

# 5.1: Startles Scratch 3.0

**Leerdoelen:** Leerlingen zullen:

- + kennismaken met het concept computationele creatie, in de context van Scratch
- + in staat zijn om mogelijkheden te bedenken voor hun eigen op Scratch gebaseerde computationele creatie
- + vertrouwd raken met de middelen die hun computationele creatie ondersteunen
- + zich voorbereiden op het maken van Scratch projecten door het maken van een Scratch account, het verkennen van onze ironscratchteam site.

**Inleiding:**

## 0.1 Wie speelt er spelletjes op de computer?

- Wij gaan tijdens deze lessen zelf de spelletjes maken. Maar ook interactieve tekenfilmpjes met beeld en geluid, heuse bewegende kunstwerken en zoveel meer.

## 0.2 Verkenning

[ironscratchteam.wordpress.com](https://ironscratchteam.wordpress.com)

- Omdat deze les onder de noemer ICT valt, gaan we geen handboek gebruiken. Dat spaart gewicht in je boekentas!

Hoe geraak je dan aan de cursus? Die vind je, samen met nog een pak andere info, terug op onze site.

Ga maar eens kijken: <https://ironscratchteam.wordpress.com>

Demo: 'soms vliegen we er iets te snel in'

## 0.3 Wegwijs in Scratch:

- Punt 1: uitleg online versie
- Punt 2: demo video voor het maken van je klas account.
- Punt 3: als je van je ouders niet online mag, plaats dan zeker de offline versie van Scratch op je computer.

## **0.4 Programmeren:**

- Hier vinden jullie al de lessen die je dit schooljaar krijgt via een pdf, op Scratch zelf én op video!  
Mis je een les door afwezigheid, of doordat je je niet goed kon concentreren, of wil je een les gewoon nog eens herbekijken? Dan kan dat op deze pagina van de site!

## **0.5 Extra content:**

- Zeker eens kijken naar de video's onder 'technische info'.
- Toon video 'De taal veranderen naar het Nederlands'.
- Korte uitleg over de Nederlandstalige programmeerkaarten waarmee thuis extra kan geoefend worden.

**0.6 ScratchJr** voor op de iPad kan leuk zijn om wat te oefenen met een jonger broertje of zusje.

**0.7 ICT Leerkrachten**: Als je op de YouTube link klikt, vind je al mijn video's met lessen en uitleg terug!

## **KLAAR OM TE BEGINNEN?**

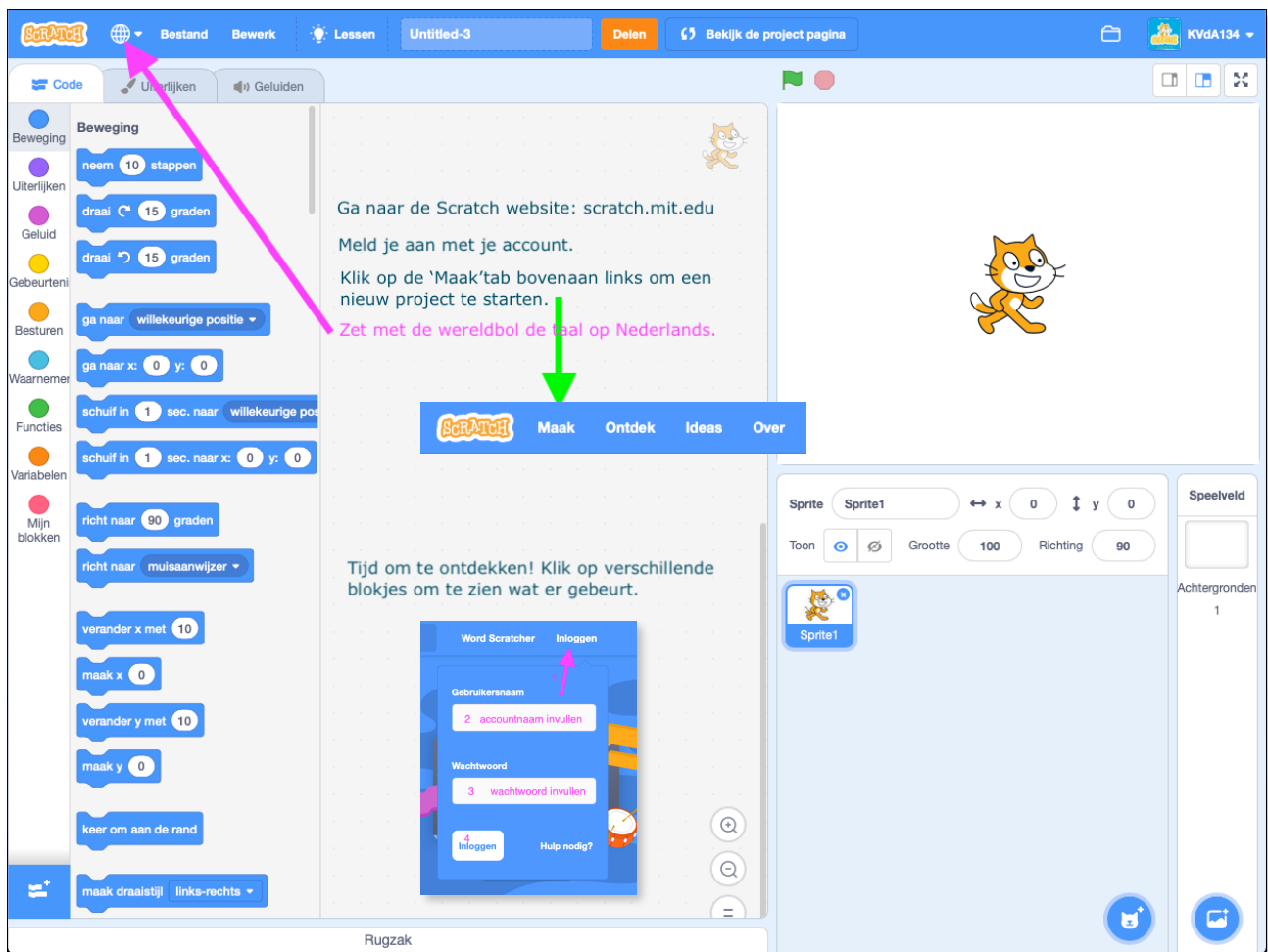
- Wat zijn de verschillende manieren waarop jij computers gebruikt?
- Bij hoeveel van die manieren ben je creatief bezig met computers?
- Welke ontwerpen zou je willen maken met Scratch?

## **0.8 We maken een Scratch account:**

Hoe je dat moet doen, leer je op op de site bij 'Extra content': Hoe maak je een on-line account aan?

## **0.9 Scratch surprise**

In deze activiteit, maak je een nieuw project en onderzoek je



verschillende Scratch blokken om de kat iets verrassend te laten doen! Wat ga jij maken?

### - 0.9.1. Opdracht: verken de Scratch-interface.

- Zeg tegen de leerlingen: "Je hebt 10 minuten om iets cool te laten gebeuren met de Scratch kat."
- Of: "Neem 10 minuten om de interface te verkennen. Wat valt je op?" Moedig de leerlingen aan om samen te werken, elkaar om hulp te vragen, en te delen wat ze uitzoeken.
- Weten de leerlingen hoe ze een nieuw project starten?
- Begrijpen de leerlingen het basismechanisme van de Scratch blokken aan elkaar maken?
- Is iemand er achter gekomen hoe je de achtergrond verandert?