

VISUEEL PROGRAMMEREN LEVEL 1

KO DE KRAKER



Samenvatting

Ko de Kraker is de eerste kennismaking met het visuele programmeren. Spelenderwijs leren we:

- vooruit denken
- in afgebakende commando's denken (zwart-wit denken)
- perspectief verplaatsing (wat links is voor mij is misschien wel rechts voor iemand anders)
- vallen en opnieuw beginnen

URL

<http://www.kennisnet.nl/kids/watnou/internet/ko-de-kraker/>

Tijdsbesteding

1 a 2 lessen

UITLEG INTERFACE

The screenshot shows the 'Ko DE KRAKER' game interface. At the top left is a character named 'Ko' with large eyes. The title 'Ko DE KRAKER' is displayed, with 'noten' written above 'DE'. Below the title is a mission statement: 'Breng jij Ko naar zijn noot? Gebruik hiervoor de functie 'rechtdoor'.' The interface is divided into two main sections: 'Maak uit deze functies...' and '...jouw programma:'. The 'Maak uit deze functies...' section contains a button labeled 'rechtdoor' with a right-pointing arrow. The '...jouw programma:' section is a large grid for writing code. A 'Doen!' button is located between the two sections. On the right side, there is a 10x10 grid representing the game world. A small bird icon is at the top of the grid, and a nest icon is at the top right. A 'SCORE 0' indicator is at the bottom right. A 'Tip!' button is at the bottom left, and a 'Hoe werkt het?' button is at the bottom center. Six numbered callouts (1-6) are overlaid on the interface: 1 points to the 'rechtdoor' button, 2 points to the '...jouw programma:' grid, 3 points to the 'Doen!' button, 4 points to the bird icon, 5 points to the nest icon, and 6 points to the 'SCORE 0' indicator. The background features a binary code pattern at the bottom.

- 1 Hier staan de commando's / functies die je kunt aanklikken
 - 2 De functies verschijnen dan in dit paneel
 - 3 Als je op 'Doen!' drukt, wordt het programma uitgevoerd
 - 4 Dit is Ko
 - 5 Dit is een noot, daar moet je Ko naar toe brengen
 - 6 Dit is het speelveld waar Ko overheen kan lopen
-

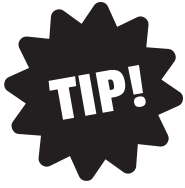


Opdracht

- Zorg dat iedereen Ko de Kraker heeft opgestart
- Leg de interface uit:
 - de commando's staan in het linkerpaneel ("Maak uit deze functies...")
 - je drukt op een commando's en hij verschijnt in het paneel ernaast ("...jouw programma")
 - als je vaker op dezelfde commando drukt, komt er een getal bij te staan wat het aantal keer dat hij uitgevoerd wordt uitdrukt
 - door op "Doen!" te drukken, voer je je commando's uit
- Laat de kinderen eerst 15 minuten zelf proberen, de meesten zullen het vrij snel doorhebben en al enkele levels verder zijn. Sommigen zullen iets meer uitleg nodig hebben.



- Vind je het moeilijk om te voorspellen wat Ko gaat doen?
 - Zat je wel eens verkeerd met links en rechts?
 - Wat verraste je?
 - Wat vond je het moeilijkste?
-



Als kinderen moeite hebben met de verplaatsing van perspectief (wat is links en wat is rechts) kan het werken om even uit de computerwereld te stappen en met een aantal kinderen de situatie van Ko de Kraker in het echt proberen na te spelen. Degene die Ko de Kraker speelt zegt links als hij linksaf slaat en rechts als hij rechtsaf slaat. De kinderen die tegenover Ko de Kraker staan zullen nu snappen dat links andersom kan werken als je ergens anders staat.
