



Programmeren

Programmeren en apps



STAP 1 OPDRACHT

Je gaat ontdekken hoe je een poppetje kunt programmeren.

STAP 2 VOORBEREIDING

Pak een onderzoeksblad en vul samen stap 1,2,3 en 4 alvast in.

STAP 3 HET ONDERZOEK

Nu ga je bezig met je onderzoek. Download scratch junior op een tablet. Open de app. Kies om de beurt een poppetje uit. Vervolgens ga je het programmeren. Probeer jullie poppetje te laten lopen. Als dit gelukt is dan gaan jullie een stapje verder. Lukt het jullie ook om de poppetjes tegen elkaar te laten racen? Wie heeft gewonnen?
Vul dit in bij stap 5 op het onderzoeksblad.



STAP 4 HET RESULTAAT

Wat is het resultaat?

.

Vul dit in bij stap 6 op het onderzoeksblad.

STAP 5 CONCLUSIE

Conclusie

Wat is jullie conclusie?

Vul dit in bij stap 7 op het onderzoeksblad.

