



## Geschiedenis

# Tijd van de Televisie en Computer



### TECHNIEK

Vanaf 1950 bracht de techniek enorme veranderingen, maar ook nieuwe gevaren. De televisie en computers brachten informatie dichterbij, maar maakten mensen ook kwetsbaarder voor misinformatie en propaganda. De opkomst van kernwapens tijdens de Koude Oorlog verhoogde de dreiging van een wereldwijde oorlog. De digitale revolutie bracht met zich mee dat privacy en gegevensbeveiliging steeds grotere zorgen werden, terwijl het internet ook leidde tot online criminaliteit en verslavingen. Daarnaast had de snelle technologische vooruitgang gevolgen voor de werkgelegenheid, met veel banen die verloren gingen door automatisering en digitalisering. Deze gevaren vormden belangrijke uitdagingen voor de samenleving.

### OPDRACHT

Titel: Leren Programmeren met ScratchJr en De Verandering in Technologie

Wat ga je leren?

Vandaag gaan we leren hoe we een animatie kunnen maken met ScratchJr en ontdekken hoe technologie de afgelopen jaren is veranderd. We leren hoe je je eigen karakters kunt laten bewegen en verhalen kunt maken en begrijpen dat steeds meer mogelijk is door technologie.

Wat heb je nodig?

- Een tablet met de ScratchJr-app geïnstalleerd
- Papier en stiften voor het tekenen van je eigen karakters (optioneel)

Wat ga je doen?

Stap 1: Wat is ScratchJr?

- ScratchJr een app is waarmee je verhalen kunt maken door karakters te laten bewegen. Het is net alsof je een tekenfilm maakt, maar in plaats van met pen en papier, gebruik je de computer of tablet!
- Technologische vooruitgang: ScratchJr pas mogelijk is geworden door de ontwikkelingen in computers en tablettechnologie. Vroeger waren computers veel groter en moeilijker te gebruiken, maar nu zijn ze kleiner en makkelijker toegankelijk voor iedereen.

Stap 2: Maak een karakter

- Open de ScratchJr-app op de tablet en start een nieuw project.
- Technologische verandering: Vijftig jaar geleden hadden mensen nog nooit van een tablet gehoord. Computers waren enorm groot en duur, maar nu kunnen we met smartphones en tablets dingen doen die we ons vroeger niet konden voorstellen.

Stap 3: Laat het karakter bewegen

- Ontdek hoe je een beweging kunt toevoegen aan je karakter door blokken te slepen. Dit is programmeren, maar het is zo eenvoudig dat je het kunt doen door alleen maar te slepen en klikken.
- Technologie in actie: Vroeger moesten mensen ingewikkelde codes schrijven om een computer iets te laten doen. Maar nu, door technologische innovaties, kunnen we op een simpele manier communiceren met computers en ze dingen laten doen.

Stap 4: Maak een klein verhaal

- Bedenk je eigen verhaal en laat de karakters bewegen of praten. Je kunt je animatie laten wandelen, dansen of lachen.
- Technologische vooruitgang: Leg uit dat de technologie in de afgelopen jaren enorm veranderd is. Vroeger konden we alleen tekenen op papier, maar nu kunnen we digitale animaties maken met behulp van computers en tablets.

Stap 5: Kleur en versier

- Als je klaar bent met je animatie, kun je je werk versieren en aanpassen door kleuren en achtergronden toe te voegen.

Wat heb je geleerd?

We hebben geleerd hoe we een animatie maken met ScratchJr, wat helpt om te begrijpen hoe technologie verandert. We hebben gezien dat computers vroeger groot en ingewikkeld waren, maar nu kunnen we op eenvoudige manieren programma's maken, spellen spelen en verhalen vertellen!

Evaluatie en Reflectie:

- Evaluatie: Hoe goed beweegt je karakter? Heb je je animatie kunnen afmaken?
- Reflectie: Hoe denk je dat technologie zich in de toekomst verder zal ontwikkelen? Wat zou je graag willen kunnen doen met technologie?