

## Evaluatie 2018 - 7 - 12

1. Goedkoop veel leren Richel heel grappig  
Goede hulp.
2. Tip; Niet de hele dag alleen programmeren  
maar soms iets anders?
3. Voor kinderen leerzaam genoeg.  
Niet te lang Scratch, om de 2 weken  
→ Sommige kinderen gamen erop, slecht!  
→ Er wordt niets veranderd aan de code,  
maar alleen achtergrond, poppetjes veranderd
4. Het is best moeilijk, maar wordt veel gebruikt  
om te spelen.  
Blijven, Dashige beter dan Scratch.

Bij beiden moet er op gelet worden dat er  
niet gegamed wordt.

→ Voor de jongers met interesse over Java/ mods.

5 Veel, direct, goede uitleg, helpt tegen gamen.

6/7 Wat strenger tegen kinderen die blijven gamen.

8 Nee.

11. Leuk en ontzettend gezellig!

12. Reclame. → game geplaatst (van leerlingen)  
op een site als sponsor.

goeie steer ruimte om te doen  
wat je wilt

beter optoezien datp's inde  
pauze

Scratch is slepen

minecraft mods alleen inde pauze

Richel legt goed dingen uit

Hackathon ♥ Pizza

dag maar goede uitleg  
meer Rouen op dagen

folders in brievenbus

# Vragen evaluaties 2018-07-12/13

## Dojo (donderdag)

1. Wat is er goed aan de cursus?
2. Hoe zou de cursus verbeterd kunnen worden?
3. Is Scratch leerzaam genoeg, of zou dit misschien verboden moeten worden?
4. Is het installeren van Minecraft mods leerzaam genoeg, of zou dit misschien verboden moeten worden?
5. Wat doet Richel goed?
6. Wat zou Richel kunnen verbeteren?
7. Is er iets waarin Richel strenger zou moeten zijn?
8. Is er iets waarin Richel minder streng zou moeten zijn?
9. Wat doet Dagmar goed?
10. Wat zou Dagmar kunnen verbeteren?
11. Hoe was de hackathon?
12. Hoe zouden we meer leerlingen kunnen krijgen?

## Arduino cursus (vrijdag)

1. Wat is er goed aan de cursus?
2. Krijgt elk kind evenveel begeleiding? Is dat goed?
3. Hoe zou de cursus verbeterd kunnen worden?
4. Wat doet Martin goed?
5. Wat zou Martin kunnen verbeteren?
6. Wat doet Anton goed?
7. Wat zou Anton kunnen verbeteren?
8. Wat doet Anko goed?
9. Wat zou Anko kunnen verbeteren?
10. Hoe was de hackathon?
11. Hoe zouden we meer leerlingen kunnen krijgen?

Evaluaties 12 juli 2018

De Evaluaties in het algemeen zijn ze tevreden, geen enkel negatieve klacht, geen verbeter punten of opmerking, scratch in het algemeen leerzaam, op minecraft geen antwoord gekregen Richel kon goed dingen uitlegen.



File Edit Sketch Debug Tools Help



Java ▾

Evaluaties ▾

```

1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *           *           *           *           *
5   *           *           *           *           *
6   *           *           *           *           *
7   *           *           *           *           *
8   *           *           *           *           *
9   *   Cursus   *           *           *           *
10  *           *           *           *           *
11  *           *           *           *           *
12  *           *           *           *           *
13  *****/
14  *           *           *           *           *
15  *           *           *           *           *
16  *           *           *           *           *
17  *   Dagmar   *           *           *           *
18  *           *           *           *           *
19  *           *           *           *           *
20  *           *           *           *           *
21  *****/
22  *           *           *           *           *
23  *           *           *           *           *
24  *           *           *           *           *
25  *   Richel   *           *           *           *
26  *           *           *           *           *
27  *           *           *           *           *
28  *           *           *           *           *
29  *****/
30 }

```

Handwritten notes in the code editor:

- Top: ik vond de cursus Top en alles was leuk
- Tips: Nicks
- Dagmar: ik vond jou ook wel ok, maar ik komt niet altijd naar de les, dus ik geef jou een 10/2
- Richel: ik vond jou de leukste leerkracht en geef jou een 10.
- Tips: Nicks

void draw() {

**DE JONGE ONDERZOEKERS**  
Kijk, doe, ontdek!

Done saving.

