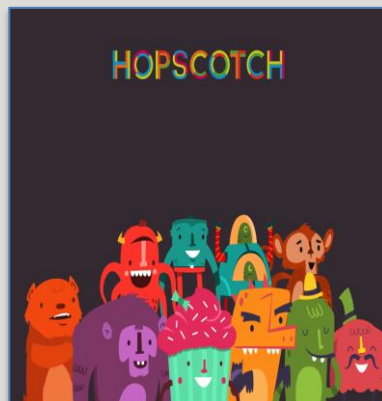


Beschrijving

Met deze gratis app leren kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd. Je kunt allerlei figuren kiezen en deze laten bewegen, dansen, lijnen laten tekenen etc. Ieder figuur kan weer iets anders doen.



Doel

De leerlingen leren spelenderwijs de basisbeginselen van het programmeren. Ook wordt het logisch denken gestimuleerd. Na deze les kunnen ze:

- *Eenvoudige programmeer commando's uitvoeren.*
- *Een creatieve animatie maken mbv programmeer commando's.*
- *Verschillende figuren op verschillende manieren laten bewegen.*

Vorbereiding en benodigdheden

- *Download de app [HopScotch](#).*
- *Kopieer de lesbrief per groepje.*
- *Zorg voor computers met internet.*
- *Zorg voor tablet's per groepje.*
- *Bekijk de instructie film die op [CodeKinderen.nl](#) staat.*
- *Zet de computers klaar met de [HopScotch](#) pagina op [CodeKinderen.nl](#).*

Wat is moeilijk?

- *De leerlingen moeten geholpen worden met het bewegen van het eerste figuurtje.*
- *Laat ze zien hoe ze meer figuren er in kunnen zetten.*
- *Daag ze uit door ook tekst te gebruiken.*

Verdieping

De leerlingen kunnen met deze app heel veel verschillende projecten maken waarin ze al hun creativiteit in kwijt kunnen. Sommige leerlingen vinden het heel leuk en uitdagend, andere leerlingen zijn er snel op uitgekeken. Probeer ze uit te dagen door de poppetje figuren te laten tekenen. Of laat ze eens naar de verschillende standaard projecten te laten kijken. Een vervolg op HopScotch is bijvoorbeeld [Scratch](#) wat ook beschreven staat op de CodeKinderen site.