

Docentenhandleiding – Ko de Kraker



Ko zoekt de noot

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 de kinderen 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 de leerlingen:

- 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 benodigheden

- Speel zelf vooraf een aantal levels van Ko de Kraker.
- Kopieer de lesbrief voor iedere leerling.
- Zorg voor computers / Chromebooks met internet.
- Zet de leerling computers klaar met de Ko de Kraker op <https://kodekraker.watnou.nl/>
PC: link staat ook in de map 'Leerling/Programmeren' op het bureaublad van de leerlingen.
Chromebook: de link staat in de lijst 'Snelkoppelingen'.
• Bekijk samen met de leerlingen de instructiefilm die op de **Portal DG GvW** staat.

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 'Code Studio: Klassieke Doolhof' die je ook op de **Portal DG GvW** vindt (bij Groep 5-6: Computational Thinking).