

# Module 1: Nederlands

---

## Instructie voor de leerkracht

---

Het idee van deze lessenserie is dat leerlingen een interactief verhaal maken met Python. Leerlingen kiezen zelf een hoofdfiguur en een aantal gebeurtenissen die plaats kunnen vinden. De computer kiest dan steeds andere gebeurtenissen uit de lijst. Op aangewezen moment kan de lezer van het verhaal keuzes maken over de afloop.

## Doelen van deze module

---

In deze lessenserie komen de volgende programmeerconcepten aan bod:

- tekst uitprinten
- tekst opslaan in een variabele
- lijsten
- willekeurige getallen
- invoer
- condities (extra, niet iedereen zal daar aan toe komen of zijn)

## Voorbeeld

---

Op deze link staat een voorbeeld: <https://repl.it/@mevrHermans/Verhaal-Demonstratie>

De code en een bijbehorende uitvoer zie je hier: `TODO`

Probeer dit zelf voor de les al even uit. Je ziet dat de lezer van het verhaal naar hun naam gevraagd wordt, en dan er steeds een ander zinnetje in beeld komt.

## Opzet van de lessen

---

Iedere module bestaat steeds uit drie delen: a, b en c.

- a. klassikale les
- b. werkbladen zodat leerlingen zelf aan de slag kunnen achter de computer
- c. klassikale afsluiting

# Overzicht van de lessen in deze module:

---

1. printen, ook meerdere regels
2. meerdere woorden printen met komma's
3. woorden opslaan in een variabele
4. opslaan in een lijst
5. aanwijzen in een lijst
6. een random getal kiezen (en evt. ook ophalen uit de lijst)
7. een random woord uit een lijst halen
8. invoer (evt als extra voor snelle IIn)
9. condities (evt. als extra voor snelle IIn)
10. verhaal maken/afrondding