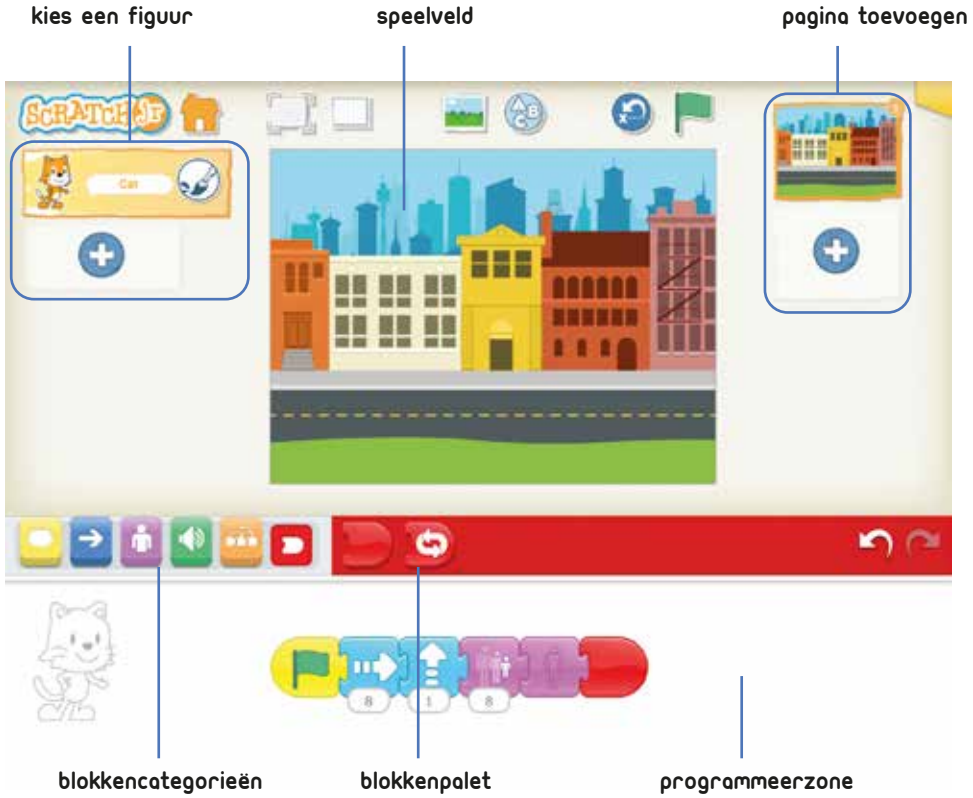
SCRATCHJr

Met ScratchJr kunnen jonge kinderen (5-7 jaar) hun eigen interactieve verhalen en spellen programmeren. Daarbij leren ze problemen oplossen, projecten ontwerpen en zichzelf creatief uitdrukken met behulp van de computer.

Bedieningsoverzicht



Programmeren

ScratchJr is een perfecte opstap naar andere programmeertalen. Omdat de programmeertaal op blokken staat, moet je met ScratchJr alleen leren denken als een programmeur. Door deze vaardigheid eerst aan te leren, wordt het leren van een andere programmeertaal veel makkelijker.

Stappen

Laat de kinderen eerst kennismaken de verschillende blokken uit het blokkenpalet. Dit kan je makkelijk doen door te starten met een unplugged activiteit.

- Druk de verschillende blokken af op A4 formaat.
- Laat de kinderen op een of meerdere rijen staan, zorg ervoor dat de kinderen jou heel goed kunnen zien.
- Hou de plaat omhoog en de kinderen moeten uitvoeren wat ze betekenen.
- Bij oudere kinderen kan je een labyrint maken met tape, waarbij een leerling de programmeur is en de afbeeldingen in de juiste volgorde plaats en een andere leerling de robot is.

Snel aan de slag dankzij onderstaande links

http://scratchjr.org/pdfs/blocks.pdf

http://scratchjr.org/

Ideetjes

ScratchJr opdrachtkaarten

Startersgids

Weetjes

ScratchJr is gratis beschikbaar als iPad en Android app.

bron: scratchJr.org

Gratis