

Module 1: Nederlands

Instructie voor de leerkracht

Het idee van deze module is dat leerlingen een interactief verhaal maken met Python. Leerlingen kiezen zelf een hoofdfiguur en een aantal gebeurtenissen die plaats kunnen vinden. Op aangewezen moment kan de lezer van het verhaal keuzes maken over de afloop. Leerlingen die snel door het materiaal gaat, maken ook gebruik van willekeurige keuzes in het verhaal.

Doelen van deze module

In deze lessenserie komen de volgende programmeerconcepten aan bod:

- tekst uitprinten
- tekst opslaan in een variabele
- lijsten
- invoer
- condities
- willekeurige waardes uit de 'random' library (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 dat er dan 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 Iln 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