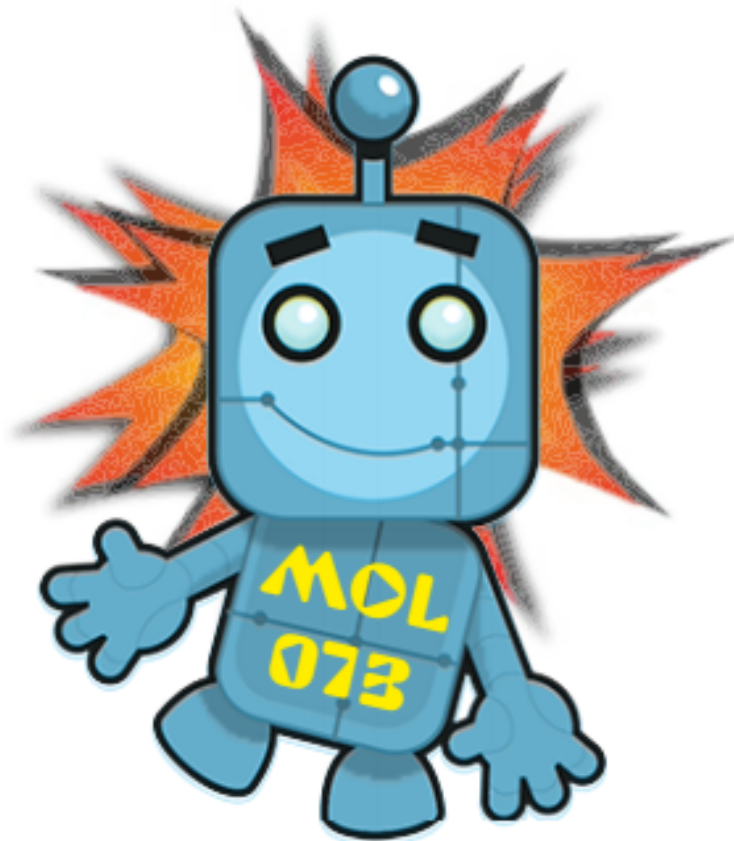
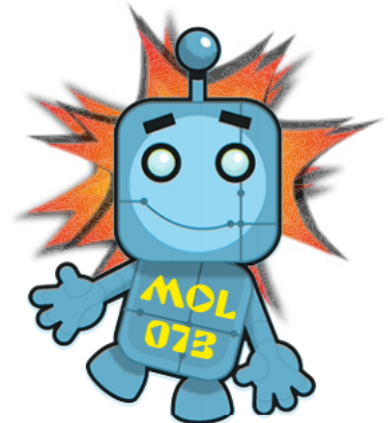


Mobiel Ontdek Lab 073

GOTO TEKENROBOT



Mobiel Ontdek Lab 073



Inhoud:

- * 2 tekenrobots
- * 2 adapters



Gratis software downloads

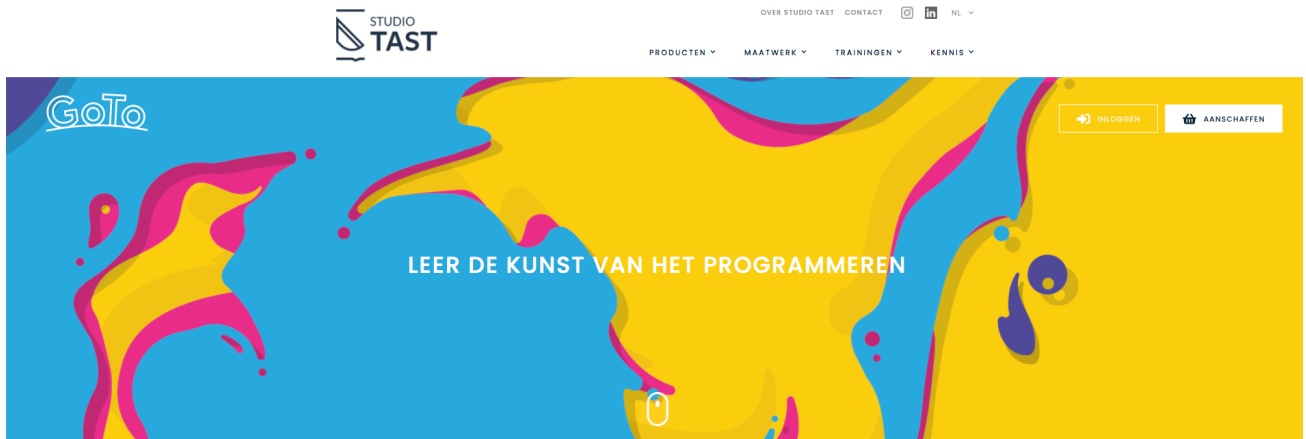
Gratis toegang tot het GoTo platform

Online lessen en inspiratie in het platform



Handleiding:

