar deze plek/tegel!

Aan de slag

Kies met de leerlingen een tegel uit, waarop jullie de robot neerleggen. Leg onder de tegels met de kinderen de juiste pijlen neer om de leerling te programmeren naar de robot.

Zet de leerling op de begintegel en bespreek samen met de andere leerlingen de tegels één voor één. De leerling op de tegels voert bij iedere tegel die jullie bespreken uit wat er moet gebeuren. Controleer of jullie de pijlen goed hebben neergelegd en het programmeren is gelukt!

Tip/Uitdaging: wil je de kinderen motiveren om meer linksaf- en rechtsafpijlen te gebruiken? Gebruik de rode stip met kruis erdoor, kinderen mogen op deze tegel niet staan!



Afronding

Vraag aan de kinderen hoe het is gegaan, of de route geworden is zoals ze wilden, welke codes/pijlen hebben ze gebruikt?

Je kunt de les zo ver uitbereiden als je zelf wilt! Robot op een andere plek leggen, meerdere routes naar dezelfde tegel/robot of ga door met 'Let's Go Code – Gemiddeld'!