

FUNDAMENT
INFORMATICA

I&I Conferentie Fundament in de les

Jeroen de Brouwer

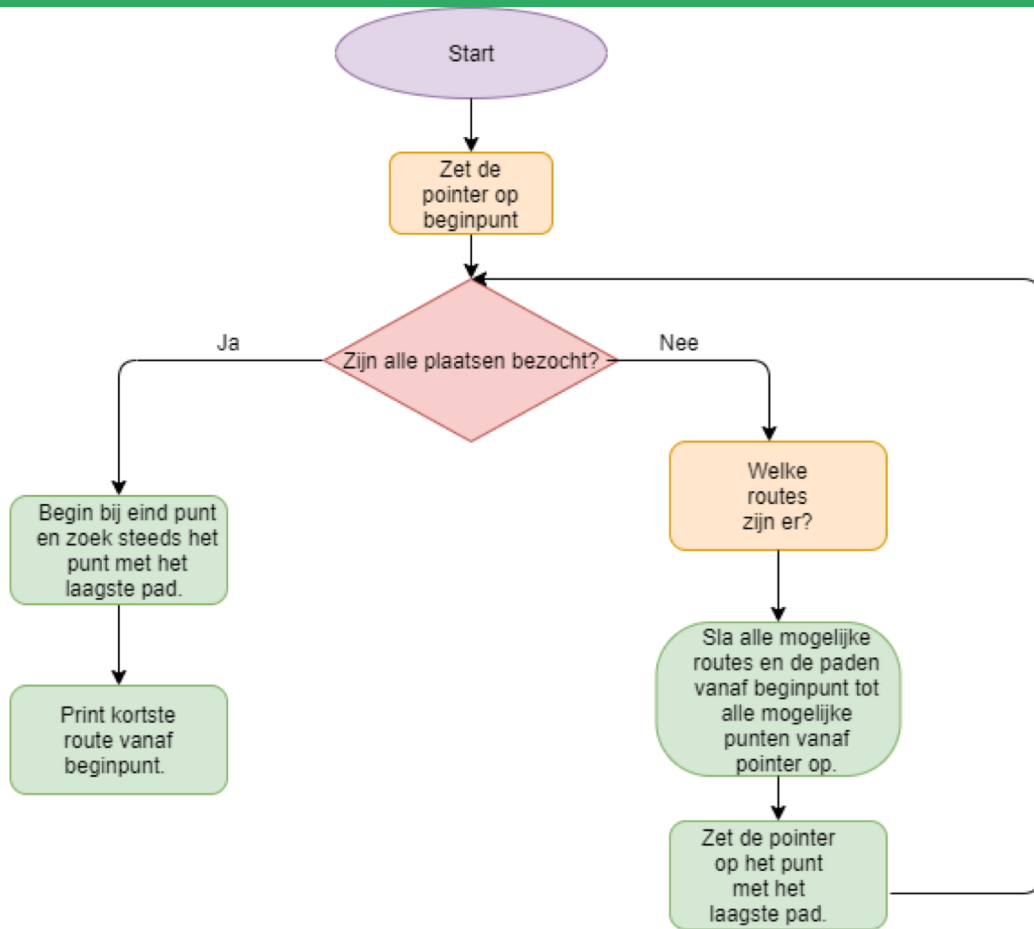
Ichthus Lyceum Driehuis

Algemeen

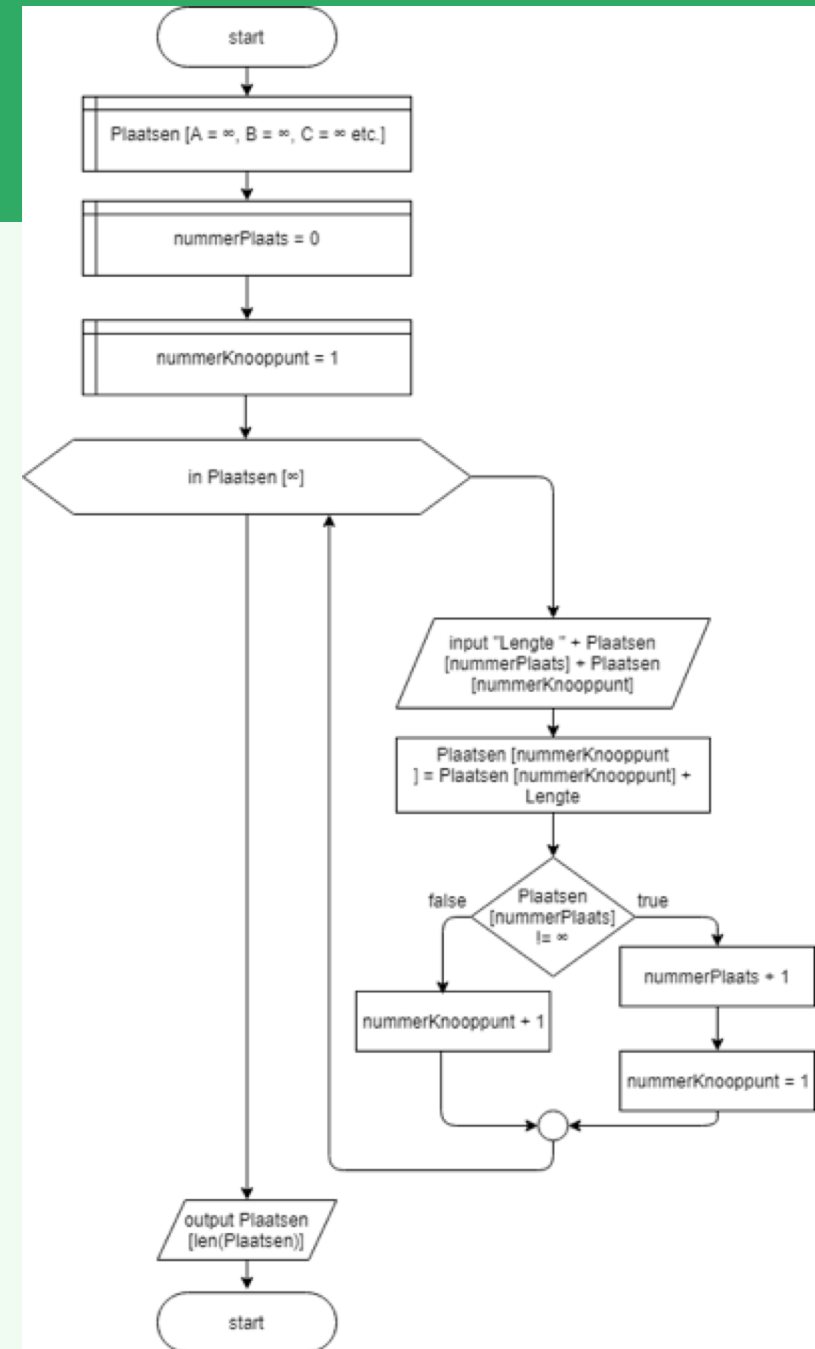
- Fundament en Google Classroom
- Praktische insteek vs Theoretische insteek
