



Uitleg leerkrachten + doelstelling

Uitleg leerkrachten

Zie 'Uitleg leerlingen'.

Doelstellingen

- Experimenteel ontdekken welke materialen elektrisch geleidend zijn en welke niet.
- Innovatie en creativiteit stimuleren: gebruikers kunnen zelf game controllers ontwerpen.
- Techniek dicht bij de leefwereld van de leerlingen brengen door gebruik te maken van games en alledaagse voorwerpen (fruit, plasticine, potlood ...).
- Spelenderwijs kennismaken met de wereld van hardware en software.
- Leren programmeren bij het gebruik van de Brainbox in combinatie met de Scratch-proef.

