



SCRATCH JR

Leren programmeren...



WERKBOEKJE VOOR LEERLINGEN

CodeNPlay



Toewijzing / Niet voor commercieel gebruik / Geen wijzigingen aanbrengen

MIJN EERSTE STAPPEN OP SCRATCH JR

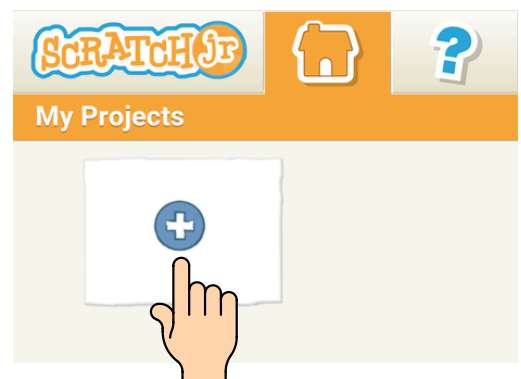


Open de ScratchJr-toepassing.

1. Tik op het huis om de projectenpagina te openen



2. Raak het plusteken aan om een nieuw project te maken.



3. Alle nieuwe projecten beginnen op deze manier.



de scène

De sprite staat in het midden.



De verschillende categorieën van blokken.

Programmeerzone.

EEN PROGRAMMA SCHRIJVEN



Schrijf de code om de kat te laten bewegen.

Raak het blok aan:



Selecteer dit blok  en sleep het naar het programmeergebied.

Raak het blok aan:



Kies dit blok  en versleep het 4 keer.

Klik  om het programma te starten zodat de kat beweegt.



Probeer nu ook andere bewegingen uit!

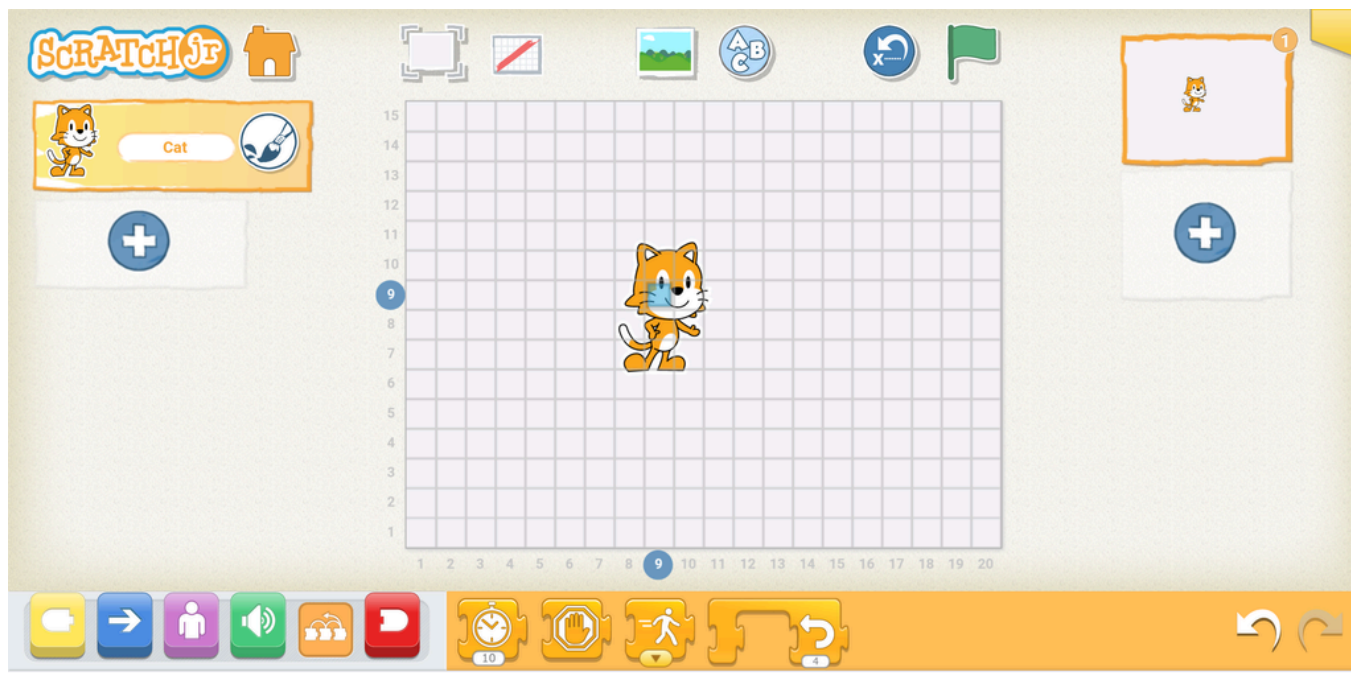
BEWEGING OP EEN RASTER



Klik op



om het raster weer te geven.