- Begeleid of zelfstandig
- Voorbeeld PO's
 - Algoritmie
 - Eindige automaten
 - Usability
 - Maatschappelijke aspecten
 - Practicum Python

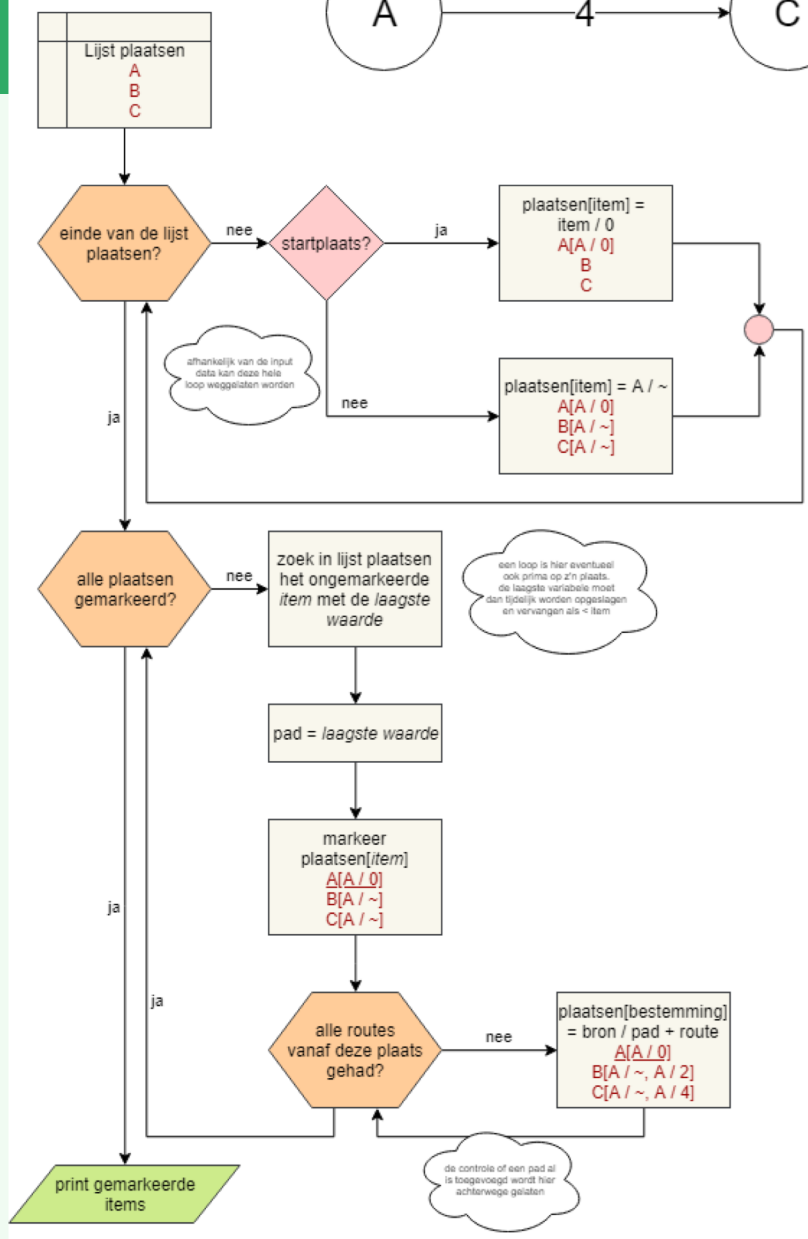
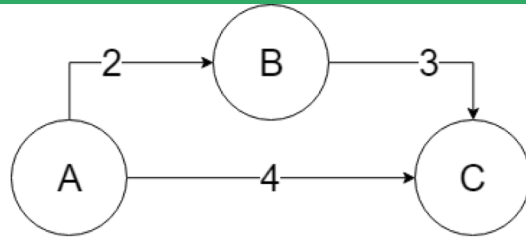
Algoritmiek

