

## Activiteit 12. Inleiding tot programmeren met Cody & Roby

### 1. Leerdoelen:

- 1.1.1. Computationale denkvaardigheid ontwikkelen door middel van een analoge activiteit.
- 1.1.2. Persoonlijk initiatief aanmoedigen.
- 1.1.3. Creativiteit en samenwerking stimuleren.

### 2. Relatie van de activiteit met W&T, genderinclusiviteit en ondernemerschap:

Programmeren en computationeel denken zijn vaardigheden die een directe relatie hebben met W&T vakken waaronder rekenen en wiskunde. Op het gebied van genderinclusiviteit omvat de activiteit diverse taken die passen bij verschillende persoonlijkheden en interesses, waarbij sommige taken meer te maken hebben met competitie en andere met samenwerking. Wat ondernemerschap betreft moedigt de activiteit de leerlingen aan een nieuw spel te bedenken en ontwikkelen dat tegemoet komt aan de wensen van potentiële spelers.

### 3. Belangrijkste aandachtsgebieden:

- W&T
- Genderinclusiviteit
- Ondernemerschap

### 4. Materialen:

- Het spelbord, de fiches en de kaarten. Deze zijn gratis te downloaden op <http://codeweek.it/cody-roby-en/ecw-edition/>
- Video's die laten zien hoe verschillende spellen worden gespeeld:
  - Het duel: <https://youtu.be/JiGjrOwOz6Y>
  - De race: <https://youtu.be/izpB0CvI0tk>
  - Bord vol: <https://youtu.be/XqWRDab5GDw>

### 5. Voorbereiding:

Druk het spelbord, de fiches en de kaarten af en knip ze uit.

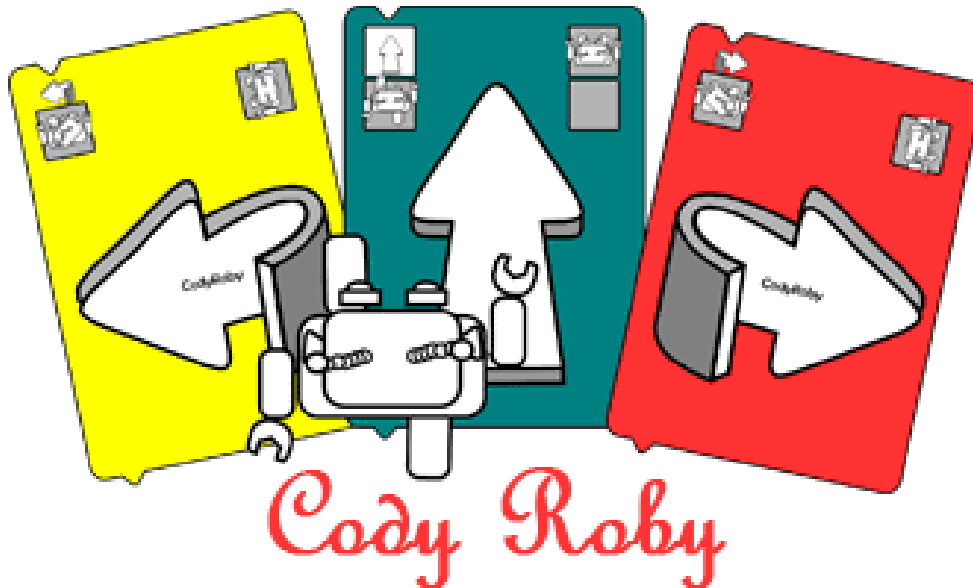
### 6. Duur: 60 minuten

### 7. Doelgroep: 12-15 jaar

---

### 8. Beschrijving van de activiteit:

De leerkracht legt de oefening uit en vraagt de leerlingen 5 groepjes van 2 of 4 leerlingen te vormen (5 minuten). In de video's worden 3 spellen getoond die met de kaarten kunnen worden gespeeld (het duel, de race en bord vol) (5 minuten). Vervolgens krijgen de groepjes 15 minuten de tijd om de spelletjes te spelen. Daarna mogen de groepjes 20 minuten nieuwe spelletjes bedenken of de bestaande spelletjes verbeteren, waarbij ze rekening moeten houden met ondernemerskwesties zoals doelgroepen of mogelijke marktsegmenten. Tot slot presenteert elk groepje zijn creaties aan de rest van de klas (15 minuten).



CodyRoby


CodyRoby

CodyRoby

CodyRoby