Ga naar de website: <https://www.studiotast.com/goto>



Ga naar:



INLOGGEN

Email-adres

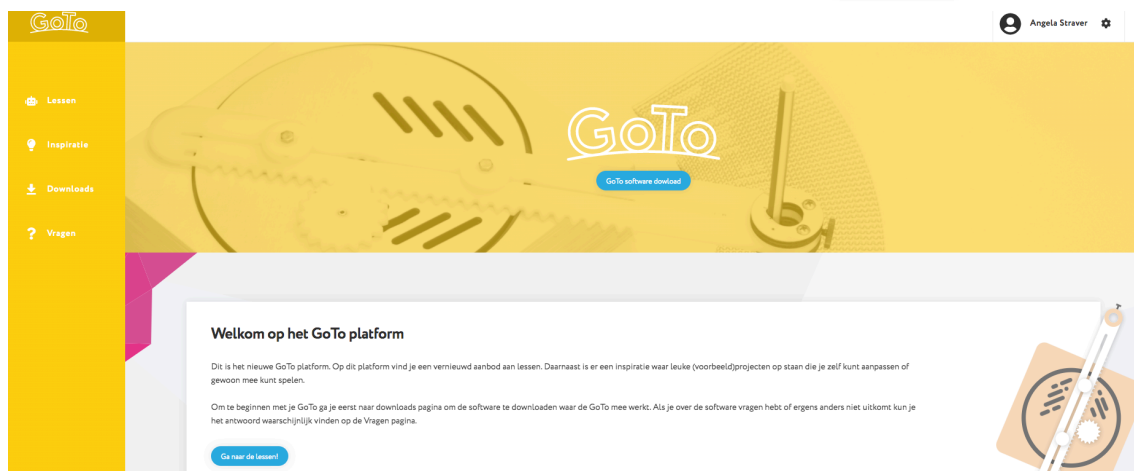
Wachtwoord

INLOGGEN

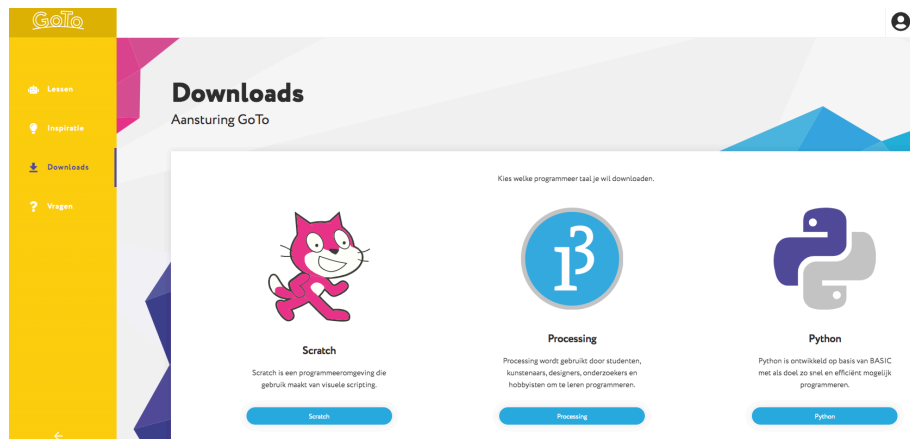
NOG GEEN GOTO ACCOUNT?

[Wachtwoord vergeten?](#)

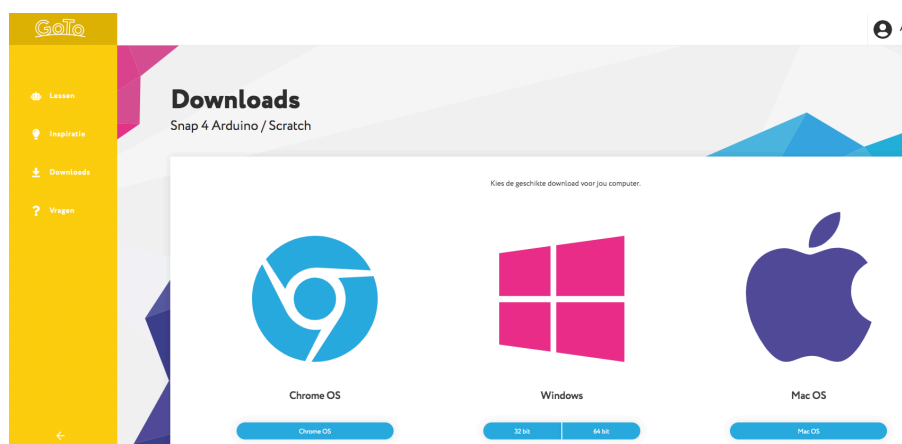
Maak een account aan:



