# Bijzondere Bewoners - Quiz

### 1. Inleiding voor de leerkracht

* Doel van de les: Leren programmeren in CoSpaces Edu met CoBlocks en het maken van een interactieve quiz.
* Thema: **Bijzondere bewoners** - hoe planten, dieren en mensen zijn aangepast aan hun omgeving.
* Doelgroep: Leerlingen die al bekend zijn met CoSpaces.

### 2. Lesopbouw

* **Introductie (10 minuten)**:
  + Leg het thema van de les uit.
  + Toon het voorbeeld van de quiz met de Gorilla en laat zien hoe het werkt.
* **Opdracht (30-40 minuten)**:
  + Leerlingen kiezen een dier, bedenken vragen, en maken een nieuw script in CoBlocks.
  + Bij voldoende tijd mogen meerdere dieren toegevoegd worden.
* **Presentatie (10-15 minuten)**:
  + Leerlingen presenteren hun gemaakte quizzen aan elkaar en testen elkaars quizzen.
* **Feedback (5 minuten)**:
  + Bespreek wat goed ging en wat beter kan.

### 3. Technische handleiding voor CoSpaces

* Stappenplan voor het instellen van de quiz:
  1. **Scèneoverzicht**:
     + *Scène Spel*: Hier maken de leerlingen hun quiz.
     + *Scène Klaar*: Een eindscherm wanneer een speler aangeeft klaar te zijn.
  2. **Scène 'Spel':**
     + Kies dieren (zoals Gorilla en andere dieren) uit de bibliotheek en plaats deze in de scène.
     + Plaats de dieren op verschillende plekken, zodat spelers ze moeten ontdekken.
  3. **Programmeren in CoBlocks**:
     + Gebruik het voorbeeldscript van de Gorilla als referentie.
     + Laat leerlingen een apart tabblad maken voor elk nieuw dier.
     + In het script kun je:
       - Vragen instellen met meerdere keuze-opties.
       - Correcte en onjuiste antwoorden koppelen aan acties.
       - Animaties of geluiden toevoegen bij interactie.
  4. **Interactie toevoegen**:
     + Klikbare objecten:
       - Stel in dat een vraagpaneel verschijnt als de speler op een dier klikt.
       - Koppel quizvragen aan elk dier. Zorg dat elke vraag uniek is.
     + Vraagpanelen en antwoorden:
       - Kies minimaal 3 antwoordopties per vraag.
       - Markeer het juiste antwoord in het vraagpaneel.
       - Programmeer verschillende acties voor juiste en foute antwoorden.

### 4. Tips voor succes

* Laat leerlingen in duo’s werken voor brainstormen en foutopsporing.
* Stimuleer creativiteit door leerlingen eigen vragen en animaties te laten maken.
* Voor leerkrachten: bekijk de scripts van leerlingen om ze te helpen met fouten of logica.

### 5. Bijlage

1. Stap-voor-stap instructie:
   * Gorilla-script en uitleg (in detail).
   * Voorbeeld van hoe een nieuw dier toegevoegd kan worden.
2. Visuele uitleg code.
3. Snelle tips voor probleemoplossing.