

Beschrijving

Met Ko de Kraker leren kinderen de beginselen van het programmeren en wordt het logisch denken gestimuleerd. De vogel moet commando's krijgen om zijn weg te vinden binnen het doolhof en hij moet noten verzamelen: links, rechts, naar boven of naar beneden. Maar hij moet ook springen en zwemmen. Bij 150 punten krijgen ze een bronzen noot. En bij 300 een zilveren en bij 450 punten een gouden.



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.*
- *Links en rechts draaien vanuit de vogel goed interpreteren.*
- *Creatieve oplossingen zoeken om de weg zo kort mogelijk te maken.*

Vorbereiding en benodigdheden

- *Maak zelf ook een aantal levels van [Ko de Kraker](#).*
- *Kopieer de lesbrieff per computer.*
- *Zorg voor computers met internet.*
- *Bekijk de instructiefilm die op [CodeKinderen.nl](#) staat.*
- *Voor de oplossingen kunt u ons [mailen](#).*
- *Zet de computers klaar met de [Ko de Kraker](#) pagina op [CodeKinderen.nl](#).*

Wat is moeilijk?

- *De leerlingen moeten in level 1 even geholpen worden.*
- *Links en recht draaien moet even samen gedaan worden*
- *Het springen en zwemmen.*

Verdieping

De leerlingen kunnen met deze website 50 levels uitspelen. In totaal zijn er 50 levels. Ze zullen in één uur tot ongeveer 20 levels komen.

Een vervolg van Ko de Kraker is bijvoorbeeld [The Hour of Code](#) wat ook beschreven staat op de CodeKinderen site.