



Programmeren

Programmeren en apps



STAP 1 OPDRACHT

Je gaat ontdekken hoe je een kat kunt laten basketballen.

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. Lees de instructie "Dribble a basketbal". Als je dit hebt gedaan kun je aan de slag. Kun jij de kat laten scoren?

Vul ondertussen stap 5 op het onderzoeksblad in.



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.

