6 Programmeren

Subdoel 1: Leren eenvoudig programmeren

Les 4: Eenvoudig programmeren

Leerdoel: Studenten leren online programmeren door het spelen van een game.

Benodigdheden

- Apparatuur:
  - Toegang tot computers(één per student of gedeeld in duo's).
- Website: https://blockly.games/?lang=nl
  - Ga naar **Bijlage 6.1.4-1** Blockly Games en controleer of deze goed werkt.

Les opbouw

Introductie

- Laat zien hoe het programma Blockly games werkt en doe eventueel de eerste game klassikaal. De uitleg per spel staat in de bijlage zodra je een spel aanklikt.

Blockly games

- Laat de studenten individueel of in tweetallen oefenen met het programma

---

Tips voor de docent

- Test de eerste twee puzzels zelf om bekend te zijn met de uitdagingen.
- Bij de website blockly games is het doolhof een makkelijke eerste uitdaging om mee te starten. De games hoeven niet op chronologische volgorde uitgevoerd te worden.