

## Opdrachten

- Oefenen met programmeren (bijv in Scratch).
- Nieuw product verzinnen a.d.h.v. klantwens.
- Oefenen met coderen a.d.h.v. een voorbereid frame.
- Welke applicaties gebruiken de leerlingen en waarom, welke applicatie missen zij nog?
- Nieuwe app bedenken en vervolgens presenteren.
- Computer in elkaar zetten en werkend maken.
- GPS opdracht: locatie opzoeken op de kaart.
- Programmeer opdrachten voor robot.
- Oefenen met computerprogramma's zoals Excel en PowerPoint
- Hack-opdracht. Voorbeeld: 'kom achter het wachtwoord van een persoon X door iemands Facebookprofiel uit te pluizen en via de chat vragen te stellen.'
- Googlen van eigen naam en kijk wat er naar voren komt (bewustwording over risico's op het internet).

### Speel een rollenspel!

Laat leerlingen een (telefonisch) gesprek voeren met de klant, afspraken inplannen of een klacht afhandelen.



### Meer inspiratie?

Bekijk het voorbeeldprogramma Kantoor.