Het blauwe vierkant toont je waar je kat op het raster staat. Als je een beweging start zal de kat zich een vakje verplaatsen op het rooster in de richting dat jij geprogrammeerd hebt.



Probeer een paar bewegingen uit.

MIJN EERSTE UITDAGINGEN



Verplaats het personage 4 vakjes naar rechts en dan 3 vakjes omhoog.

Tips :



Laat het gekozen personage het scherm van links naar rechts oversteken en elke 4 stappen springen.

Tips :



Laat het personage over het podium lopen.

Tips :



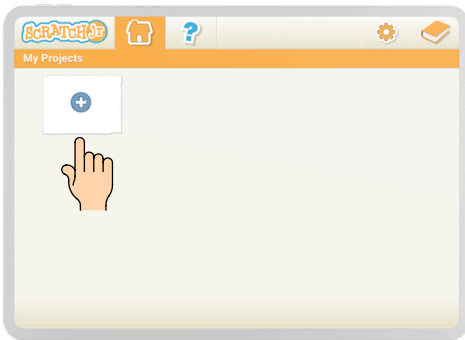
Je kunt een nieuwe sprite kiezen om deze oefeningen mee uit te voeren.

OP WEG NAAR AVONTUUR ...

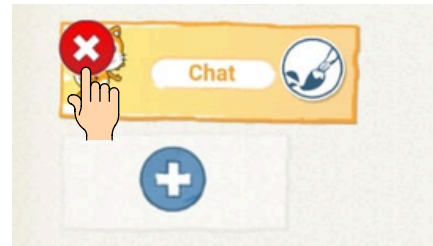


Je zult ontdekken hoe je de snelheid kunt wijzigen en een weg kunt maken met voertuigen erop.

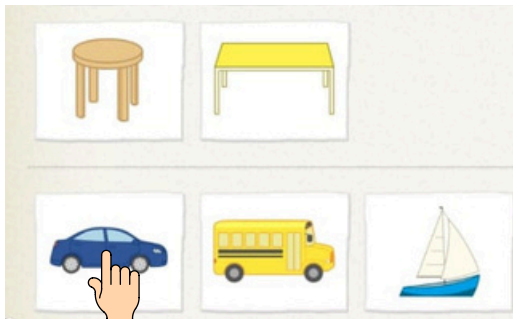
- 1 Tik op het + teken om een nieuw project te maken.



- 2 Druk lang op de kat en raak het kruisje aan om hem te verwijderen.

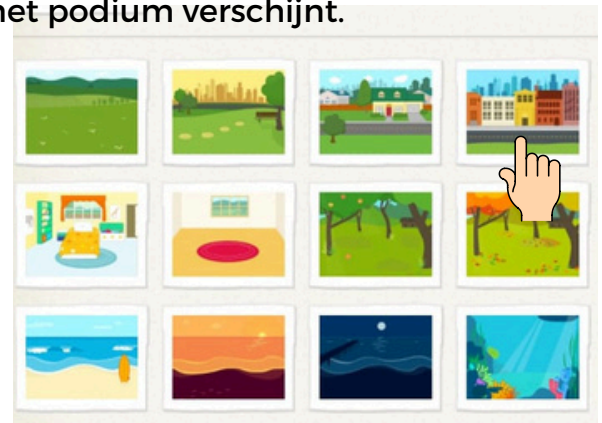


- 3 Raak het + teken aan om de sprites weer te geven. Kies de auto. Raak het twee keer aan om het toe te voegen.



- 4 Raak de knop "Achtergrond wijzigen" aan.

Kies de achtergrond die de stad voorstelt en raak deze twee keer aan zodat deze op het podium verschijnt.



