

# Programmeren in Scratch

## Les 2

Laat die sprites maar lekker bewegen

# Leerdoel

Leerdoel: Ik kan mijn sprites laten bewegen  
hoe ik wil

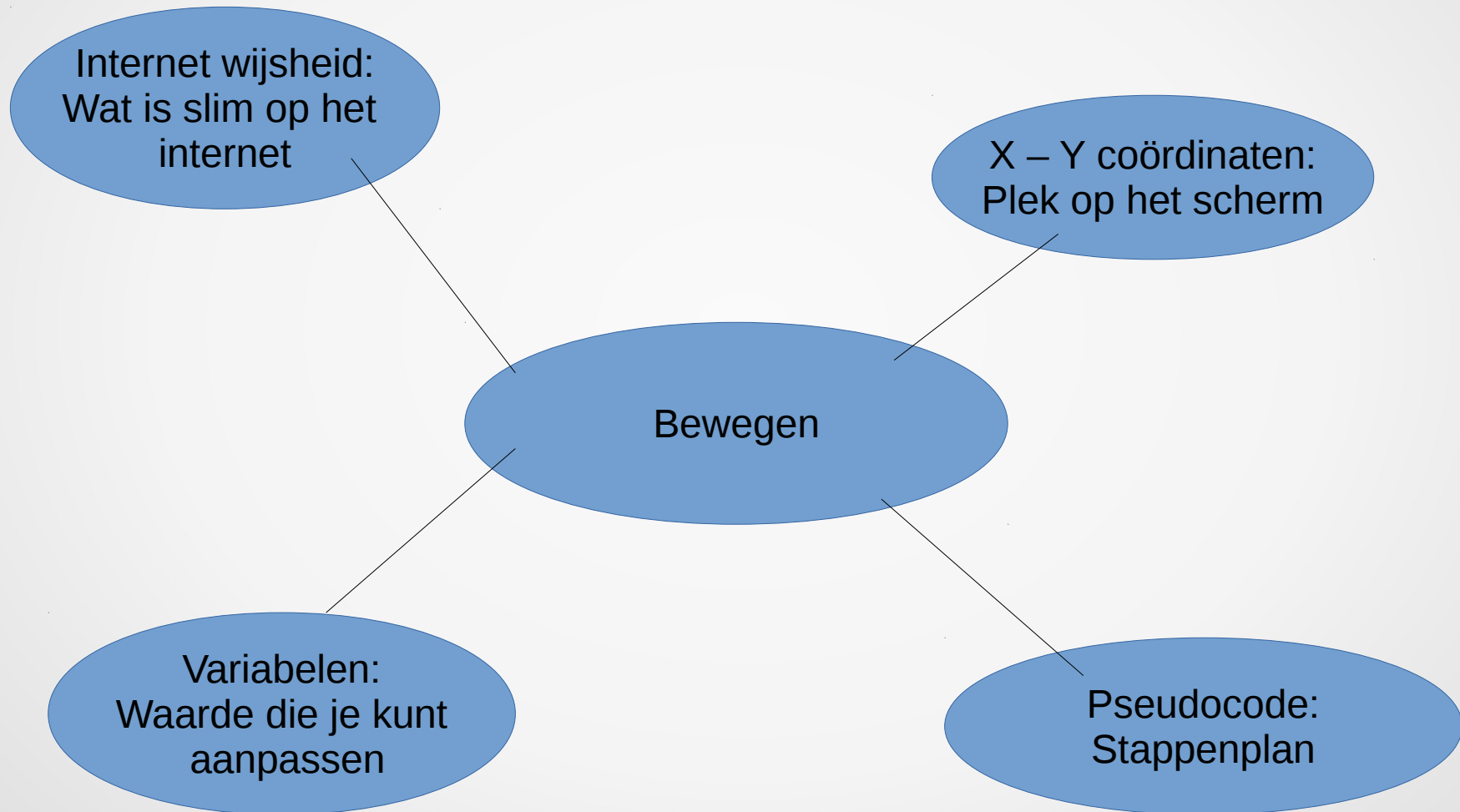
# Wat gaan we doen vandaag?

- Wat hebben we vorige keer gedaan?
- Wat doe je allemaal met de computer?
- Pseudocode
  - Oefenen met Pseudocode
- Sprites laten bewegen
- Opdrachten

# Vorige keer

Wat hebben we vorige keer gedaan??

# Woordspin





# Wat doe je allemaal op de computer?

# Wat doet je op de computer

- Programmeren
- “How to” video's kijken
- Muziek maken / luisteren
- Beetje gamen
- Op internet

# Goed gedrag

Wat is goed gedrag op internet?



# Pseudocode

“De boterhammenrobot”

# Pseudocode

Pseudocode is een algoritme (stappenplan) op papier.

Verzin nu zelf een algoritme. Je mag zelf weten wat er gebeurt, maar doe wel een beetje je best!!

