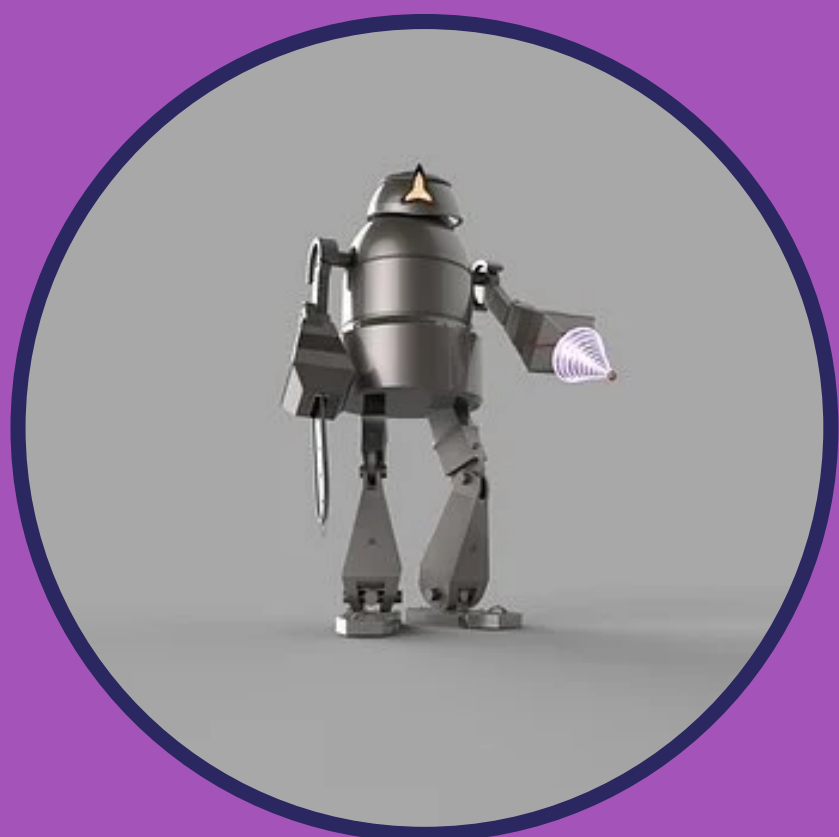


## Programmeren

# Programmeren op school



### STAP 1 OPDRACHT

Je mag een school ontwerpen waarbij alles volledig automatisch gaat en er robots actief helpen in school.

### STAP 2 VOORBEREIDING

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

### STAP 3 HET ONDERZOEK

Nu ga je bezig met je onderzoek. Wat is er allemaal nodig voor een school waarbij alles automatisch en met robots gaat?

Vul dit in bij stap 5 op het onderzoeksblad.



### STAP 4 HET RESULTAAT

Wat is het resultaat?

Schrijf in een opstel hoe een schooldag in zo'n volledige geautomatiseerde school er voor jou uit ziet.

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.

