



Programmeren

Programmeren en apps



STAP 1 OPDRACHT

Je gaat ontdekken hoe je je eigen wereld kunt ontwerpen.

STAP 2 VOORBEREIDING

Pak een onderzoeksblad en vul samen stap 1,2,3 en 4 alvast in.

STAP 3 HET ONDERZOEK

Nu ga je bezig met je onderzoek. Ga naar de website van scratch. Lees de handleiding "Bedenk een wereld". Daarna ga je zelf experimenteren totdat je tevreden bent.

Vul ondertussen stap 5 op het onderzoeksblad in.



STAP 4 HET RESULTAAT

Wat is het resultaat? Laat je wereld zien aan je klasgenoten.

Vul dit in bij stap 6 op het onderzoeksblad.

STAP 5 CONCLUSIE

Conclusie

Wat is jullie conclusie?

Vul dit in bij stap 7 op het onderzoeksblad.

