

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.

