

Beschrijving

Met deze gratis app leren kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd. Het monstertje moet commando's krijgen om zijn weg te vinden binnen het doolhof: links, rechts, naar boven of naar beneden. Ook commando's van herhaling en "what-if" komen aan bod. In ieder level kunnen 3 sterren verdiend worden: hoe beter je programmeert, des te meer sterren je verdient.



Doel

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

- Eenvoudige programmeercommando's uitvoeren.
- Eenvoudig oorzaak gevolg denken binnen een programmeeromgeving.
- Het principe van herhaling toepassen in een programmeeromgeving.

Voorbereiding en benodigdheden

- Installeer [Kodable](#) op de iPad (op dit moment alleen nog voor iPad).
- Probeer de app uit en maak een aantal levels.
- Kopieer de lesbrief per computer.
- Bekijk de instructiefilm die op [CodeKinderen.nl](#) staat.
- Voor de oplossingen kunt u ons [mailen](#).
- Zet de computers klaar met de [Kodable pagina](#) op [CodeKinderen.nl](#).

Wat is moeilijk?

- De leerlingen zullen even op weg geholpen moeten worden in level 1.
- Invoering van het "what-if" principe in level 4.
- Invoering van het herhalingsprincipe in level 19.

Verdieping

De leerlingen kunnen met deze gratis app 30 levels uitspelen. Hierna zijn er in de betaalde versie nog meer levels.

Een vervolg op Kodable kan de online website van [Ko de Kraker](#) zijn. Deze lessen staan ook op [CodeKinderen.nl](#).