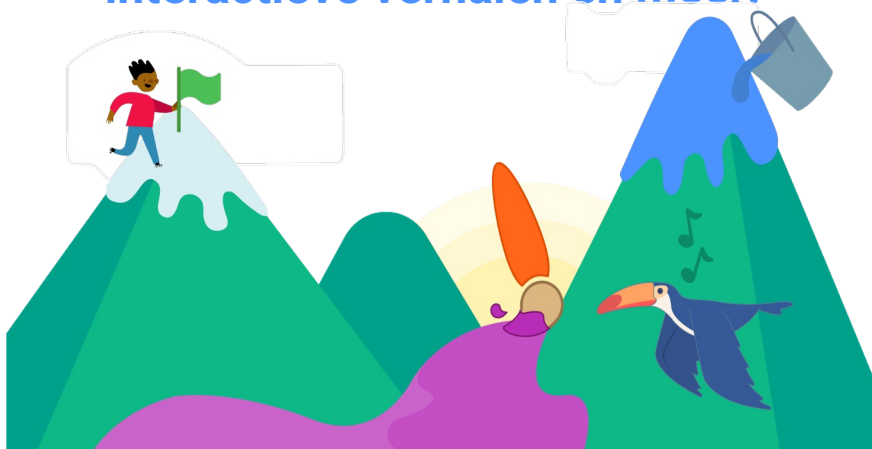


Starten met

SCRATCH

Maak je eigen games, animaties,
interactieve verhalen en meer.



Vertaald uit het Engels en aangepast dec.2022

door Cobie van de Ven: info@digilab.org

Om de originele Engelse gids in te zien en/of aan te passen: [klik hier](#)

Created by the Scratch Team (scratch.mit.edu) and shared
under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0
International Public License (CCbySA 4.0).

||||||| COLOR SCHEME



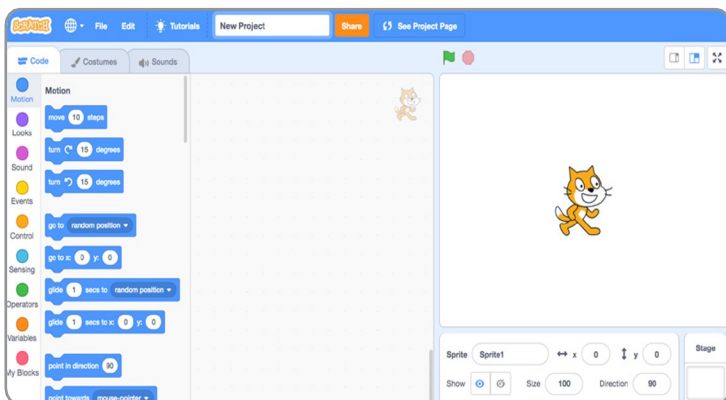
Beginnen

Je kunt starten met Scratch online: scratch.mit.edu

Klik dan op **Create**.



Dan kom je in de **Scratch Editor**, waar je jouw projecten kunt maken.



Als jouw computer een ouder operating system heeft, of je internet verbinding is onbetrouwbaar, kun je Scratch downloaden and offline gebruiken.



Ga naar: <https://scratch.mit.edu/download> voor informatie over het downloaden en installieren van de Scratch app.



DE SCRATCH EDITOR

2

De Scratch Editor is de plek waar je projecten in Scratch maakt.

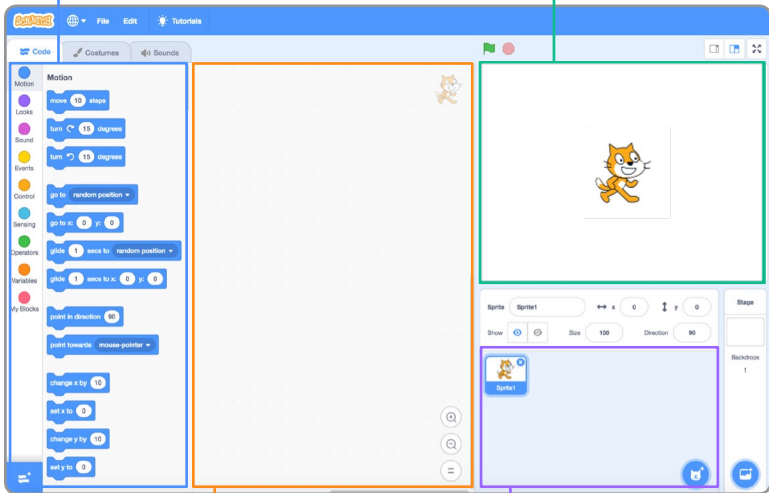
Hier zijn de onderdelen:

Blokken Palet

Blokken om je projecten te programmeren

Het Toneel

Waar je creaties tot leven komen.



