

# ANALYSE VAN LES 2A

## 1. DOEL VAN DIT LESONDERDEEL

De leerlingen hebben de film gezien. Nu moeten ze bedenken hoe ze dat moeten programmeren. Ze hebben in les 1 geleerd dat programmeren begint met het analyseren van de opdracht en die in stukken te verdelen. Dat gaan we in dit onderdeel doen.

## 2. LESVERLOOP

We nemen ca. 10 minuten voor dit onderdeel. Ga met de leerlingen die je begeleidt aan een tafel zitten zonder de computers en bespreek met ze wat voor sprites er zijn en wat die ongeveer doen.

Het laten opschrijven hebben we laten vallen, lezen en schrijven zijn geen favoriet.

## 3. LET OP

De sprites zijn nog oud. Ze zijn gelijk aan wat in het filmpje staat, maar in de les gebruiken we sprites met een betere resolutie, zodat als je het spel speelt in full screen het er niet rafelig uit zal zien.