

7 Programmeren

Subdoel 1: Leren eenvoudig programmeren

Les 4: Eenvoudig programmeren

Leerdoel: Studenten leren online programmeren door het spelen van een game.

Doelgroep: Studenten in gesloten instellingen met de nadruk op mbo-cluster drie en vier.

Lesduur:

Totale tijd: 15 minuten

- Introductie en uitleg: 5 minuten
 - Blockly games: 10 minuten
-

Benodigdheden

- Apparatuur:
 - Toegang tot computers (één per student of gedeeld in duo's).
 - Website: <https://blockly.games/?lang=nl>
 - Ga via Mediawise naar de website Blockly Games en controleer of deze goed werkt.
-

Les opbouw

Introductie (5 minuten)

- Laat zien hoe het programma Blockly games werkt en doe eventueel de eerste game klassikaal.

Blockly games (10 minuten)

- Laat de studenten individueel of in tweetallen oefenen met het programma
-

Tips voor de docent

- Test de eerste twee puzzels zelf om bekend te zijn met de uitdagingen.
 - Bij de website blockly games is het doolhof een makkelijke eerste uitdaging om mee te starten. De games hoeven niet op chronologische volgorde uitgevoerd te worden.
-

Bijlagen

Geen bijlage