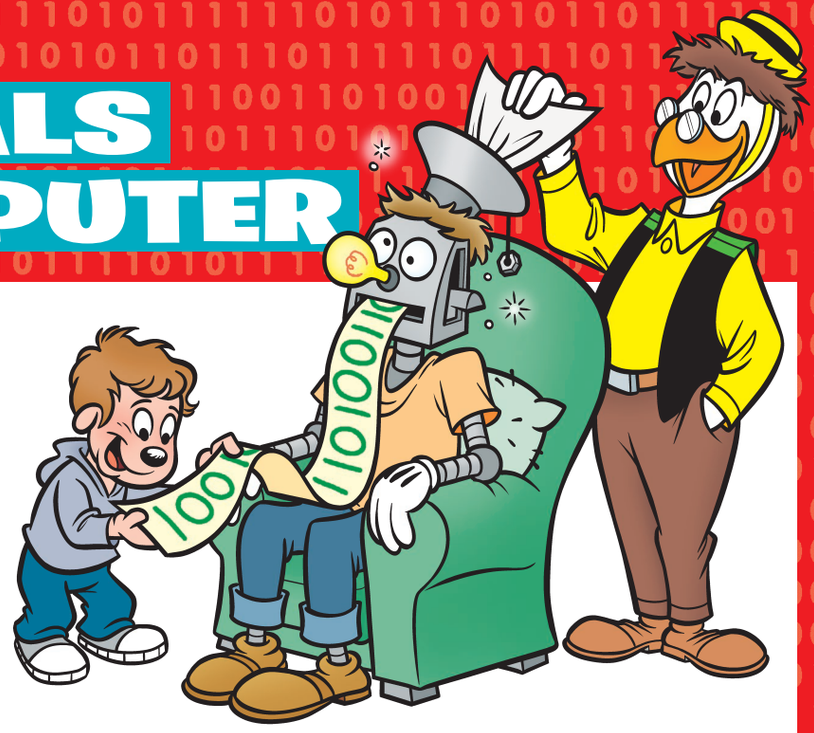
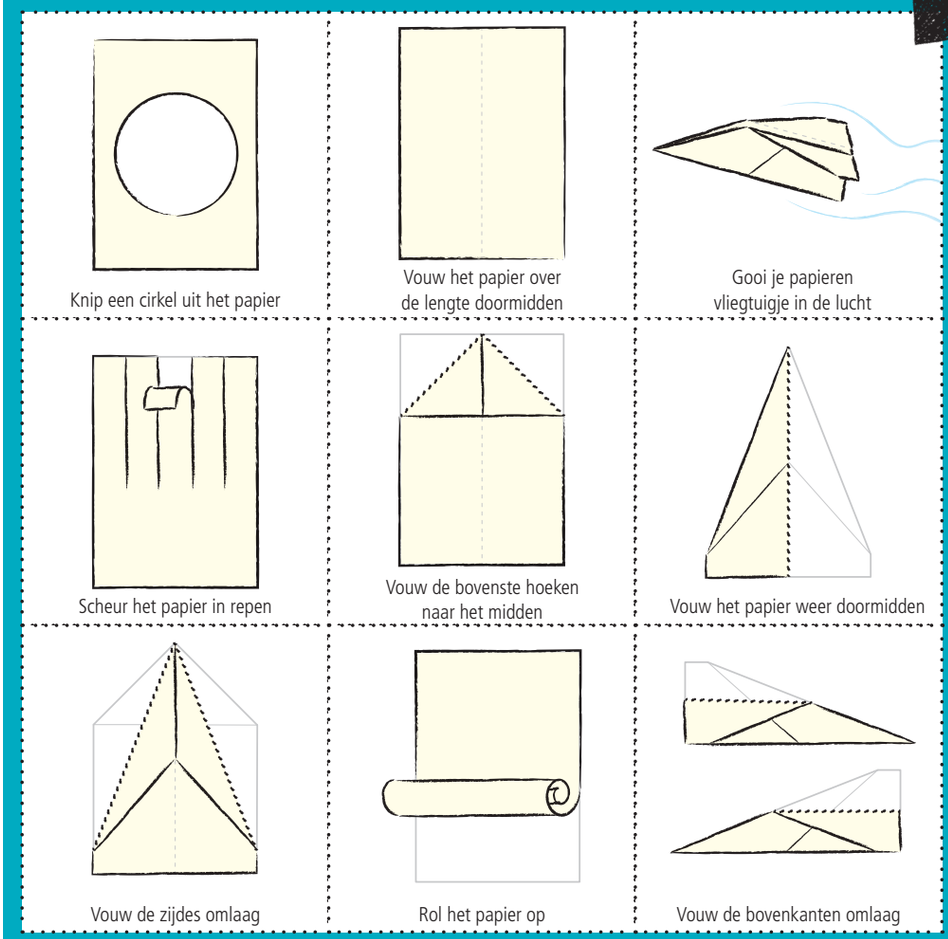
DENKEN ALS EEN COMPUTER



Piep-piep-piep; je wekker gaat. Je stapt uit bed, wast je, kleedt je aan, gaat ontbijten en poetst je tanden. Elke dag doe je dezelfde dingen in dezelfde volgorde. Dit is een voorbeeld van een algoritme. Programmeurs maken algoritmes om een computer aan te sturen.

Stappenplan

Een algoritme is een reeks instructies. Als je deze stap voor stap uitvoert, kun je problemen oplossen of taken uitvoeren, net als een computer. Het is heel belangrijk dat de stappen van een algoritme in de juiste volgorde staan. Anders gaat het mis. Je moet bijvoorbeeld eerst je voetbalkleren aantrekken, voordat je het veld op rent.



Stappenplan papieren vliegtuigje: © Code.org - Kijk voor een printbare versie op Donaldduck.nl/mediawijs

Aan de slag

Wist je dat je met een algoritme iemand kunt vertellen wat-ie moet doen? Probeer het zelf maar!

Kies uit de negen stappen de zes goede voor het maken van een papieren vliegtuigje. Trek ze over op een wit papier en knip ze uit. Lijm de instructies in de goede volgorde op een nieuw vel papier. Dit is je algoritme! Geef het papier aan je broertje, ouders of de buren om hen aan te sturen, net als een programmeur.

Vindt je juf of meester dit ook leuk? Er is een lesprogramma over het denken als een computer. Surf naar **Curriculum vandetoekomst.slo.nl/ct** voor meer informatie.