Programmeer Veld

Sleep hier de blokken in en maak ze aan elkaar om je sprites te programmeren.

Sprite Lijst

Klik op het icoon van een sprite om het te kiezen.



WE GAAN PROGRAMMEREN!

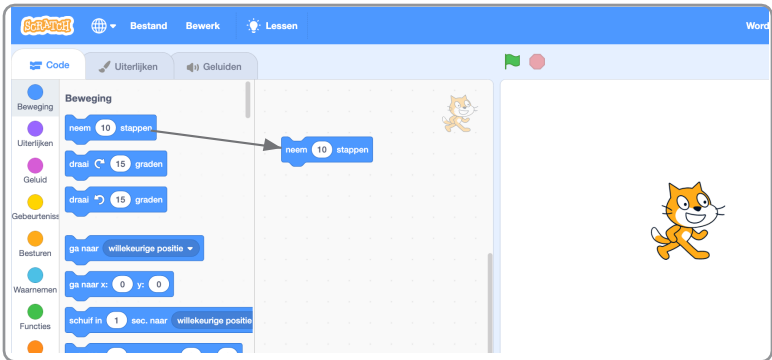
3

Klik op de wereldbol
en kies Nederlands.



Om projecten in Scratch te programmeren, maak je
blokken aan elkaar.

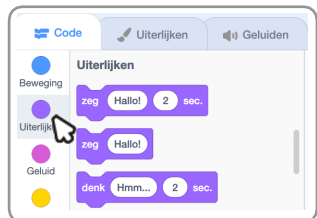
Sleep een **neem** blok uit naar het Programmeer Veld.



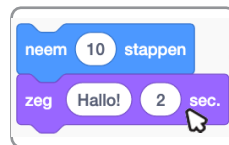
Klik op het blok.
Beweegt je kat?



Nu de kat iets laten zeggen!
Klik op de **Uiterlijken** categorie.



Sleep een **zeg** blok uit.
Maak het vast aan het **neem** blok.
Klik op je blokken om ze te
proberen.





WAT IS EEN SPRITE?

In Scratch is elk karakter of object een sprite. Elk nieuw project in Scratch start met de Kat sprite.



Wil je een andere sprite kiezen?

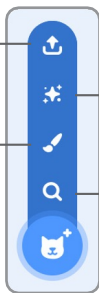


Klik op het Nieuwe Sprite icoon.

Of beweeg over het **Nieuwe Sprite** icoon voor meer keuzes.

Upload een afbeelding van je computer.

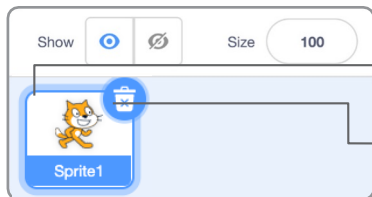
Teken zelf een sprite.



Klik voor een verrassing sprite!

Kies een sprite uit de bibliotheek.

Wil je **een sprite verwijderen** uit je project?



Klik in de Sprite Lijst op het icoon van de sprite.

Klik daarna op de prullenmand.



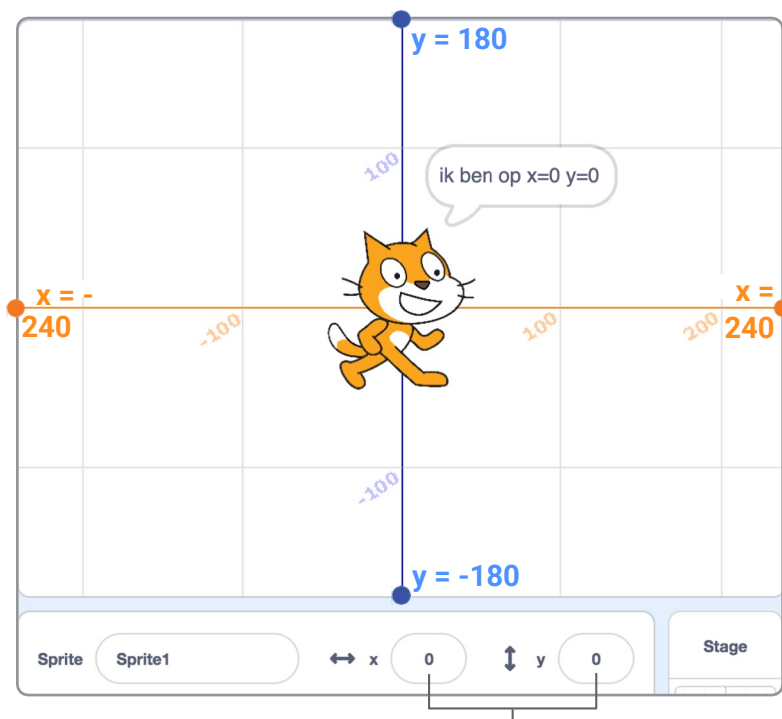
WAAR IS JOUW SPRITE?