# Sprites laten bewegen

- **Uiterlijk veranderen**
- Naar een bepaalde plek lopen
- Achter de muis aanlopen
- Achter elkaar aan lopen
- Met de pijltjes besturen

# Sprites laten bewegen

- Uiterlijk veranderen
- **Naar een bepaalde plek lopen**
- Achter de muis aanlopen
- Achter elkaar aan lopen
- Met de pijltjes besturen

# Sprites laten bewegen

- Uiterlijk veranderen
- Naar een bepaalde plek lopen
- **Achter de muis aanlopen**
- Achter elkaar aan lopen
- Met de pijltjes besturen

# Sprites laten bewegen

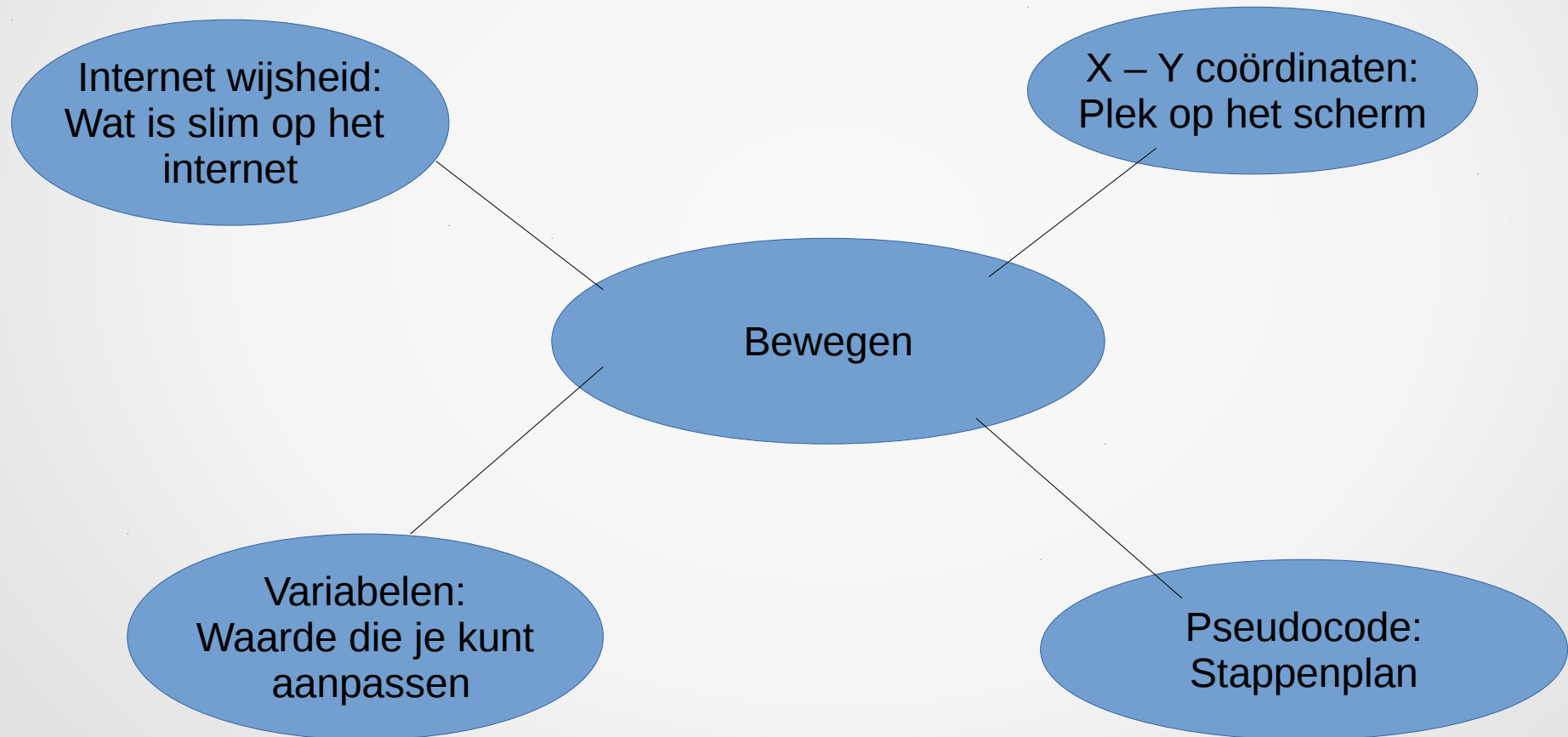
- Uiterlijk veranderen
- Naar een bepaalde plek lopen
- Achter de muis aanlopen
- **Achter elkaar aan lopen**
- Met de pijltjes besturen

# Sprites laten bewegen

- Uiterlijk veranderen
- Naar een bepaalde plek lopen
- Achter de muis aanlopen
- Achter elkaar aan lopen
- **Met de pijltjes besturen**

# Woordspin

Leerdoel: Ik kan mijn sprites laten bewegen hoe ik wil





# Credits

Presentatie gemaakt door Educaris  
[info@educaris.org](mailto:info@educaris.org)

