

Schatzoekers!

Een schat spreekt altijd tot de verbeelding. In deze les ga je samen met de klas op zoek naar de schat. Daarna mogen de kinderen zelf hun eigen schatkaart maken en gaan de kinderen elkaars schat zoeken. Kinderen kunnen elkaar opdrachten geven door pijlen te tekenen. Kinderen leren programmeren door hun eigen schatkaart vorm te geven. Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren hoe het is om een schatkaart te lezen en gaan jullie samen op zoek naar de schat. Ook leren ze om hun eigen schatkaart te maken en een andere leerling te programmeren.

De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.

Totale duur: 1 uur.

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Zo zetten programmeurs de skills in deze les ook in om computers te vertellen wat ze moeten doen. Programmeurs maken apps, website en software. Elk bedrijf in de wereld maakt hier gebruik van en in de toekomst zijn er veel programmeurs nodig.

- **Introductie:** De kinderen maken kennis met nullen en enen als computertaal.
- **Verdieping:** De computer zet de nullen en enen om in een schatkaart met opdrachten
- **Doen:** Ga samen met de kinderen opzoek naar de schat en laat de kinderen nu zelf een schatkaart maken.
- **Afronding:** De kinderen voeren elkaars schatkaart uit en kijken of deze klopt. Aan het eind hebben alle kinderen een medaille gevonden als schat.

VOORBEREIDING

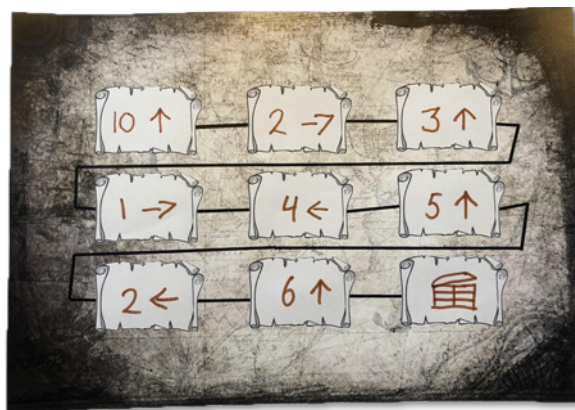
Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding
- Klik door de slides voor op het digibord.
- Print de schatkaarten, medailles en de kaart met opdracht uit. (bij voorkeur in kleur)
- Maak aan elke medaille een touwtje, zodat de medaille echt om kan.
- Stop deze in een kistje.
- Verstop het kistje

- Vul een schatkaart in voor de locatie waar je de lege schatkaarten en medailles hebt verstopt. Je kunt ervoor kiezen om dit zowel buiten als binnen te doen. Leg op deze plek de schatkist met de lege schatkaarten, medailles en de kaart met opdracht.

Gefeliciteerd met het vinden van de schat. Jullie kunnen allemaal een echte medaille (of ander gekozen verrassing benoemen) verdienen. Je moet daarvoor eerst je eigen schatkaart maken. Laat een van je klasgenootjes de schatkaart oplossen.

- Bedenk zelf eventueel een extra schat. Dit kan iets zijn wat bij jullie thema past.



BENODIGDHEDEN

- Digi-bord met internetverbinding
- Een kistje waar de lege schatkaarten en medailles inpassen
- Medailles + touw/lint
- Voor ieder kind een lege schatkaart
- Potloden

INTEGRATIE IN DE SPEEL/WERKLES

- **Tekenen en knutselen:** Laat kinderen zelf schatkaarten maken. Zij kunnen de lege voorbeelden uit de bijlage gebruiken, maar het is ook mogelijk om ervoor te kiezen dat zij zelf een schatkaart maken.
- **Bouwhoek:** De kinderen kunnen een bouwwerk maken waarin zij een schat verstoppen. Zij maken een schatkaart en met behulp van bijvoorbeeld een play-mobile poppetje die de stappen op de schatkaart aflegt vinden zij de schat.

