

Levend programmeren: herfst

Materiaal:

- Hoepels of schilderstape om een veld van 16 vakken te creëren.
- Bee-Bot-kaartjes met afbeeldingen over de herfst
- Stapel herfstkaarten voor de programmeeropdrachten.
- Ruimte om het programmeerveld te maken.
- Optioneel: Pijlen op de grond om de route voor te stellen.
- Optioneel: armbanden links en rechts
- Optioneel: Blue-bot shirt

Doelen:

- Kinderen laten kennismaken met basisbegrippen van programmeren.
- Stimuleren van samenwerking en communicatie tussen leerlingen.
- Ontwikkelen van ruimtelijk inzicht en probleemoplossend vermogen.

Inleiding:

We gaan vandaag een spannende activiteit doen waarbij we als een echte programmeur aan de slag gaan! We gaan een Blue-Bot programmeren, maar deze keer zal één van jullie de Blue-Bot zijn. We gaan een veld maken met hoepels of tape en opdrachten geven om door het veld te navigeren.



Activiteit:

1. Bereid het programmeerveld voor door hoepels of schilderstape te gebruiken om een veld van 16 vakken te creëren, met vier rijen van vier vakken. Plaats in elk vak een Bee-Bot-kaartje met een herfstafbeelding erop.
2. Kies één kind om de rol van de 'Blue-Bot' te vervullen en een ander kind om de rol van programmeur op zich te nemen.
3. Het kind dat de Blue-Bot is, neemt plaats in het programmeerveld.
4. De programmeur geeft instructies aan de Blue-Bot, bijvoorbeeld "een stap naar voren" of "draai naar rechts".
5. De Blue-Bot mag alleen de opdrachten uitvoeren die aan hem of haar zijn gegeven.
6. Voor een eenvoudigere versie kan de route eerst met pijlen op de grond worden gelegd en kunnen de kinderen in groepjes samenwerken om de opdrachten voor te lezen aan de Blue-Bot.
7. Voor een moeilijkere versie kunnen meerdere stappen achter elkaar worden benoemd, bijvoorbeeld "3 stappen rechtdoor", waarbij de kinderen elke pijl slechts één keer mogen neerleggen en het aantal stappen wordt aangegeven.

Tip: Links en rechts zijn lastige begrippen voor jonge kinderen. Laat dit terugkomen in de activiteit zonder apparaten. Geef de leerlingen bijvoorbeeld een blauw en rood armbandje. Blauw is voor links en rood is voor rechts.

Afsluiting:

Bespreek met de kinderen hoe het ging. Wat vonden ze leuk? Wat vonden ze lastig? Wat hebben ze geleerd over programmeren en samenwerken? Bedank de kinderen voor hun deelname en moedig hen aan om te blijven experimenteren met programmeren!