Cijfer:

R: 10

Console

Errors

```
1 void setup()
2 {
3     /*****
4     *           *           *           *           *
5     *           *           *           *           *
6     *           *           *           *           *
7     *           *           *           *           *
8     *           *           *           *           *
9     *   Cursus   *           *           *           *
10    *           *           *           *           *
11    *           *           *           *           *
12    *           *           *           *           *
13    *****/
14    *           *           *           *           *
15    *           *           *           *           *
16    *           *           *           *           *
17    *   Dagmar   *           *           *           *
18    *           *           *           *           *
19    *           *           *           *           *
20    *           *           *           *           *
21    *****/
22    *           *           *           *           *
23    *           *           *           *           *
24    *           *           *           *           *
25    *   Richel   *           *           *           *
26    *           *           *           *           *
27    *           *           *           *           *
28    *           *           *           *           *
29    *****/
30 }

1 void draw() {
2     DE JONGE ONDERZOEKERS
3 }
```

The diagram consists of two main columns of names, each enclosed in a box. The left column contains the names 'Cursus', 'Dagmar', and 'Richel'. The right column contains the names 'leer schenx omarte zien' and 'minder opscheppen'. Handwritten blue ink connects these names to various points in a grid-like structure. From 'Cursus', lines connect to several points in the first section. From 'Dagmar', lines connect to several points in the second section. From 'Richel', lines connect to several points in the third section. Additionally, there are handwritten notes like 'niek' and three circles near the bottom left, and a magnifying glass icon over the title 'DE JONGE ONDERZOEKERS' at the very bottom.

Done saving.

Cijfer: 999999999999999999



▼

7

3

Cijfer: 9,8



Java ▾

Evaluaties ▾

```
1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *          *          *          *          *
5   *          *          *          *          *
6   *          *          *          *          *
7   *          *          *          *          *
8   *          *          *          *          *
9   *  Cursus  *          *          *          *
10  *          *          *          *          *
11  *          *          *          *          *
12  *          *          *          *          *
13  *****/
14  *          *          *          *          *
15  *          *          *          *          *
16  *          *          *          *          *
17  *  Dagmar  *          *          *          *
18  *          *          *          *          *
19  *          *          *          *          *
20  *          *          *          *          *
21  *****/
22  *          *          *          *          *
23  *          *          *          *          *
24  *          *          *          *          *
25  *  Richel  *          *          *          *
26  *          *          *          *          *
27  *          *          *          *          *
28  *          *          *          *          *
29  *****/
30 }
```

```
31 void draw() {
32
33
```

**DE JONGE ONDERZOEKERS**  
Kijk, doe, ontdek!

Done saving.

Cijfer: 10+

Console

Errors





Evaluaties ▾

```

1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *           *           *           *           *
5   *           *           *           *           *
6   *           *           *           *           *
7   *           *           *           *           *
8   *           *           *           *           *
9   *   Cursus   *           *           *           *
10  *           *           *           *           *
11  *           *           *           *           *
12  *           *           *           *           *
13  *****/
14  *           *           *           *           *
15  *           *           *           *           *
16  *           *           *           *           *
17  *   Dagmar   *           *           *           *
18  *           *           *           *           *
19  *           *           *           *           *
20  *           *           *           *           *
21  *****/
22  *           *           *           *           *
23  *           *           *           *           *
24  *           *           *           *           *
25  *   Richel   *           *           *           *
26  *           *           *           *           *
27  *           *           *           *           *
28  *           *           *           *           *
29  *****/
30 }

```

```

31 void draw() {
32
33

```



Done saving.

# Cijfer:



Evaluaties ▾

```

1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *      *      *      *      *
5   *      *      *      *      *
6   *      *      *      *      *
7   *      *      *      *      *
8   *      *      *      *      *
9   *  Cursus  *      *      *      *
10  *      *      *      *      *
11  *      *      *      *      *
12  *      *      *      *      *
13  *****/
14  *      *      *      *      *
15  *      *      *      *      *
16  *      *      *      *      *
17  *  Dagmar  *      *      *      *
18  *      *      *      *      *
19  *      *      *      *      *
20  *      *      *      *      *
21  *****/
22  *      *      *      *      *
23  *      *      *      *      *
24  *      *      *      *      *
25  *  Richel  *      *      *      *
26  *      *      *      *      *
27  *      *      *      *      *
28  *      *      *      *      *
29  *****/
30 }

```

Handwritten notes in blue ink:

- Line 6: *het is leuk*
- Line 7: *meer games testen*
- Line 14: *???*
- Line 15: *???*
- Line 16: *???*
- Line 17: *???*
- Line 18: *???*
- Line 19: *???*
- Line 20: *???*
- Line 22: *geeft goed*
- Line 23: *uitlog*



```

31 void draw() {
32
33

```

Done saving.