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum.nu	Leerdoelen Digitale vaardigheden	Leerdoel (kern)vak: Rekenen	21st century skills
1. Data en informatie	1. Informatievaardigheden: De leerling weet dat computers heel snel kunnen rekenen en dat computer (-programma's) ons kunnen helpen bij het oplossen van problemen.	Kerdoel 23: De leerlingen kunnen wiskunde taal gebruiken.	1. Probleem oplossen
	2. Computational Thinking: De leerling kan informatie weergeven met behulp van eigen tekeningen.		2. Computational thinking

INTRODUCTIE

Slide 1, Luisteren

Vertel de kinderen dat jullie samen op zoek gaan naar een schat. Vertel dat je de schatkaart zo gaat laten zien op het digibord.

Slide 2, Praten met de klas

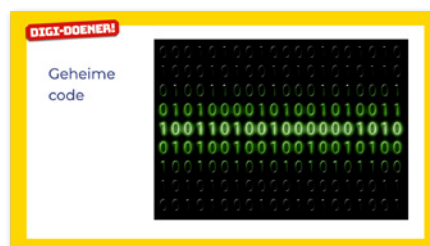
Vertel dat je vanochtend alleen een probleem had. De schatkaart zag er heel gek uit.

Wat zien de kinderen op het digibord? Ga in gesprek over de nullen en enen. Wat zou het betekenen?

Vertel aan de kinderen dat dit de manier is waarop computers met elkaar praten.

Slide 3, Beroepenslide/arbeidsmarkt

Vertel aan de leerlingen: Ik heb een programmeur gevraagd om deze cijfers te laten omzetten naar een plaatje. Wie weet wat een programmeur is? Hij heeft de computer opdracht gegeven om de nullen en enen om te zetten naar een afbeelding. Een programmeur kan de computer dus opdrachten geven.



VERDIEPING

Slide 4 praten en denken

Laat de schatkaart aan de kinderen zien en benoem de cijfers en pijlen die je hebt opgeschreven. Wat zouden de pijlen en cijfers betekenen? Laat de kinderen hierover nadenken. Geef een aantal kinderen een beurt. Vertel dat de cijfers betekenen hoeveel stappen je moet zetten. En dat de pijlen aangeven welke kant je die stappen op moet zetten. Hoe weet je waar je moet beginnen? Laat de kinderen antwoord geven.



DOEN

Slide 5 doen

Jullie gaan nu samen op zoek naar de schat. Laat de kinderen hardop benoemen welke stappen er gezet moeten worden. Bekijk samen met de kinderen wat er in de schat zit. Lees de kaart uit de schatkist voor.

Tekst op de kaart:

Gefeliciteerd met het vinden van de schat. Jullie kunnen allemaal een echte medaille verdienen. Je moet daarvoor eerst je eigen schatkaart maken. Laat een van je klasgenootjes de schatkaart oplossen en jouw schat vinden.

**Slide 6 doen**

Laat de kinderen hun eigen schatkaart invullen. Ze bedenken eerst een plek om de schat te verstoppen. Daarna mag een klasgenootje de schat gaan zoeken met behulp van de schatkaart.

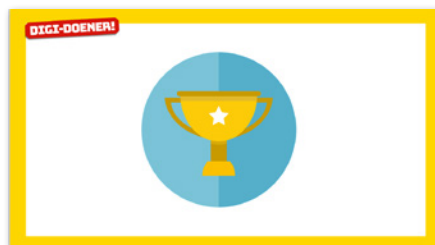
Je kunt er ook voor kiezen om deze stap in de speelwerkles uit te voeren, zodat kinderen alle tijd hebben om de schatkaart in te vullen en de schatkaart te laten uitvoeren door een klasgenootje.



AFRONDING

Slide 7 luisteren

Vertel: Dus nu heeft iedereen de schat gevonden. Jullie hebben elkaar geprogrammeerd met een schatkaart. Wij maken samen een foto voor het digibord met onze medailles en onze schatkaarten. Jullie zijn fantastische speurneuzen.

★ **TIPS:**

Je kunt deze les ook prima buiten doen. Geef de kinderen stoepkrijt en laat ze een grote schatkaart maken van het plein. De kinderen volgen de pijlen en komen zo bij de schat terecht.

BIJLAGEN



Gefeliciteerd met het vinden
van de schat. Jullie kunnen
allemaal een echte medaille
verdienen. Je moet daarvoor
eerst je eigen schatkaart maken.
Laat een van je klasgenootjes
de schatkaart oplossen.

