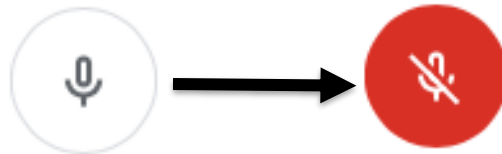
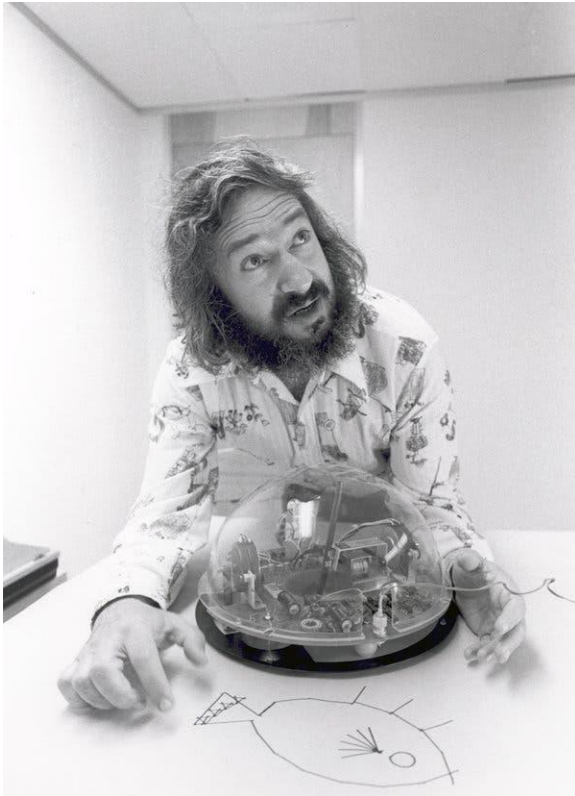


Didactiek

Graag je microfoon uitzetten!



Seymour Papert



Programmeren met kinderen

Turtle

Leren door te doen



1967

Jean Piaget



0 - 2 Sensomotorisch

2 - 7 Preoperationeel

7 - 11 Concreet operationeel

11+ Formeel operationeel

Neopiaget



Sensomotorisch
Preoperationeel
Concreet operationeel
Formeel operationeel

Een nieuwe taal

Μπορείτε να μάθετε τα πάντα

Tips

Laat leerlingen problemen formuleren



Tips

Leg concepten uit

mijn variabele

herhaal 10

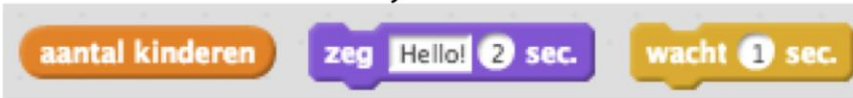
als dan



Tips

Kijk naar leerdoelen en toets ze

1. Welke van deze blokjes is een variabele? Omcirkel het antwoord.



punten is nu _____

Tips

Code voorspellen is erg belangrijk *Wat gaat dit blokje doen?*

5. We willen het aantal punten zeggen op het begin van het spel. Als je op de groene vlag klikt, zegt de kat...



- A. Niks
- B.0
- C.1

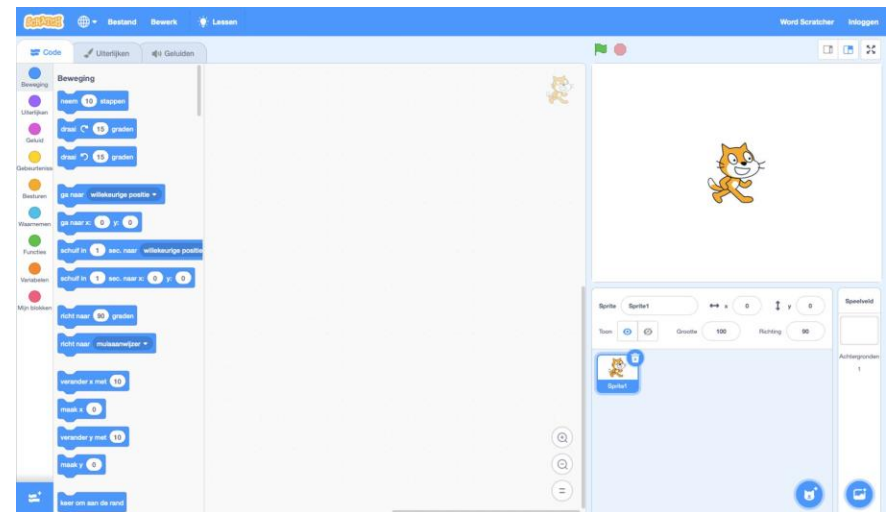
6. Wat doet dit programma?



Schrijf het antwoord zelf op: _____

Tips

Bouw moeilijke programma's
stap voor stap na



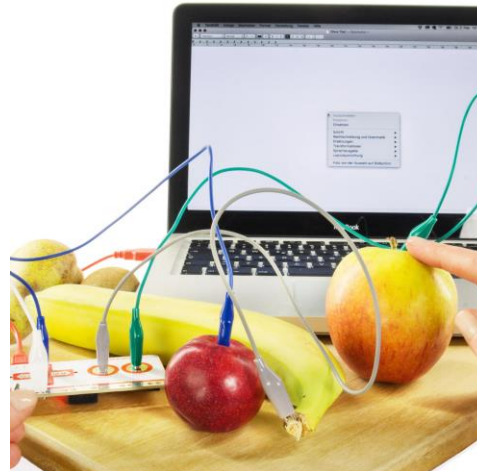
Tips

Maak een connectie met taal



Tips

Maak een verschil tussen
ervaringsgericht en conceptgericht



Tips

Maak gebruik van verschillende werkvormen



Pauze

Blijf in de Meet!



Demo

Programmeren in context



Zelfstandig werken

- Blijf in de Meet
- Om project te kunnen delen:
email bevestigen

1. Maak de opdrachten
2. Deel je projecten
3. Zet ze in de studio

