

Computationeel denken

Inhoud

Je leert met plezier programmeren dankzij het kanaal zimjs.com. In deze cursus gaan we ons verdiepen:

- Hoe ZIMjs werkt.
- Hoe je zimjs.com/teaser kan gebruiken met 1-minute of 5-minutes FIVE-filmpjes
- zimjs.com/bits
- Zimjs.com/editor
- Basiscode uitbreiden met visueel programmeren en alles in zimjs.com/slate te plaatsen.
- Scene maken met basis assets en zelf assets maken.
- dpad-game met het keyboard/gamepad motionController.
- Verschillende tools maken, list, pizzazz icons, touch-keyboard en carousel afbeeldingen openen in een pane(lightbox popup) en zimjs.com/tips werken.

Zelf app maken voor het kleuteronderwijs, lager-en secundair onderwijs zodat leerlingen met "vlaamse" audio leren rekenen, tellen, je zal hiervoor kennismaken met enkele voorbeelden zoals:

- Ictgames.com,
- Topmarks.co.uk met wiskundespellen,
- Clap-lab.com.

Je leert om alle standaard assets (= afbeeldingen en audio("fragmenten")) aan te passen zodat je creatief een eigen game kan maken.

Je leert hoe bewegend lerende apps maken.