Klik aan de linkerkant op: Downloads:

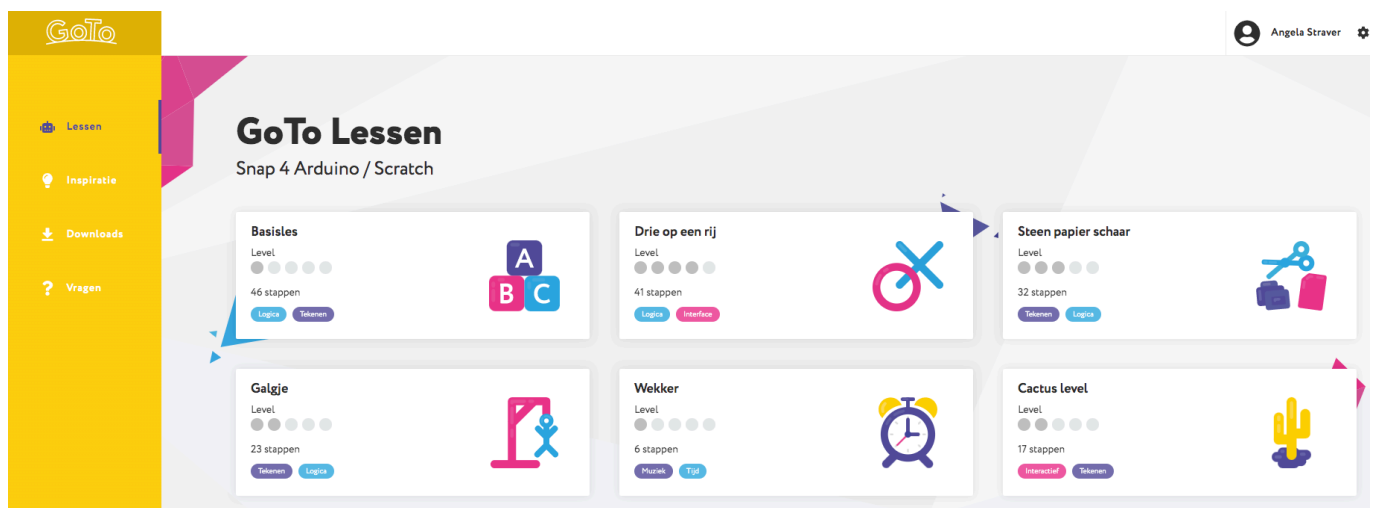


Kies je device:



Open **Snap4Arduino** op je computer, kijk achterin het mapje van de **handleiding**.

Open op je tablet de lessen (<https://www.studiotast.com/goto>), je kan dan op de tablet de stappen volgen en op je computer programmeren.



Doelgroep: PO 6-8, VO 1-3

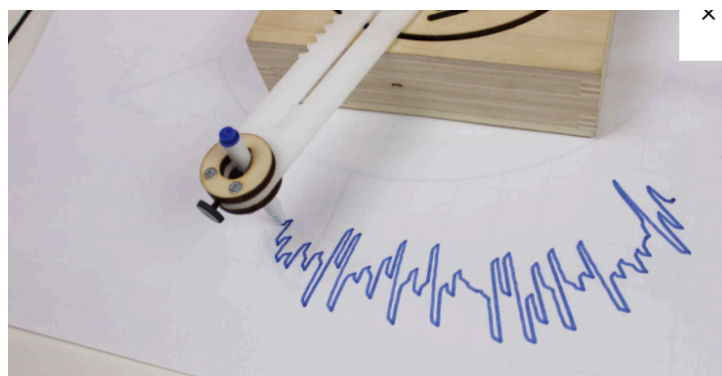
GoTo is een tekenrobot om zelf interactieve kunst te creëren.

