Digitale skills opkrikken met de digitale wolven!

Gisteren kregen een deel van onze leerlingen opnieuw boeiende workshops aangeboden, gegeven door **juf Lenka van de "Digitale Wolven"**. Elke klas dook op zijn eigen manier in de wereld van technologie, creativiteit en onderzoek.

L3 werkte met **Scratch**. De leerlingen ontdekten hoe ze met behulp van coderen zelf animaties, verhalen of kleine spelletjes konden ontwerpen. Zo bouwden ze stap voor stap inzicht op in logisch denken en probleemoplossend werken.

De **derde kleuterklas** kreeg een unieke belevingsworkshop rond **"Mini Makey Makey"**. Hierbij leerden de kleuters spelenderwijs hoe elektriciteit werkt en hoe geleidende materialen kunnen gebruikt worden in hun eigen knutselproject. Met de uitvinderskit MakeyMakey knutselden ze een eigen muziekinstrument, dat ze vervolgens konden bespelen via de tablet. Een echte combinatie van techniek, creativiteit en ontdekking!

In **L6** gingen de leerlingen op avontuur tijdens **"Expeditie Mars"**. In deze workshop onderzocht het zesde leerjaar als echte ruimte-experts hoe men problemen op een andere planeet kan aanpakken. De leerlingen moesten samenwerken, kritisch denken en oplossingen bedenken samen met de **M-bots**.

Dankzij deze inspirerende sessies kregen onze leerlingen opnieuw de kans om te groeien in **computationeel denken, digitale vaardigheden, creativiteit en teamwork**.

Een leerrijke dag: dat smaakt naar meer!

Vandaag kregen onze leerlingen deel 2 van de workshops van **de Digitale Wolven**, dit keer begeleid door twee enthousiaste meesters. Elk leerjaar ontdekte opnieuw een stukje van de digitale en creatieve wereld.

Het **vierde leerjaar** ging aan de slag met de **Cricut-machine**. De leerlingen ontwierpen én maakten hun eigen kerstkaart. Zo leerden ze hoe digitale ontwerpen vertaald kunnen worden naar echte, prachtig afgewerkte creaties.

L5 zette zijn missie verder met een combinatie van de **Marsmissie** en **M-bots**. De leerlingen werden uitgedaagd om zowel robotica als kritisch denken toe te passen in probleemoplossende opdrachten die hen meenamen naar het leven op de rode planeet.

Het **tweede leerjaar** werkte met **Scratch Junior**. Op een speelse manier ontdekten ze hoe je met blokjes code verhalen, animaties en eenvoudige spelletjes kunt bouwen. Een ideale kennismaking met programmeren!

Het **eerste leerjaar** maakte kennis met **Qobo**, het schattige slakkenrobotje, én met **Digisnacks**, speelse digitale opdrachten die hen laten experimenteren met richting, volgorde, logica en creatief denken zonder schermoverbelasting. Zo legden ze een stevige, speelse basis voor computationeel denken.

Het was opnieuw een dag vol creativiteit, digitale ontdekkingen en leerrijke avonturen. Onze leerlingen genoten met volle teugen!