Elke sprite heeft een **x** en **y** positie op het Toneel.

x is de positie van de sprite van links-naar-rechts.

y is de positie van de sprite van boven-naar-beneden.

In het midden van het Toneel: **x** is 0 and **y** is 0.



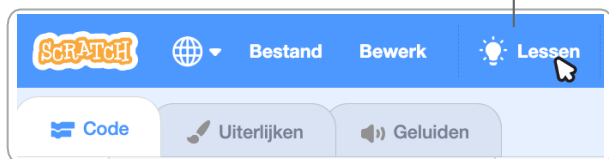
Als je je sprite laat bewegen, kun je hier zien, dat de **x** and **y** positie verandert.



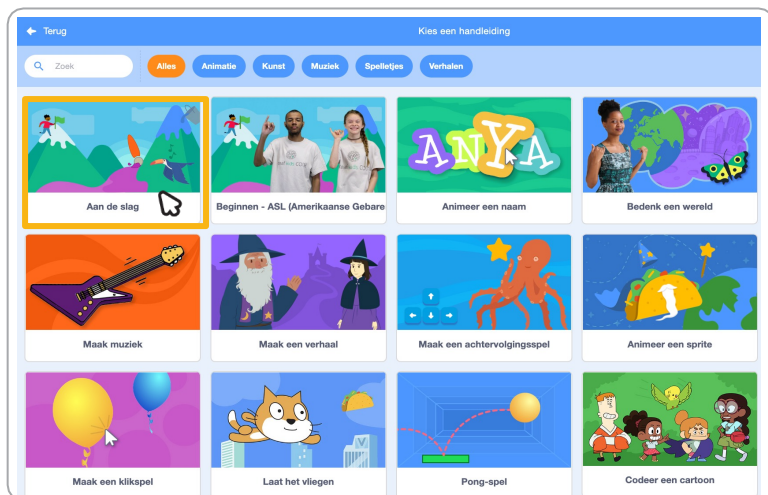
LESSEN

Er is een reeks lessen beschikbaar in de Scratch **Lessen Bibliotheek**, die leerlingen begeleiden bij het maken van projecten met Scratch. Leerlingen kunnen aan de slag met het maken van hun eigen verhalen, animaties en spelletjes.

Je gaat naar de Lessen Bibliotheek vanaf de Scratch Editor door te klikken op de **Lessen** knop.



De **Aan de slag** les zal je door de basis heen leiden.

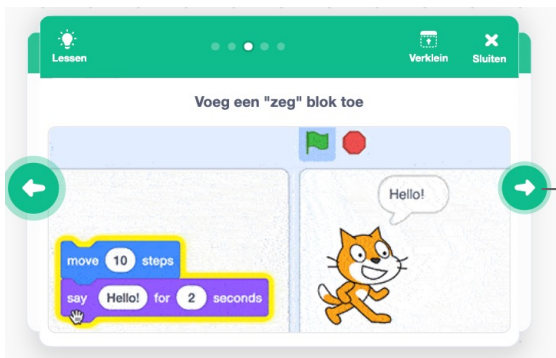




LESSEN

Zodra je de les hebt geselecteerd, wordt deze geopend in de Scratch Editor.

Klik op de groene pijl om elke stap te zien.



Als je aan het einde van een les bent gekomen, kun je een andere les selecteren en je project verder aanvullen..



Klik hier om alle lessen te zien.



CODE KAARTEN

De Scratch **Code Kaarten** bieden een andere manier om projecten te leren maken met Scratch. Download de kaarten op: [de downloadpagina van digi-lab.org](https://www.digi-lab.org).

Elke set kaarten begint met een titelkaart, die laat zien wat je kunt maken.

De **Animeer een sprite** kaarten zijn een goede set om mee te beginnen.



Voorbeelden van wat je kan maken.



Een lijst van alle kaarten in de set.



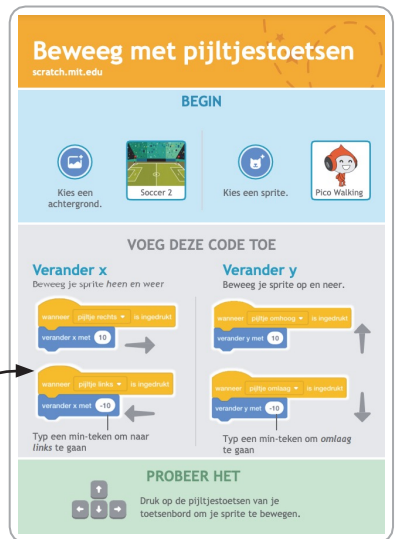
CODE-KAARTEN GEBRUIKEN

Na elke titelkaart volgt een reeks kaarten die je door elke stap van het maken van een project leiden.

