

Maak van programmeren je hobby!

EN MAAK ZELF GAMES!

in Kortrijk!

Wat en voor wie?

In steden en gemeenten over heel Vlaanderen organiseert CodeFever vzw **programmeerlessen** en **-kampen** voor kinderen **tussen 8 en 15 jaar**.



Wat houdt het in?

Een eigen, diepgaand en opbouwend leertraject gebaseerd op **gamified learning**, met professionele begeleiding. Elke lessenreeks of "level" bestaat uit **10 lessen** waarin steeds nieuwe concepten worden aangeleerd.

Vroegboekactie

Wie inschrijft in een lessenreeks én betaalt ten laatste op **31/07/2024** ontvangt een cool **CodeFever-cadeau!**

Zie voorwaarden op onze website.



CODEFEVER
CODING ACADEMY

Waarom CodeFever?

Via een **opbouwend, doordacht leertraject** en met toegang tot het online CodeFever-leerplatform leert je kind creatief en **logisch redeneren, structureren, samenwerken** en **probleemoplossend denken**. Dat door helemaal zélf games te maken via o.a. Scratch.

Met hoeveel zijn we?

Elk jaar tekenen meer dan **6000 kinderen** in op een 30-tal locaties. Nu jouw kind nog!



Heb je de koorts al bijna te pakken?



- » Verschillende instapgroepen **op leeftijd**
- » Educatief **onderbouwde lesmethode** en uniek lespakket
- » Doordacht **vervolgtraject** (Scratch, Minecraft Education, JavaScript, Python, enz.)
- » Online CodeFever-**leerplatform**
- » Hoge **funfactor** en leuk **groepsgebeuren**
- » **Professionele lesgevers** uit de IT-wereld!
- » Intensieve begeleiding (3 begeleiders per groep van 15 kinderen)
- » Sociaal tarief mogelijk (op vertoon van attest verhoogde tegemoetkoming)



CODEFEVER
CODING ACADEMY



Vlaamse
overheid

STEM-academie
SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING MATHEMATICS



MEER INFO & INSCHRIJVEN | [CODEFEVER.BE](https://codefever.be) | [INFO@CODEFEVER.BE](mailto:info@codefever.be)

VOLG EEN LESSENREEKS

Elke lessenreeks of elk "level" werd opgesteld door gespecialiseerde lespakketmakers en bestaat uit **10 lessen** waarin telkens nieuwe concepten aangereikt worden door IT-professionals en leerkrachten.



Vragen?
info@codefever.be

Start op zaterdag 21/09/24 | 10 Lessen van 1,5u

- ✓ Fiscaal voordeel voor kinderen onder de 14 jaar
- ✓ Gezinskorting vanaf het tweede ingeschreven kind
- ✓ Verschillende instapgroepen **op leeftijd**

Schrijf je in op
codefever.be



BYTEBUSTERS LEVEL 1

3e + 4e
leerjaar

11u00 - 12u30 of
13u15 - 14u45 of
15u00 - 16u30

CODEKRAKS LEVEL 1

5e + 6e
leerjaar

11u00 - 12u30 of
13u15 - 14u45 of
15u00 - 16u30

DIGIHEROES LEVEL 1

1e - 3e
middelbaar

09u15 - 10u45

 hogeschool
VIVES

HOGESCHOOL VIVES,
CAMPUS KORTRIJK
Doorniksesteenweg 145,
8500 Kortrijk

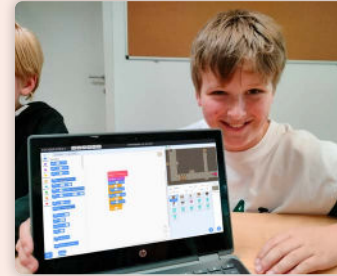
EN/OF KOM MEE OP ZOMERKAMP!

- » Afwisselend programmeren en offline activiteiten
- » 9u00 - 16u30 | opvang vanaf 8u15 tot 17u15
- » Fiscaal voordeel voor kinderen onder de 14 jaar
- » € 50 gezinskorting vanaf het tweede ingeschreven kind
- » Zelf een lunchpakket voorzien
- » **Ma 01/07 t.e.m. vrij 05/07**

SCHRIJF JE IN OP
[CODEFEVER.BE](https://codefever.be)

Start 2 Code

- Geen voorkennis vereist
- Sluit aan bij groep 3^{de}-4^{de} leerjaar OF 5^{de}-6^{de} leerjaar



Activiteiten

- ✓ Leer de **basisbegrippen** van coderen: *decompositie, sequentie, iteraties, conditionele logica en signalen.*
- ✓ Speel je eerste, zelfgeprogrammeerde spel in **Scratch**.
- ✓ Leer problemen oplossen, samenwerken en ga aan de slag met je creativiteit.
- ✓ Trek naar buiten met je programmeerkennis en ontdek de logica in **coole offline spelletjes**.

Minecraftkamp

- Geen voorkennis vereist
- 3^{de}, 4^{de} en 5^{de} leerjaar



Activiteiten

- ✓ Codeer in **MakeCode** en zie live je resultaat in een Minecraftwereld verschijnen.
- ✓ Maak met andere kinderen uit je team een eigen kamp en leer **samenwerken**.
- ✓ **Verzin** zelf knotsgekke gebouwen voor je wereld.
- ✓ Leg het af tegen andere teams in een **unieke Minecraft-game**.



Robotkamp

- Voorkennis nodig!
- Minstens CodeKraks 1, ByteBusters 3 of Digiheroes 1



Activiteiten

- ✓ Maak je eigen **Escape Room** robot style en ontsnap als eerste met je team.
- ✓ **Programmeer een auto** doorheen een hindernissenparcours.
- ✓ Stuur een **robot** aan met behulp van **sensoren** of laat hem een kunstwerk maken.
- ✓ Leer **Agile** ontwikkelen net als **échte IT-developers**.