Cijfer: 7,7





Evaluaties

```

1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *      *      *      *      *
5   *      *      *      *      *
6   *      *      *      *      *
7   *      *      *      *      *
8   *      *      *      *      *
9   *  Cursus  *      *      *      *
10  *      *      *      *      *
11  *      *      *      *      *
12  *      *      *      *      *
13  *****/
14  *      *      *      *      *
15  *      *      *      *      *
16  *      *      *      *      *
17  * Dagmar  *      *      *      *
18  *      *      *      *      *
19  *      *      *      *      *
20  *      *      *      *      *
21  *****/
22  *      *      *      *      *
23  *      *      *      *      *
24  *      *      *      *      *
25  * Richel  *      *      *      *
26  *      *      *      *      *
27  *      *      *      *      *
28  *      *      *      *      *
29  *****/
30 }

```



```

31 void draw() {
32
33

```

Done saving.

Cijfer: 4-5





Evaluaties ▾

```

1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *           *           *           *           *
5   *           *           *           *           *
6   *           * ik was het leuker *           *
7   *           * goed gedaan       *           *
8   *           *                   *           *
9   * Cursus    *                   *           *
10  *           *                   *           *
11  *           *                   *           *
12  *           *                   *           *
13  *           *                   *           *
14  *           *                   *           *
15  *           *                   *           *
16  *           *                   *           *
17  * Dagmar    *                   *           *
18  *           *                   *           *
19  *           *                   *           *
20  *           *                   *           *
21  *           *                   *           *
22  *           *                   *           *
23  *           *                   *           *
24  *           *                   *           *
25  * Richel    *                   *           *
26  *           *                   *           *
27  *           *                   *           *
28  *           *                   *           *
29  *           *                   *           *
30  */
31 }
32 void draw() {
33

```

**DE JONGE ONDERZOEKERS**  
Kijk, doe, ontdek /

Done saving.

Cijfer: 90 / 105



Evaluaties

```

1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *      *      *      *      *
5   *      *      *      *      *
6   *      *      *      *      *
7   *      *      *      *      *
8   *      *      *      *      *
9   *  Cursus  *      *      *      *
10  *      *      *      *      *
11  *      *      *      *      *
12  *      *      *      *      *
13  *****/
14  *      *      *      *      *
15  *      *      *      *      *
16  *      *      *      *      *
17  *  Dagmar  *      *      *      *
18  *      *      *      *      *
19  *      *      *      *      *
20  *      *      *      *      *
21  *****/
22  *      *      *      *      *
23  *      *      *      *      *
24  *      *      *      *      *
25  *  Richel  *      *      *      *
26  *      *      *      *      *
27  *      *      *      *      *
28  *      *      *      *      *
29  *****/
30 }
31
32 void draw() {
33

```

		Tops		Tips	
	*		*		*
	*		*		*
	*	Lekker lang.	*	Veel meebijzende	*
	*		*		*
	*		*		*
	*	Neel minte.	*	<del>Meer</del> kinderen.	*
	*		*		*
	*	Goie sfeer.	*		*
	*		*		*
	*		*		*
	*		*		*
	*	Goie uitleg.	*		*
	*		*		*
	*		*		*
	*	Aardig.	*		*
	*		*		*
	*		*		*
	*	Aardig.	*		*
	*		*		*
	*	Goie uitleg	*		*
	*		*		*
	*		*		*

```

34

```

**DE JONGE ONDERZOEKERS**

Kijk, doe, ontdek!

Done saving.

Cijfer: 9,7 / 10



Java ▾

Evaluaties ▾

```

1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
5   *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
6   *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
7   *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
8   *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
9   *  Cursus *      *      *      *      *      *      *      *      *
10  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
11  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
12  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
13  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
14  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
15  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
16  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
17  * Dagmar *      *      *      *      *      *      *      *      *
18  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
19  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
20  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
21  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
22  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
23  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
24  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
25  * Richel *      *      *      *      *      *      *      *      *
26  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
27  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
28  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
29  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
30  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
31  *      *      *      *      *      *      *      *      *      *
32 void draw() {
33

```

\*\*\*\*\*

	Tops	Tips
*****		
* * Leuk, want		* * beter
* * je leert heel		* * uitleg
* Cursus *		* * krijgen (dat helpt)
* * veel, maar als je		
* * iets niet weet wordt		
*****		
* * —		* * —
* * —		
* * —		
* Dagmar *		
* * —		
* * —		
* * —		
*****		
* * —		
* * leuk helpen		* * —
* * —		
* Richel *		
* * —		
* * —		
* * —		
* * —		
*****		

\*\*\*\*\*



Done saving.