De GoTo leerlijn bestaat uit drie levels elk gebaseerd op een andere programmeertaal (Scratch, Processing, Python). GoTo is ook onderdeel van De Creatieve Code.

Met GoTo programmeren kinderen van 6 tot 99 jaar hun eigen kunstwerk. De GoTo-arm biedt steun aan tekengereedschappen zoals potloden, stiften en kwasten en is met verschillende programmeertalen te dirigeren. Zo creëren kinderen hun eigen kunst en leren ze tegelijkertijd de technische vaardigheden die hen helpt in de (digitale) wereld van morgen.

GoTo is te gebruiken door de beginnende en ervaren programmeur. Er zijn 3 levels beschikbaar die elk gebaseerd zijn op een andere programmeertaal zoals Scratch, Python & Processing. Op deze manier kun je meteen aan de slag en breng je jouw creaties tot leven!

Het educatieve platform begeleidt jou tijdens het gebruik van GoTo. De interactieve lessen nemen je stap voor stap mee vanaf de beginselen van programmeren tot aan het creëren van jouw eigen geprogrammeerde kunstwerk. Om jouw creativiteit een nog grotere boost te geven vind je hier zelfs kant en klare GoTo inspiratiekunstwerken!



 **Basisles**

Logica

Tekenen

Level 1

Duur 46 stappen

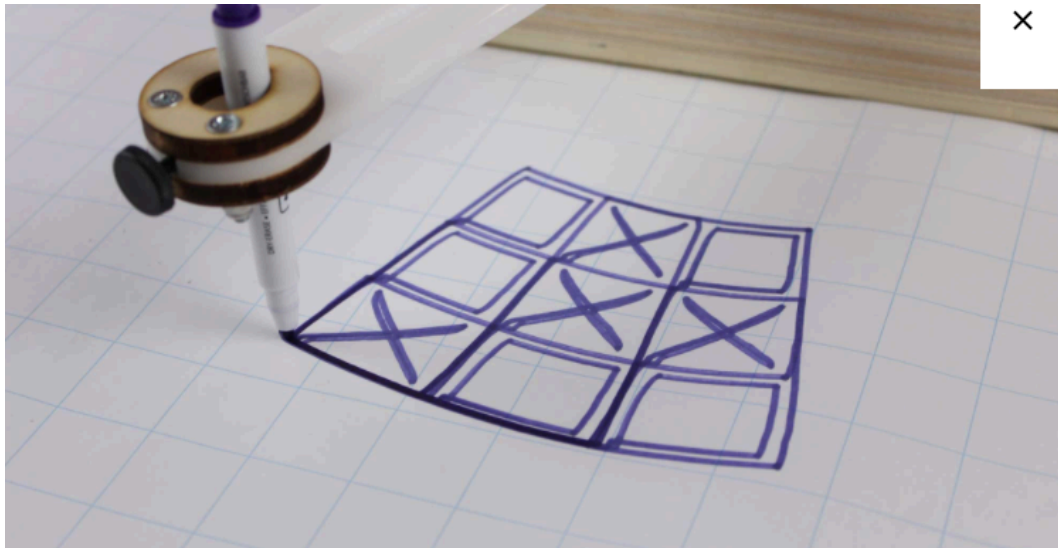
In deze les leer je de basis van hoe je GoTo moet gebruiken

In deze les gaan we een slinger tekenen. Dit ga je doen door de X- en Y-as te gebruiken. Succes!

[Download Scratch bestand](#)

[Start les](#)





Drie op een rij

Logica

Interface

Level 4

Duur 41 stappen

In deze les ga je Drie op een rij met de GoTo maken met een digitale interface om een keuze voor een vakje te maken

Je maakt eerst het speelveld van drie op een rij waar de goto steeds overheen loopt om de x en o's te tekenen

Download Scratch bestand

Start les

Je kunt GoTo in de klas inzetten door de 3 levels (en 9 lessen) te gebruiken. Daarna kunnen leerlingen zelfstandig creatief aan de slag.

Wil je binnen jouw lessen nog meer met programmeren doen?

Dan is <https://www.decreatievecode.nl/> van MU Play&Learn iets voor jou. De creatieve code is een leerlijn creatief programmeren voor bovenbouw primair en onderbouw voortgezet onderwijs die voldoet aan de SLO kerndoelen programmeren & beeldend. Als leerkracht heb je geen voorkennis nodig en krijg je een docententraining en lesmaterialen aangereikt.

Qr-code met uitleg-filmpje



Afbeeldingen ter inspiratie:

