

HOOFDSTUK 7: SHARK INVADERS

TIJDSINDICATIE

- 70 minuten
- 20 minuten extra indien uitdaging wordt uitgevoerd

VOORKENNIS

- Onderwerpen uit Hoofdstukken 1 t/m 6
- Bijna alle programmeer ingrediënten die aan de orde zijn gekomen, komen dat nu weer: functies, variabelen, voorwaarden, klonen, zend signaal, modulo en meer.

DOELEN TEN BEHOEVE VAN DE LEERLINGEN

- Een spel waarbij monsters met hartjes moeten worden bestookt.
- Alle geleerde programmeer ingrediënten komen aan de orde, waarbij de leerling zelf veel moet nadenken. Er wordt minder uitgelegd dan voorgaande hoofdstukken.

TERMINOLOGIE DIE NADERE TOELICHTING VERDIENT

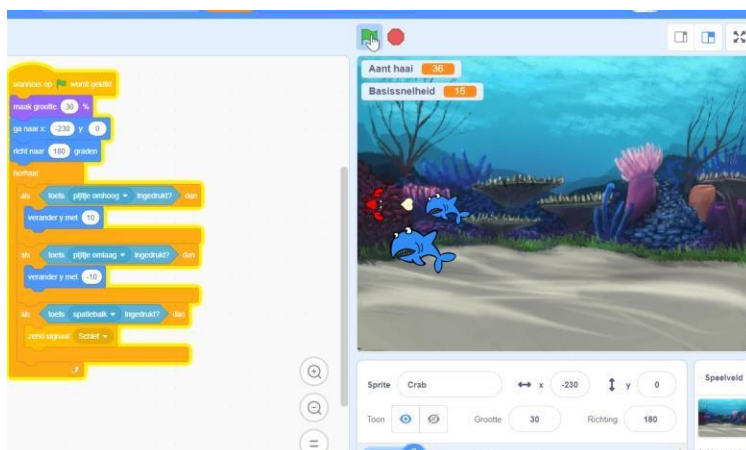
- n.v.t : veel herhaling

LEERLIJN

- Bijna alle programmeer ingrediënten die aan de orde zijn gekomen, komen dat nu weer: functies, variabelen, voorwaarden, klonen, zend signaal, modulo en meer.

EVALUATIE

- In paragraaf *Happende haaien* wordt gevraagd 'Plaats  in het deel . Weet je waarom het in dit deel moet staan en niet in het hoofddeel?'. Het hoort bij iedere individuele kloon. Haaien moeten ten alle tijden bewegen, los van andere acties.
- Wijs leerlingen er op dat ze regelmatig stukken programmatuur in hun rugzak plaatsen en het spel tussendoor opslaan.
- De paragraaf *Muurtje bouwen* kun je achterwege laten als je tijd wilt besparen. Het spel wordt er niet beter van; het wordt in het boek aangeboden als extra mogelijkheid. Misschien laat jij het achterwege of pas je de muur zodanig aan dat het beter past in je spel. Tip: speel het in de grote-scherm modus.
- Zo kán het resultaat van leerlingen er uit zien; het is slechts één van de vele voorbeelden



ACHTERGRONDINFORMATIE

- n.v.t.

MEER INFORMATIE

- Alle onderwerpen uit de leerlijn zijn aan bod gekomen.
https://maken.wikiwijs.nl/74282/Programmeren_in_het_PO
- Meer programmeerboeken voor thuisgebruik (dus geen lesmethodes) zijn te vinden op:
<https://www.visualsteps.nl/programmeerboeken.php>
- In samenspraak met Visual Steps heeft POprogrammeren *Lesmethode programmeren met Scratch* samengesteld. Wil je meer weten? Kijk op: <https://www.poprogrammeren.nl/>

Heb je ideeën, verbeteringen, aanvullingen of tips naar aanleiding voor Lesmethode programmeren met Scratch óf voor de lesbrieven? Mail naar: info@POprogrammeren.nl