Cijfer: 1000/1000

Console

Errors



Evaluatie

oid setup() {

```

/*****
*                                     *
*                               Tops   *                               Tips   *
* *****/
*                                     *
* ik vind de cursus      *      niks      8,5
* CURSUS *      LEUK!
*                                     *
* *****/
*                                     *
* goed les gegeven      *      niks      9,0
* ANKO *
*                                     *
* *****/
*                                     *
* goed les gegeven      *      niks      9,0
* ANTON *
*                                     *
* *****/
*                                     *
*                                     *
* MARTIN *
*                                     *
* *****/
*****/

```

oid loop() {

**DE JONGE ONDERZOEKERS**  
Kijk, doe, ontdek!

}

one Saving.

Cijfer:

8,5



Tops		Tips	
Cursus	cool	Meer boefjes	
Anko	heel cool	gisteren	
Anton			
Martin			

**DE JONGE ONDERZOEKERS**  
Kijk, doe, ontdek!

}

Cijfer: 9,999999999999

Tops		Tips	
Cursus	gerekig en kuss?	heler buemer rherm	
Anko	goed les geven		
Anton			
Dagmar Martin	helpt ze goed	moet stoppen met roken	

**DE JONGE ONDERZOEKERS**  
Kijk, doe, ontdek!

one Saving.

**Cijfer:** 20 van de 10



		Tops			Tips
Cursus		Wife hjaen			<del>met</del> , Langerles
		lerke presentasie			
Anko		erf & helpt na			
<del>erw</del>		en is by nemoegheid			
<del>Dea</del>					
Anton					
Martin					

Kijk, doe, ontdek / **OND-K20-K-KS**

Mawm ~~ten 3.00.1~~



Evaluaties

```

1 void setup()
2 { PRINT println "cijfer:";
3
4  *      *      Tops      *      Tips      *
5  *****
6  *      *      *      *      *
7  *      *      buiten      *      *
8  *      *      *      *      *
9  *  Cursus  *      *      *      *
10 *      *      de tijd      *      *
11 *      *      *      *      *
12 *      *      *      *      *
13 *****
14 *      *      *      *      *
15 *      *      GEEft      *      *
16 *      *      goed      *      *
17 *  Dagmar  *      *      *      *
18 *      *      informatie      *      *
19 *      *      *      *      *
20 *      *      *      *      *
21 *****
22 *      *      *      *      *
23 *      *      *      *      *
24 *      *      *      *      *
25 *  Richel  *      *      *      *
26 *      *      *      *      *
27 *      *      *      *      *
28 *      *      *      *      *
29 *****/
30 }

```

void draw() {



Done saving.

Cijfer: ~~naaa~~



*****					
*	*	Tops	*	Tips	*
*****					
*	*	<i>leuk</i>	*	<i>heel</i>	*
*	*	<i>leuk</i>	*	<i>kort</i>	*
* Cursus	*		*		*
*	*		*		*
*	*		*		*
*****					
* R	*	<i>grappig</i>	*		*
*	*	<i>avontuurlijk</i>	*		*
* Anko	*		*		*
*	*		*		*
*	*		*		*
*****					
*	*		*		*
*	*		*		*
* Anton	*		*		*
*	*		*		*
*	*		*		*
*****					
* <del>O</del>	*		*		*
* <del>O</del>	*		*		*
* Martin	*		*		*
*	*		*		*
*	*		*		*
*****					

**DE JONGE ONDERZOEKERS**  
Kijk, doe, ontdek / 

## Cijfer:

ik ben jessie 9





Tops		Tips	
	leuk-keerszaam.		langer bezig zijn.
Cursus			Mischien steet wat anders.
TR Anko	grappig, goed uitleg.		
Anton			
Martin			

**DE JONGE**  
Kijk, doe, ontdek!

# ONDERZOEKERS

}

Arduino Uno on /dev/ttyACM0

Cijfer: 10

Verhalen sluiten niet veel aan  
daardoor vergeten

beter in ternet

leuk dat er een opdracht ~~te~~ is

Richard legt goed uit

Groep ~~II~~  
(volwassenen)