



LEER PROGRAMMEREN MET CODEHS

Met deze website leren kinderen werken met bouwstenen om te programmeren. Dit doen ze door een virtueel hondje trucjes te leren zoals 'move, turnleft, pickball'. Ze merken dat het werken met deze eenvoudige programmeertaal heel nauw luistert. Als ze het goed doen, geeft het wel veel voldoening. Dit programma spreekt het probleemoplossend vermogen aan.

Doel

De leerlingen leren spelenderwijs de basisbeginselen van programmeren. Hoewel deze website in het Engels is, kunnen leerlingen de opdrachten redelijk zelfstandig uitvoeren. Zij kunnen na deze proeverij:

- Een aantal levels in deze programmeertaal uitvoeren.
- Commando's als move, turnLeft, pickBall en putBall gebruiken.
- Het verschil in betekenis van hoofd- en kleine letters en van (); of {}.
- Beter logisch denken.
- Creatieve oplossingen zoeken voor deze uitdagingen.

Vorbereiding en benodigdheden

- Neem de **Glogster** poster door en de lesbrief.
- Maak één klassenaccount aan en twee leerlingaccounts.
- Maak zelf de eerste 10 levels van de website **CodeHS**.
- Fotocamera.
- Print eventueel alle **goede oplossingen**.
- **Instructievideo**.
- Zet de **Glogster** poster van CodeHS klaar op de computer.

Wat is moeilijk?

- Help de leerlingen even met inloggen en laat ze in level 4 beginnen: 'Your First Karel Program'.
- In het level 'Slide Karel' moeten de leerlingen een function maken. Let op dat ze de notatie {} goed gebruiken.
- In level 'Make Pancakes' moeten ze alle opdrachten in functies zetten. Dit moet in de functie start {} gezet worden.

Verdieping

De leerlingen komen in deze les ongeveer tot level 6. Het basislevel van Karel heeft 30 levels en vooral de laatste levels zijn zelfs voor leerlingen in het voortgezet onderwijs erg pittig. Het basislevel Karel is gratis. De vervolg levels (Java en Animation) kunnen ze doen m.b.v. punten die ze kunnen verdienen door het nakijken van de opdrachten van andere leerlingen.