

**V**

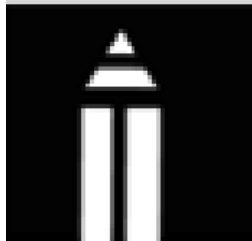
Voorspel! De leerlingen bespreken een programma en voorspellen wat het zou kunnen doen. Ze tekenen en/of schrijven wat ze denken dat het resultaat (de output) is. Op dit niveau ligt de focus op de functie van de code.

**R**

Run! De leerlingen voeren het programma uit, zodat ze hun voorspellingen kunnen testen en in tweetallen of in de groep kunnen bediscussiëren.

**O**

Onderzoek! De leerkracht biedt een reeks activiteiten aan om de structuur van de code te onderzoeken; dit omvat acties zoals traceren, uitleggen, annoteren, debuggen enz.

**E**

Experimenteer! De leerlingen bewerken het programma om de functionaliteit te veranderen via een opeenvolging van steeds uitdagender oefeningen. (Remix)

**M**

Maak! De leerlingen ontwerpen een nieuw programma dat dezelfde structuren gebruikt, maar een nieuw probleem oplost (bijvoorbeeld een nieuwe functie of een uitbreiding van een bestaande functie).