

Leer

Vraag

Ontmoet

Lees

Doe

DE BIEBFABRIEK AGENDA



DOE MEE MET DE BIEBFABRIEK

8-12
JAAR

micro:bit: Bouw en programmeer bewegende figuren

Dinsdag 3 februari, 14.30 uur

micro:bit: Bouw en programmeer bewegende figuren

Dinsdag 17 februari, 14.30 uur

micro:bit: Bouw en programmeer bewegende figuren

Dinsdag 3 maart, 14.30 uur

micro:bit: Bouw en programmeer bewegende figuren

Dinsdag 17 maart, 14.30 uur

Bloxels 1: Bouw je eigen held en vijanden

Dinsdag 21 april, 14.30 uur

Bloxels 2: Je gamewereld ontwerpen

Dinsdag 12 mei, 14.30 uur

Bloxels 3: Je level decoreren

Dinsdag 26 mei, 14.30 uur

Bloxels 4: Details

Dinsdag 9 juni, 14.30 uur

micro:bit: Bouw en programmeer bewegende figuren

Knipperende lampjes, bewegende onderdelen en slimme programma's... met de micro:bit kan het allemaal!

In vier BiebFabriek-bijeenkomsten ontdekken kinderen van 8 tot 12 jaar hoe programmeren en techniek werken. Met de micro:bit bouwen en programmeren ze steeds een ander werkend model. Denk aan een grootvoetig monster dat tot leven komt, een rijdende motor of een basketbal scoreteller die precies bijhoudt hoeveel punten er zijn gescoord.

De kinderen werken met duidelijke, stap-voor-stap instructies en krijgen begeleiding waar nodig. Spelenderwijs leren ze logisch nadenken, problemen oplossen en omgaan met techniek, zonder dat voorkennis nodig is.

Bouw je eigen game met Bloxels

Wil jouw kind ontdekken hoe het is om een echte game-ontwikkelaar te zijn? Tijdens deze BiebFabriek bijeenkomsten leren kinderen dat het maken van een eigen platformgame heel eenvoudig én ontzettend leuk is!

Bloxels 1: Bouw je eigen held en vijanden

In deze eerste bijeenkomst duiken we meteen in de actie! Kinderen ontwerpen hun eigen gamepersonage en bedenken spannende vijanden. Wordt het een dappere ridder, een vliegende robot of iets compleet anders? Alles begint met creativiteit en de kleurrijke blokjes van Bloxels. Wie is jouw held?

Bloxels 2: Je gamewereld ontwerpen

Nu wordt het tijd om de wereld van je game tot leven te brengen! In deze bijeenkomst maken kinderen een schets van hun level en ontwerpen ze levensechte elementen zoals platforms, vallen en uitdagingen. Hoe ziet jouw droomlevel eruit?

Bloxels 3: Je level decoreren

Een level zonder sfeer? Dat kan beter! Tijdens deze bijeenkomst leren kinderen hoe ze hun game kunnen decoreren. Van bomen en bergen tot mysterieuze grotten of een buitenaards landschap – met Bloxels krijgt elk level zijn eigen unieke uitstraling.

Bloxels 4: Details aanbrengen en spelen maar!

De laatste stap: de finishing touch. Kinderen werken de laatste details uit en testen elkaars games. Samen ontdekken ze wat werkt, wat nog beter kan en – natuurlijk – hoeveel plezier het oplevert! Klaar voor de eindronde? Spelen maar!

