|  |  |
| --- | --- |
| QWOP | |
|  | |
| **Benodigdheden** | - Internetverbinding   * Media-device met browsermogelijkheid * Een schoolnetwerk die de volgende site toelaat: http://qwop2.net/QWOP/ |
| **Tijdsduur** | *Voorbereiding: circa 20 minuten*  *Afronden: min. 30 minuten* |

**Samenvatting opdracht**

**Leerdoel**

Aan het eind van deze les hebben de kinderen het mannetje laten lopen door procesmatig de goede toetsen combinatie te gebruiken, het mannetje hoeft niet meerder stappen gezet te hebben een of twee stappen is voldoende.

De kinderen laten in het internetspelletje qwop, een mannetje een aantal stappen zetten. Dit doen ze door goed te kijken naar welke bewegingen de benen van een mens maakt bij het lopen.

**Benodigde voorkennis**

Kinderen moeten weten hoe je een internetlink kan openen of het spelletje kan opzoeken via de pc. Ook is het voor de leerkracht handig om zelf het spelletje gespeeld te hebben. Voor eventuele vragen van de leerlingen kunnen ze dan bij u terecht.

Verantwoording

C:\Users\Judith\Dropbox\problemen-oplossen.png C:\Users\Judith\Dropbox\samenwerken.png C:\Users\Judith\Dropbox\computional-thinking.png C:\Users\Judith\Dropbox\ict-basisvaardigheden.png

|  |
| --- |
| **Opzet les** |
| In het begin van de les laat de docent het spelletje qwop eenmalig klassikaal zien, probeer zelf een aantal stappen te zetten. Leg de kinderen uit dat het heel moeilijk is om het mannetje ook maar een stap te laten zetten.  Ze moeten dus goed kijken naar hoe een mens loopt. Zet een kind voor de klas en laat hem een stap zetten, kijk met de kinderen welke bewegingen hij maakt (teken ze bijvoorbeeld met stokpoppetjes op het bord). Je kunt kinderen deze stap ook zelf in groepjes laten uitzoeken. Leg de kinderen uit dat het spelletje werkt met de toetsenbord knoppen q, w (dijbenen) en o, p (kuiten). De kinderen gaan zelf proberen een stappenplan te schrijven, ze schrijven dus op welke toetsencombinatie de zelfde bewegingen als lopen geeft. Terwijl ze dit stappenplan maken moeten ze toegang hebben tot een computer met het spelletje, zo kunnen ze hun eigen stappenplan meteen uitproberen. Als het niemand lukt probeer dan klassikaal een stappenplan te bedenken. Aan het einde van de les bespreek je met de kinderen of het gelukt is om een stap te zetten, had iemand een stappenplan gemaakt dat werkt? Zo ja kun je het laten zien. |

|  |
| --- |
| **Voorbeeld** |
|  |