- 5 De auto ziet er te groot uit, raak de paarse knop aan om de verschijningsblokken weer te geven.



- 6 Sleep een "Krimp" blok en raak het twee keer aan. Plaats de auto waar je hem wilt hebben.





Onderweg ...

Volg de onderstaande stappen om de auto in beweging te krijgen.

Klik op



Selecteer dit blok  en sleep het naar het programmeergebied.

Klik op



Voegt een blok "snelheid instellen" toe. Raak de pijl op het blok aan om een snelheid te kiezen. 

Klik op



Voeg dit blok  toe en vervang het getal door 20.

Raak de groene vlag aan en kijk. 

Als je wilt dat de auto non-stop rijdt, voeg dan dit blok toe die een oneindig blok maakt. 



Reissnelheden



langzaam

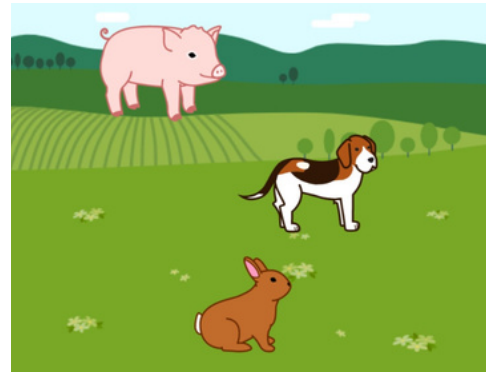
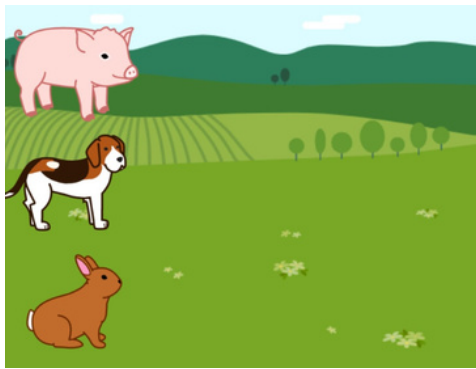


matig



snel

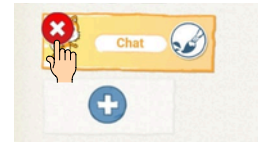
RACEN ...



Kies deze weideachtergrond.



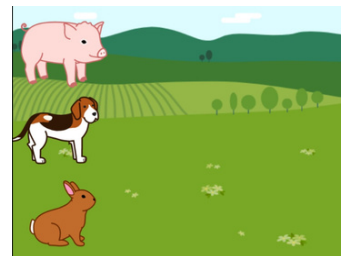
Druk lang op de kat en raak de om hem te verwijderen.



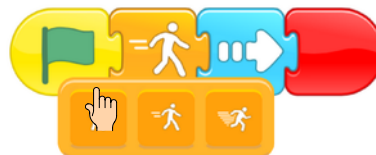
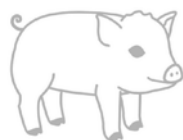
Voeg deze drie sprites toe.



Plaats de sprites zoals in de afbeelding.



Schrijf de programma's die elke sprite animeren.



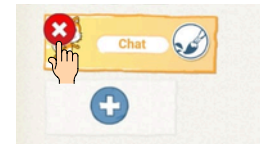
EEN ANGSTAANJAGEND BOS ...



Kies deze bosachtergrond.



Druk lang op de kat en druk op het rode kruisje om hem te verwijderen.



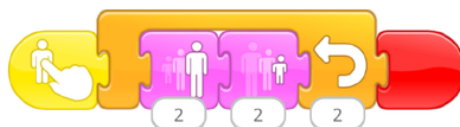
Voeg deze drie sprites toe.



Typ een titel en verander de kleur van de tekst.



Schrijf de programma's die elke sprite animeren.

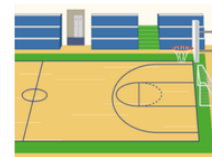


- Kun jij de vleermuis rond de maan laten draaien?
- Voeg een sprite toe om je eigen enge scène te maken.

LATEN WE BASKETBAL SPELEN!



Kies deze achtergrond met een gymzaal.



Voeg deze sprite toe.



