

Maak van programmeren je hobby!

EN MAAK ZELF GAMES!

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?

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.

Vroegboekactie

Wie inschrijft in een lessenreeks én betaalt ten laatste op **03/01/2024** 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-lerplatform 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 zo'n **6000 kinderen** in op meer dan 30 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-**lerplatform**
- » Hoge **funfactor** en leuk **groepsgebeuren**
- » **Professionele lesgevers** uit de IT-wereld!
- » Intensieve begeleiding

Vragen?
info@codefever.be

Start op zaterdag 24/02/24 | 10 Lessen van 1,5u

- ✓ Fiscaal voordeel voor kinderen onder de 14 jaar
- ✓ Gezinskorting vanaf het tweede ingeschreven kind

Schrijf je in op codefever.be



De leerlingen dienen zelf een laptop mee te brengen.

BYTEBUSTERS LEVEL 1

3e + 4e
leerjaar



09u15 - 10u45 of
11u00 - 12u30

CODEKRAKS LEVEL 1

5e + 6e
leerjaar

11u00 - 12u30

DIGIHEROES LEVEL 1

1e - 3e
middelbaar

11u00 - 12u30



Leon Declercqstraat 1, 9800 Deinze

Liever op zomerkamp?

We organiseren deze zomer ook een kamp in jouw buurt! Volg je dit kamp, dan kan je in september in level 2 starten.

