

4. Data

Subdoel 1: Zelf leren data verwerken

Les 2: RGB-waarden

Leerdoel: Studenten begrijpen hoe data-invoer (zoals RGB-waarden) visuele uitkomsten beïnvloedt.

Lesduur

Totale tijd: 15 minuten

- **Introductie:** 5 minuten
 - **Activiteit:** 5 minuten
 - **Bespreking:** 5 minuten
-

Benodigdheden

- Laptop of tablet
 - RGB tool op het grote scherm □ https://www.w3schools.com/colors/colors_rgb.asp
 - Potlood en papier
-

Les opbouw

1. Introductie (5 min)

Leg uit dat computers kleuren maken met drie getallen: Een hoeveelheid rood, groen en blauw, allemaal van 0 tot 255. Dus 3 Rood, 30 Groen en 200 Blauw samen vormen een kleur. Laat nu de RGB tool op het grote scherm zien en verander live de waardes. Vraag wat de studenten denken dat er gebeurt als je alle waarden op 0 zet, of op 255?

2. Opdracht (8 min)

Laat de studenten een merk, sportclub of artiest kiezen en de kleur hiervan na te maken met de RGB tool. Als ze denken dat ze zo dicht mogelijk bij die kleur zitten, kunnen ze de RGB waarden noteren.

3. Nabespreking (4 min)

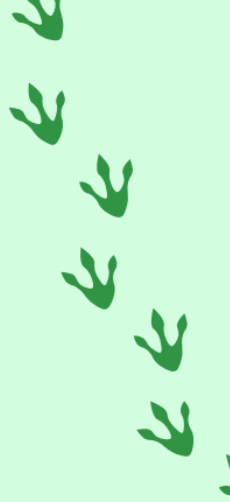
Laat een paar studenten hun kleur op het grote scherm zien (doordat ze de RGB waarden delen).

Vergelijk met het merk/sportclub/item dat ze maakten. Lijkt het?

Vraag klassikaal: Wat zegt dit over hoe computers met beeld werken?

Tips voor de docent

- De studenten kunnen ook de kleur van hun shirt of schoenen namaken
- Laat de studenten elkaars kleurcodes vergelijken.



DIGIPAD