Plaats de sprites zoals in de afbeelding.



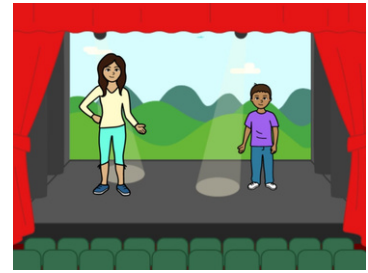
Schrijf de programma's die elke sprite animeren.



DUS LATEN WE DANSEN ...



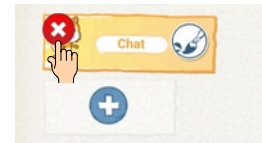
Gebruik geluids- en bewegingsblokken om de personages te laten dansen.



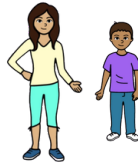
Kies deze achtergrond die een theaterscène voorstelt.



Druk lang op de kat en druk op het rode kruisje hem te verwijderen.



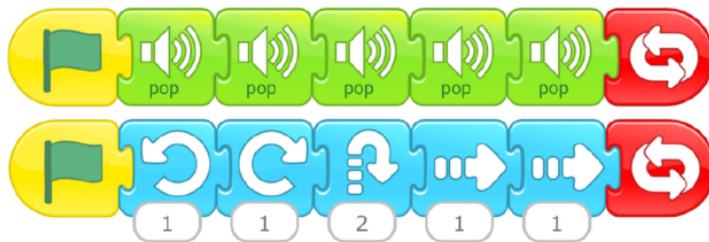
Voeg deze 2 sprites toe.



Plaats de sprites zoals in de afbeelding.



Schrijf de programma's die elke sprite animeren.



- Kun je andere dingen laten gebeuren als een personage een ander personage aanraakt? Probeer het blok "verdwijnen".

EEN GESPREK ...



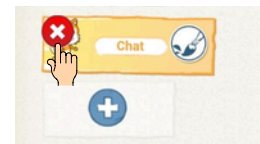
Je gaat ontdekken hoe je verschillende berichten tussen personages kunt versturen met behulp van verschillende gekleurde enveloppen.



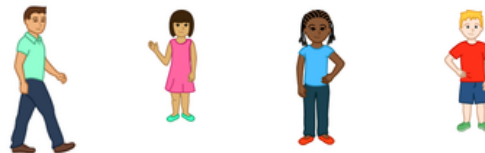
Kies deze klasachtergrond.



Druk lang op de kat en druk op het rode kruisje om hem te verwijderen.



Voeg deze vier sprites toe.



Plaats de sprites zoals in de afbeelding.



Schrijf de programma's die elke sprite animeren.

Welkom

Mijn naam is Mr Thomas

Aangenaam kennis te maken.

Mijn naam is...

Mijn naam is...

Mijn naam is...

OP DE MAAN ...

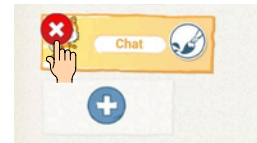


Je leert hoe je een programma start door op een sprite te klikken en hoe je het oranje wachtblok gebruikt.

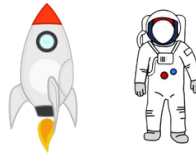
Kies deze maanachtergrond.



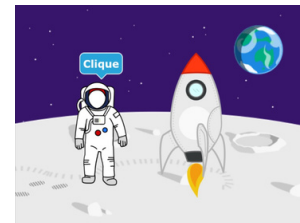
Druk lang op de kat en druk op het rode kruisje om hem te verwijderen.



Voeg deze twee sprites toe.



Plaats de sprites zoals in de afbeelding.



Schrijf de programma's die elke sprite animeren.



