

DELEN PROGRAMMEUR

Naam:

Tijd voor opdracht: 30 minuten

Klas:

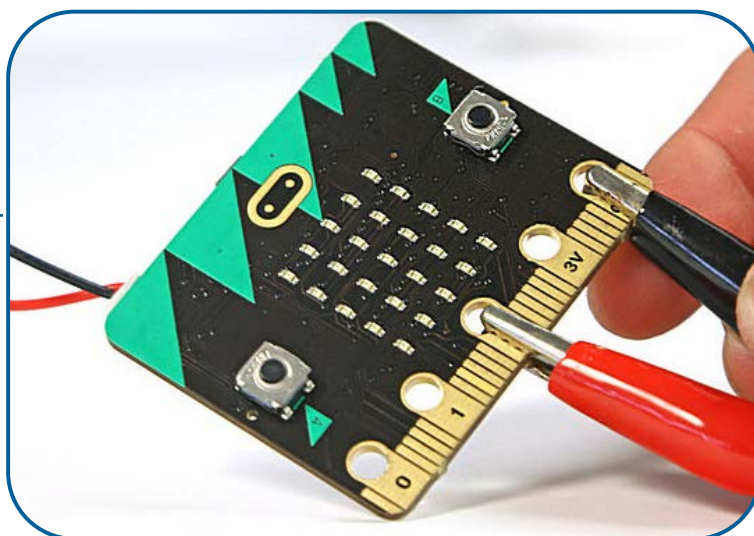
Samenwerking: nee

WAT?

Wat ga je doen?

We kijken terug op wat je hebt geleerd, wat je leuk vond en wat je misschien anders zou willen doen.

Ook doen we een korte kennis-quiz en leer je nog een paar leuke weetjes over programmeren.



Wat heb je nodig?

- Dit werkblad
- Pen

Wat is het doel?

- Je denkt na over je eigen leerproces
- Je laat ook zien wat je hebt onthouden van de lessen.
- Je bedenkt voor je zelf of dit een beroep is wat jij later zou willen doen



STERK
TECHNIEK-
ONDERWIJS
Zoetermeer

DELEN PROGRAMMEUR

INFO

Wist je datjes

Er zijn wereldwijd meer dan 25 miljoen programmeurs.

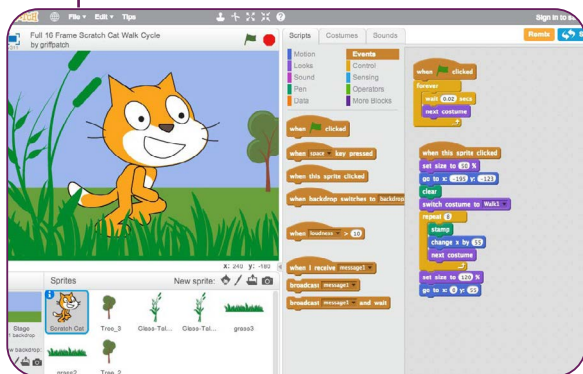
Het eerste computerprogramma is geschreven door een vrouw, genaamd Ada Lovelace.

Je zelfs kleding kunt maken met programmeerbare lampjes erin.



Sommige programmeertalen speciaal voor kinderen zijn, zoals Scratch.

De meeste slimme apparaten in huis hebben allemaal een klein stukje software.



**STERK
TECHNIEK-
ONDERWIJS**
Zoetermeer

DELEN

PROGRAMMEUR

INFO

Vragen

Vraag 1: Wat betekent het woord 'programmeren'?

- A. Tekenen op de computer
- B. Opdrachten geven aan een computer
- C. Een tv-programma maken

Vraag 2: Wat doet een ALS-DAN-opdracht?

- A. Het laat een computer automatisch tekenen
- B. Het verandert de kleur van een scherm
- C. Het laat de computer reageren op iets wat gebeurt

Vraag 3: Wat kun je met een Micro:Bit maken?

- A. Een boek
- B. Een dobbelsteen, kompas of spelletje
- C. Een schilderij

Vraag 4: Wat is kunstmatige intelligentie (AI)?

- A. Een robot die speelgoed maakt
- B. Een computer die zelf kan leren en denken
- C. Een slim horloge

Vraag 5: Wie was Ada Lovelace?

- A. De uitvindster van het toetsenbord
- B. De eerste programmeur ter wereld
- C. Een beroemde robot



**STERK
TECHNIEK-
ONDERWIJS**

Zoetermeer

DELEN PROGRAMMEUR

MAAK

Opdracht

Bedenk een uitvinding met een Micro:Bit of AI erin. Wat doet het? Hoe werkt het? Waarom is het handig of grappig?

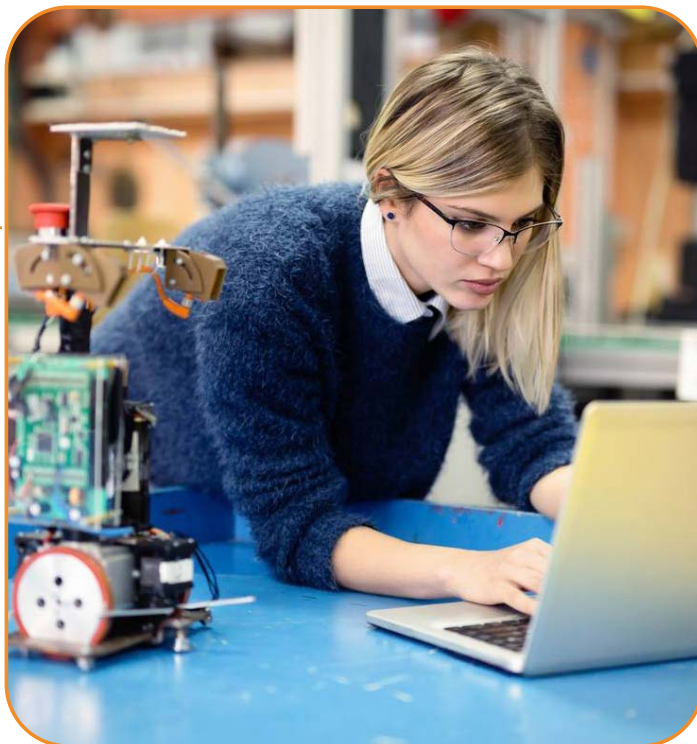


DELEN PROGRAMMEUR

KLAAR

Gebruik de ruimte hieronder om de vragen te beantwoorden. Hier zijn enkele vragen om je te helpen:

- Wat vond je het meest interessant?
- Wat vond je moeilijk?
- Wat was nieuw voor je?
- Bij welk beroep hoort deze opdracht?
- Waarom lijkt dit beroep je wel/niet leuk?



DEZE OPDRACHT PAST BIJ:

- Beroep: Programmeur
- SLO kerndoel 23B groep 5-8
- Maakboek: Micro:Bit blz 18-24



**STERK
TECHNIEK-
ONDERWIJS**
Zoetermeer