Voeg je eigen sprites, achtergronden en meer toe!



De voorkant van elke kaart laat zien, wat je kunt maken.



De achterkant laat zien, hoe je het doet.



WEES CREATIEF!

Gebruik je fantasie bij het maken van projecten. Er zijn veel verschillende manieren waarop je jouw Scratch-projecten uniek kunt maken.

Je kunt je eigen sprites kiezen of zelf tekenen.



Kies een geluid of neem een geluid op.



Probeer nummers te veranderen of blokken toe te voegen aan je code om te zien wat er gebeurt.



Experimenteer en pas je project aan, zoals jij dat wilt!

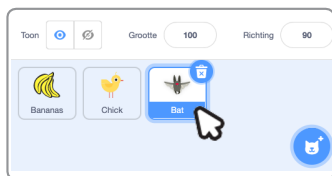


CREATIEF MET SPRITES!

Scratch heeft zijn eigen tekengereedschappen, waarmee je sprites uit de bibliotheek kunt aanpassen, of zelfs je eigen sprites kunt maken..

Laten we beginnen met het bewerken van een sprite uit de bibliotheek.

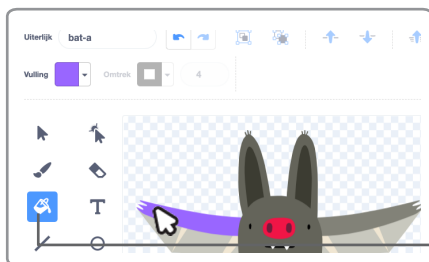
Kies een sprite om te veranderen door er op te klikken.



Klik op de **Uiterlijken** tab links bovenaan om de tekengereedschappen te zien.



Met de tekengereedschappen kun je sprites anders inkleuren, iets toevoegen met de kwast, en ze op verschillende manieren veranderen.



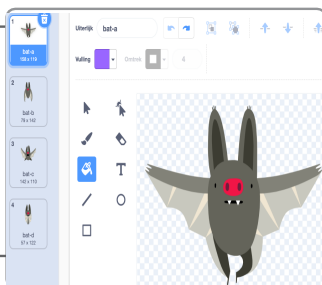
Je kunt het **Vulling** gereedschap gebruiken om verschillende delen van een sprite opnieuw in te kleuren.



CREATIEF MET SPRITES!

Sommige sprites, zoals de Bat sprite hebben meerdere uiterlijken of houdingen.

Je kunt de uiterlijken van een sprite zien door te klikken op de **Uiterlijken** tab.



Als je sprite maar één uiterlijk heeft, klik dan met rechts op het uiterlijk om het te dupliceren (op Mac control + klik).



Nu kun je het tweede uiterlijk aanpassen met de tekengereedschappen, zodat je sprite twee verschillende houdingen of gezichtsuitdrukkingen heeft.

Klik op de **Code** tab, en voeg deze blokken toe.

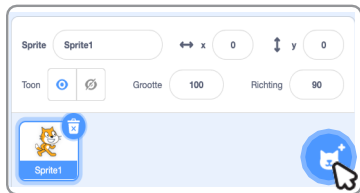




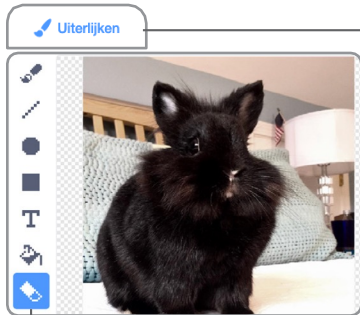
VOEG JE EIGEN FOTO'S TOE!

Er zijn veel manieren om je eigen sprites en kunstwerk te maken met de Scratch tekengereedschappen.

Je kunt je eigen sprites maken door foto's of afbeeldingen te uploaden en de achtergrond te wissen.

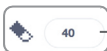
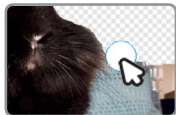


Beweeg over de Nieuwe Sprite knop, en kies **Upload Sprite**.



Klik de **Uiterlijken** tab. Je ziet bitmapgereedschappen voor het bewerken van je afbeelding.

Klik op het **gum** icoon en gebruik de gum om de achtergrond van je foto te verwijderen.



Tip: om de grootte van de gum aan te passen, typ je een groter of kleiner getal.

Er zijn twee manieren om te tekenen in Scratch:

1. **Bitmap Mode** om foto's te bewerken en te schilderen met pixels.
2. **Vector Mode** om vormen te maken en te bewerken.