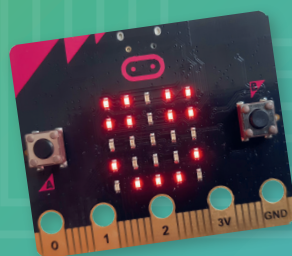


TIPkaart: Micro:bit

Wat heb je nodig?

- een device met internet en usb-poort
- een micro:bit*
- de batterijhouder*
- 2 AAA-batterijen*
- usb-kabeltje*
- snoeren met krokodillenbekjes*

* in de leskist



Dit ga je doen

Je gaat programmeren met de micro:bit. Maak er bijvoorbeeld een stappenteller van of speel een spelletje steen-papier-schaar.

Dit moet je weten

De micro:bit is een kleine computer. Je kunt de micro:bit vertellen wat hij moet doen door hem te programmeren. Dat kan op de micro:bit zelf of vanaf een computer. Je schrijft eerst een programma. Dan sluit je de micro:bit aan en zet je het programma over van je computer op de micro:bit.

Aan de slag!

Stap 1

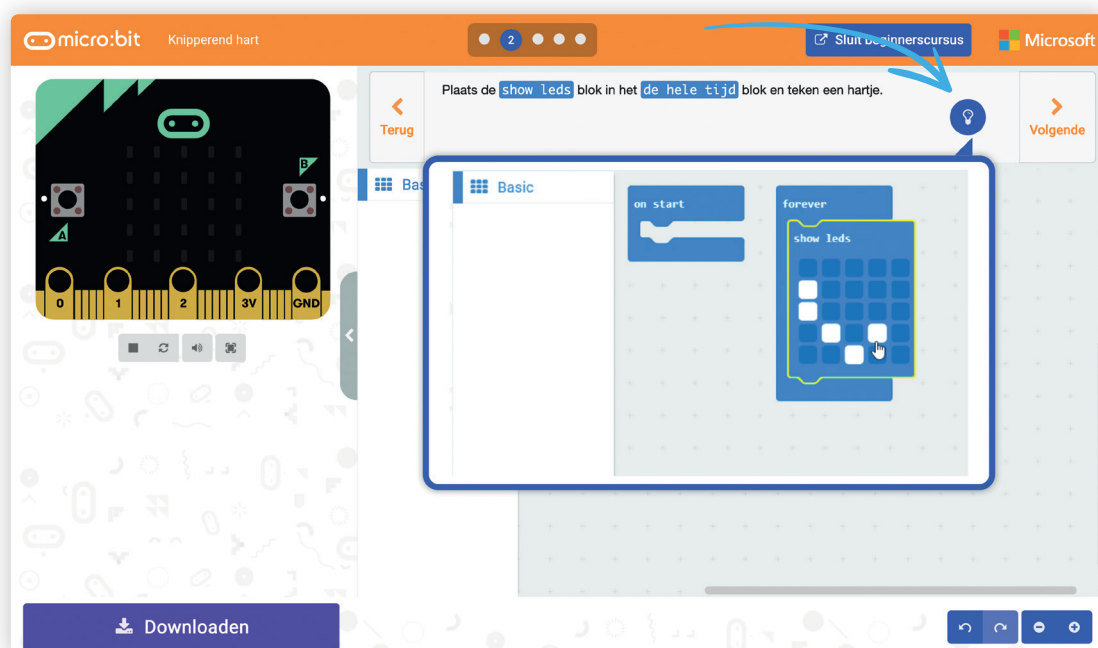
Je gaat programmeren met de micro:bit. Kijk met je device online bij **Kijk, lees en speel**. Achter de knop **Leren programmeren** vind je de website die je nodig hebt.

Stap 2

Klik op de beginnerscursus **Knipperend Hart**. Klik op **Zelfstudie starten**.

Stap 3

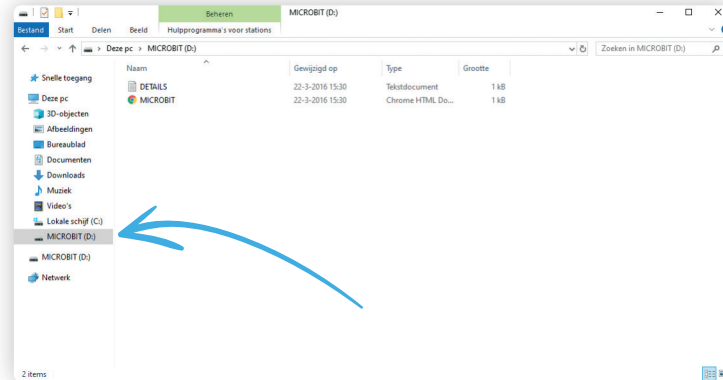
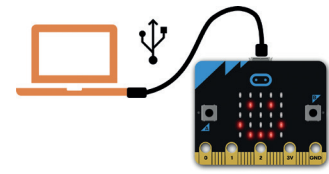
Volg de stappen in de cursus. Bij het lampje kun je hints krijgen als je iets niet weet.



Download het programma nog niet. Kijk daarvoor bij stap 4.

Stap 4

- Klik op de button *Downloaden*. Het bestand met het Knipperend Hart komt in de map *Downloads* op je computer.
- Klik het stekkertje aan de bovenkant in de micro:bit. Sluit de kabel aan op de USB-poort van je computer.
- De micro:bit verschijnt in je scherm als MICROBIT (D:) of MICROBIT (E:). Zie je dit niet? Zoek deze map dan via de menustructuur op je computer op.



- Sleep het bestand **Knipperend Hart** naar de map MICROBIT. Je ziet het hart nu knipperen op je micro:bit.

Stap 5

Ga in de menustructuur op je computer naar MICROBIT en klik met rechts. Klik op **uitwerpen**.

Stap 6

Doe de batterijen in de batterijhouder. Klik de batterijhouder in de micro:bit. Nu verschijnt je hart weer. Je kunt de micro:bit overal mee naartoe nemen.

Stap 7

Probeer nog een **beginnerscursus**. Ruim na afloop alles weer netjes op.

TIP

Snap je hoe het werkt? Probeer dan eens een moeilijkere opdracht te maken. Deze vind je online bij **Kijk, lees en speel** achter de knop **Leren programmeren**. Kijk eerst naar wat je nodig hebt en verzamel de materialen. Krokodillenklemmen zitten in de leskist, materialen zoals ducttape of spijkers moet je zelf verzamelen.

Veel plezier!

