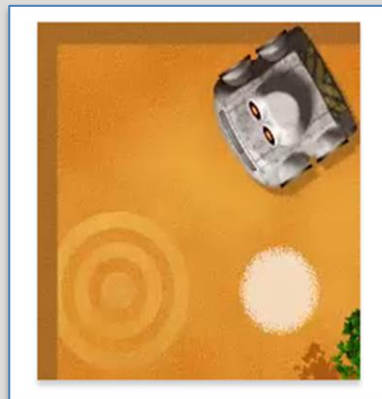


## Beschrijving

Met deze website leren kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd. Ze moeten de robot Robo laten bewegen. Hij kan verf strepen trekken en hij kan iets oppakken. Het leuke van RoboMind is dat ze echte code moeten intypen. Regelmatig krijgen ze ook informatieve filmpjes tussen de opdrachten door.



## 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 typen.*
- *Links en rechts draaien vanuit robo goed interpreteren.*
- *Robo moet opdrachten laten herhalen.*

## Vorbereiding en benodigdheden

- *Kijk of de website [RoboMind](#) het doet.*
- *Kopieer de lesbrief per groepje.*
- *Zorg voor computers met internet.*
- *Maak voor ieder groepje een account aan.*
- *Bekijk de instructie film die op [CodeKinderen.nl](#) staat.*
- *Voor de oplossingen kunt u ons [mailen](#).*
- *Zet de computers klaar met de RoboMind pagina op [CodeKinderen.nl](#).*

## Wat is moeilijk?

- *Help de leerlingen met het inloggen en starten van de eerste opdracht.*
- *Wanneer ze een programmeer fout maken moeten ze dit verbeteren.*
- *Hoe ze na de basis levels verder kunnen.*

## Verdieping

De leerlingen kunnen met deze website tien verschillende niveaus oefenen. Ze zullen in één les van 1,5 uur ongeveer drie niveaus uitspelen. Hierna kun u kiezen voor een betalend account. Voor nog meer programmeren kunt u gaan naar de website van [CodeHS](#). Hier moeten ze een hondje laten lopen en ballen op laten pakken. Voor deze site moet je een account aanmaken. Je kunt zelfs een klassen account aanmaken en de vorderingen van je leerlingen bijhouden.