|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Situering** | **Opleiding**:  ICT programmeren | | **Toepassingsgebied**:  (Kies hieronder het toepassingsgebied/de doelgroep voor wie deze taak bedoeld is)  Werk | |
| **Module**:  Specifieke ontwikkelomgeving: eenvoudig functionaliteiten | **Vermoedelijke aantal lestijden van de ICT-taak**:  1 à 2 lestijd(en) | | **Auteur(s) & CVO**:  CVO Encora  Michel Elands, Kevin Nicasi |
| **Titel van de ICT-taak**:  Mini-spel: Where is Wally | | | |
| **In te oefenen basiscompetenties van deze ICT-taak (schrap de BC's die niet in de authentieke taak zitten):**   * IC BC234 - kan de basisprincipes van programmeren in een specifieke ontwikkelomgeving toepassen * IC BC241 - kan een programma in een specifieke ontwikkelomgeving maken * IC BC245 - kan in een specifieke ontwikkelomgeving ontwerpen * IC BC247 - kan de bouwstenen van een specifieke ontwikkelomgeving gebruiken * IC BC344 - kan oplossingen voor eenvoudige probleemstellingen bedenken | | | |
| **Omschrijving** | **Concrete case of probleemstelling**:  Ter promotie van een nieuwe chocoladereep, vraagt het chocoladebedrijf waar je werkt, jou om een mini-spelletje op de bedrijfswebsite te zetten. Het spel is gebaseerd op de bekende zoekprenten “Waar is Wally”: de speler moet een klein figuurtje vinden in een grote tekening met veel andere kleine figuurtjes op.  Voorkennis: De cursisten kunnen html en positioneren in css en hebben reeds basis Javascript en basis events behandeld.  **Inleiding**  Aan de hand van een klasgesprek vraagt de leerkracht aan de leerlingen wat er nodig zou zijn om het spel te maken. Samen wordt een stappenplan opgesteld van de uit te voeren taken. | | | |
| **Lesverloop/stappenplan** | **De effectieve ICT-taak**:  Het spelletje gaat als volgt: De speler krijgt een grote tekening te zien waarop hij een klein figuurtje moet vinden. Als hij het figuurtje heeft gevonden en erop klikt wordt een boodschap getoond: “Gevonden!”.  **Lesverloop/stappenplan**:   |  |  | | --- | --- | | **Opdrachten** | **BC** | | * Opdracht 1: Stappenplan opstellen: Welke elementen zijn er nodig, wat moet er gebeuren?   + html/css: Zet een afbeelding van Where is Wally in html/css op je pagina   + html/css: Plaats een kleine doorzichtige knop op de het Wally-personage   + html/css: Plaats een boodschap “Gevonden!” bovenop het spel, maak ook deze boodschap onzichtbaar   + js: Zorg ervoor dat wanneer je op Wally klikt de boodschap “Gevonden!” verschijnt. | IC BC344 | | * Opdracht 2: De leerlingen proberen zelfstandig het stappenplan om te zetten in code. | IC BC234  IC BC241  IC BC245  IC BC247 | | | | |
| **Bronnen** | **Bronnen**:  <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>  <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>  <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/JavaScript_basics> | | | |
| **Richtlijnen** | **Extra leerkracht informatie**  Plaats het spelletje online, zodat de cursisten het achteraf kunnen tonen en (laten) spelen. | | | |