- Laagdrempelig en geleidelijk opvoeren
 - Kaarten sorteren
 - Sorteeralgoritmes
 - Dijkstra
- Van stappenplan naar flowchart
 - Resultaat van verschillend niveau
 - In discussie met de leerling
- Koppelen naar Gamedesign
 - Functioneel ontwerp: functie van een karakter



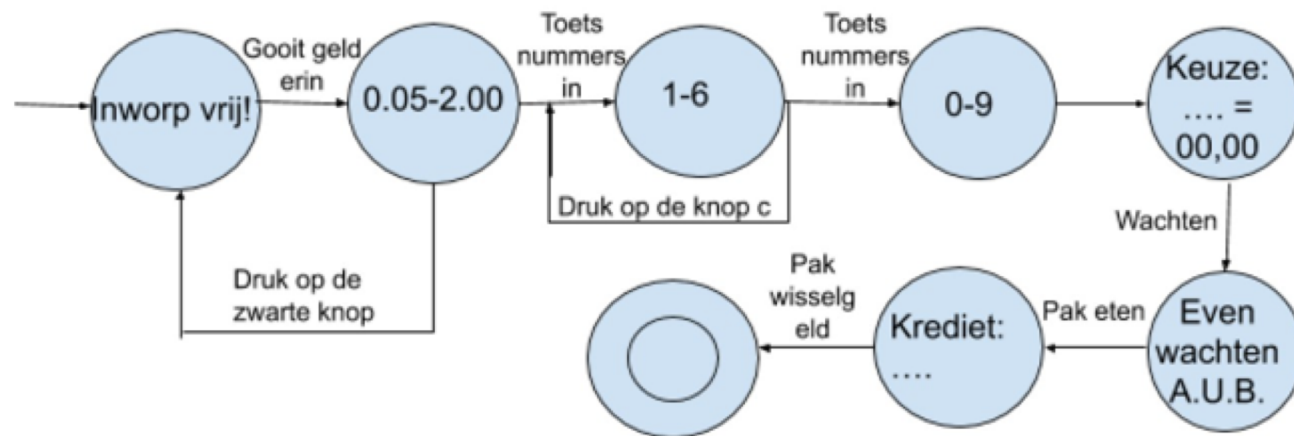
1. Begin bij eerste punt
2. Zoek alle routes naar volgende punt
3. Sla alle routes op en de paden daarvan
4. Zoek bij 2e punt alle routes naar volgende punt
5. Sla alle routes op en de paden vanaf 1e punt tot 3e punt
6. enzovoort
7. Begin bij laatste punt en zoek telkens laagste route
8. print kortste route vanaf punt 1





Eindige automaten

- Op zoek in school
- De snoepautomaat
- Koppelen aan Gamedesign
 - Opdrachten in Fundament



Maatschappelijke aspecten

- Theorie verwerken in het eindproduct
- Eigen gekozen vorm eindproduct
 - Documentaire / nieuwsfragment
 - Verslag / tijdschrift / krantenartikel
 - Website / spel