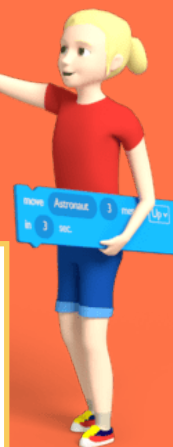


Handleiding voor docenten

WisMon helpt graag om bèta, wetenschap en techniek leuk en toegankelijk te maken voor iedereen. Deze docentenhandleiding is een toelichting bij de Leren met WisMon - Challenge 3, waarin de leerlingen hun eigen 3D-wereld maken in CoSpaces. Met weinig voorbereiding vanuit de leraar, leren leerlingen de basisprincipes van ontwerpen in 3D.



CoSpaces

CoSpaces Edu is een online omgeving waarin leerlingen zelf 3D-werelden creëren. Met animaties en blokprogrammeren kunnen ze deze wereld tot leven wekken. Ze hoeven hiervoor geen code te gebruiken. De basisvariant van CoSpaces is gratis en werkt direct vanuit de browser, de leerlingen hoeven niets te installeren. Daarnaast heeft CoSpaces een geïntegreerd klassenmanagement-systeem waar leerlingen hun gemaakte werelden kunnen delen met hun leraar. Dit maakt CoSpaces ook erg geschikt voor programmeeronderwijs op afstand.

De Challenge

In de [Leren met WisMon - Challenge 3](#) ontwerpen en programmeren de leerlingen hun eigen 3D-wereld in CoSpaces. Leerlingen die bekend zijn met werken in CoSpaces kunnen direct aan de challenge beginnen.

Zijn leerlingen nieuw in CoSpaces? Laat ze dan eerst de [Tips & Tricks](#) doornemen. Hierin leren de leerlingen de basis van CoSpaces.

Hebben leerlingen nog geen ervaring met 3D-ontwerpen of programmeren, laat ze dan eerst [Level 1 t/m 3](#) doorlopen. Daarin leren ze over objecten, animaties en programmeren.

Heb je echte WisKids in je klas? Geef deze leerlingen extra uitdaging en laat hen programmeren in Javascript. Ook dat kan in CoSpaces!

Voorbereiding

- Maak een CoSpaces-account, klas en opdracht aan zodat de leerlingen hun werelden hier kunnen maken. Is CoSpaces nieuw voor je? Bekijk dan dit filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=dr79R1675DM>.
- Lees de Challenge, Tips & Tricks en de Levels door.
- Maak de Challenge, Tips & Tricks en de Levels beschikbaar voor de leerlingen (bijvoorbeeld via Magister). Deel hier ook de klascode van CoSpaces met je leerlingen.

Aan de slag

Leerlingen kunnen nu zelfstandig aan de slag met de challenge (m.u.v. jonge kinderen). Laat ze afhankelijk van hun niveau en kennis de [Tips & Tricks](#) doornemen en/of [Level 1 t/m 3](#) doorlopen. Hebben ze hun challenge af? Dan kun je deze bekijken in CoSpaces via het klasportaal en het resultaat met WisMon delen.

Leren met WisMon

Deel het werk van je leerlingen op social media met [#LerenMetWisMon](#), zet je post op openbaar en tag WisMon zodat we je post kunnen zien. We delen het resultaat graag!