EEN PROGRAMMA OPTIMALISEREN

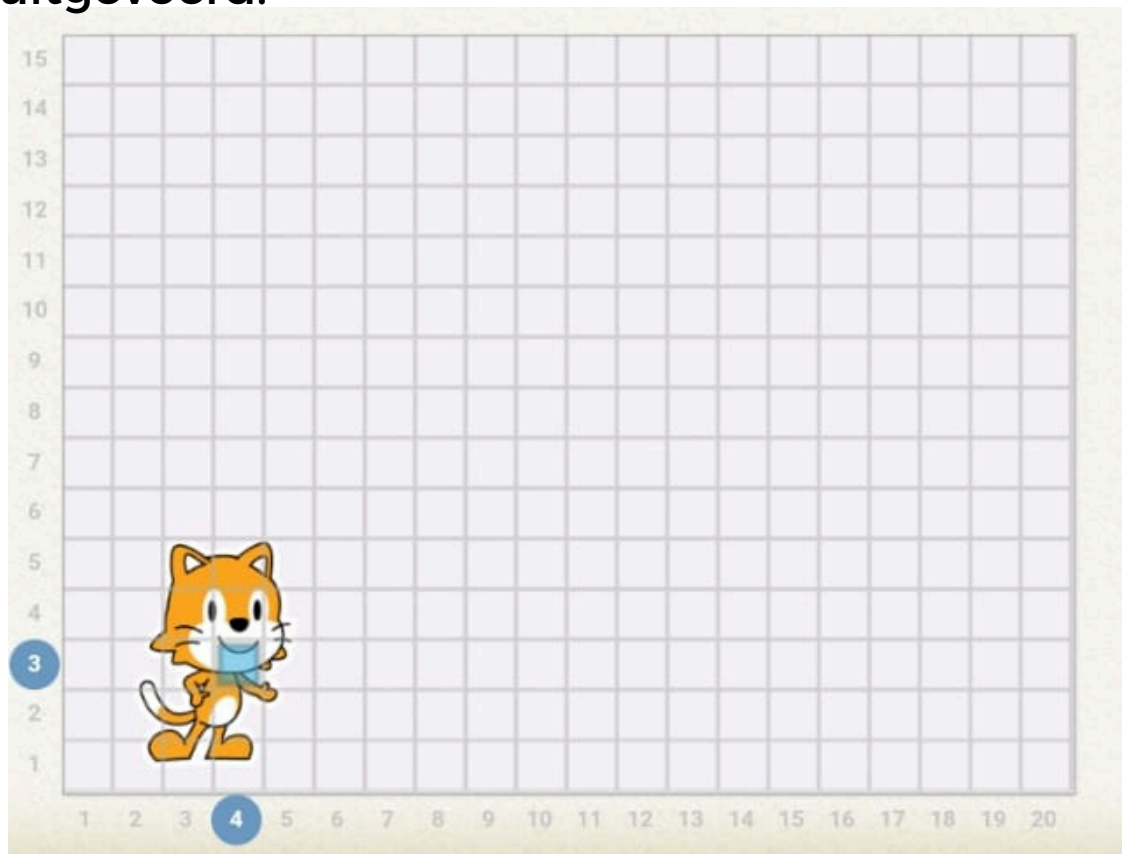


Je gaat ontdekken hoe je lussen kunt gebruiken om een programma te optimaliseren.

Kijk naar dit programma:



Kleur de beweging van de sprite wanneer het programma wordt uitgevoerd:



Controleer de verplaatsing op je tablet of pc.



CREËER JE EIGEN VERHAAL ...

Kies de achtergrond van je keuze.

Voeg de sprites van je keuze toe (minstens 2)

Plaats de sprites op de scène.

Maak de programma's voor elke sprite.
 Probeer je een verhaal voor te stellen waarin je
 verschillende Scratch Jr. functies gebruikt.



Controleer je werk.

Kleur Scratch groen als je de functie hebt gebruikt.

Ik heb minstens één gebeurtenisblok gebruikt.		
Ik heb dit besturingsblok gebruikt: een lus.		
Ik heb een van deze controleblokken gebruikt		
Ik heb ten minste één sprite aan het praten gekregen.		
Ik heb minstens 2 sprites toegevoegd.		

HEB JE HULP NODIG?



Hier zijn een paar ideeën om je te helpen een kort verhaal te maken.

Het personage loopt door het bos en ontmoet een ander personage.

Een personage loopt in een park en springt over het podium.

Een jongen loopt langs een rivier in het bos. Een meisje komt naar hem toe en zegt: "Hallo, hoe gaat het? ".

Onder water beweegt een vis van links naar rechts en van rechts naar links zonder te stoppen. Een duiker zigzagt onder water.

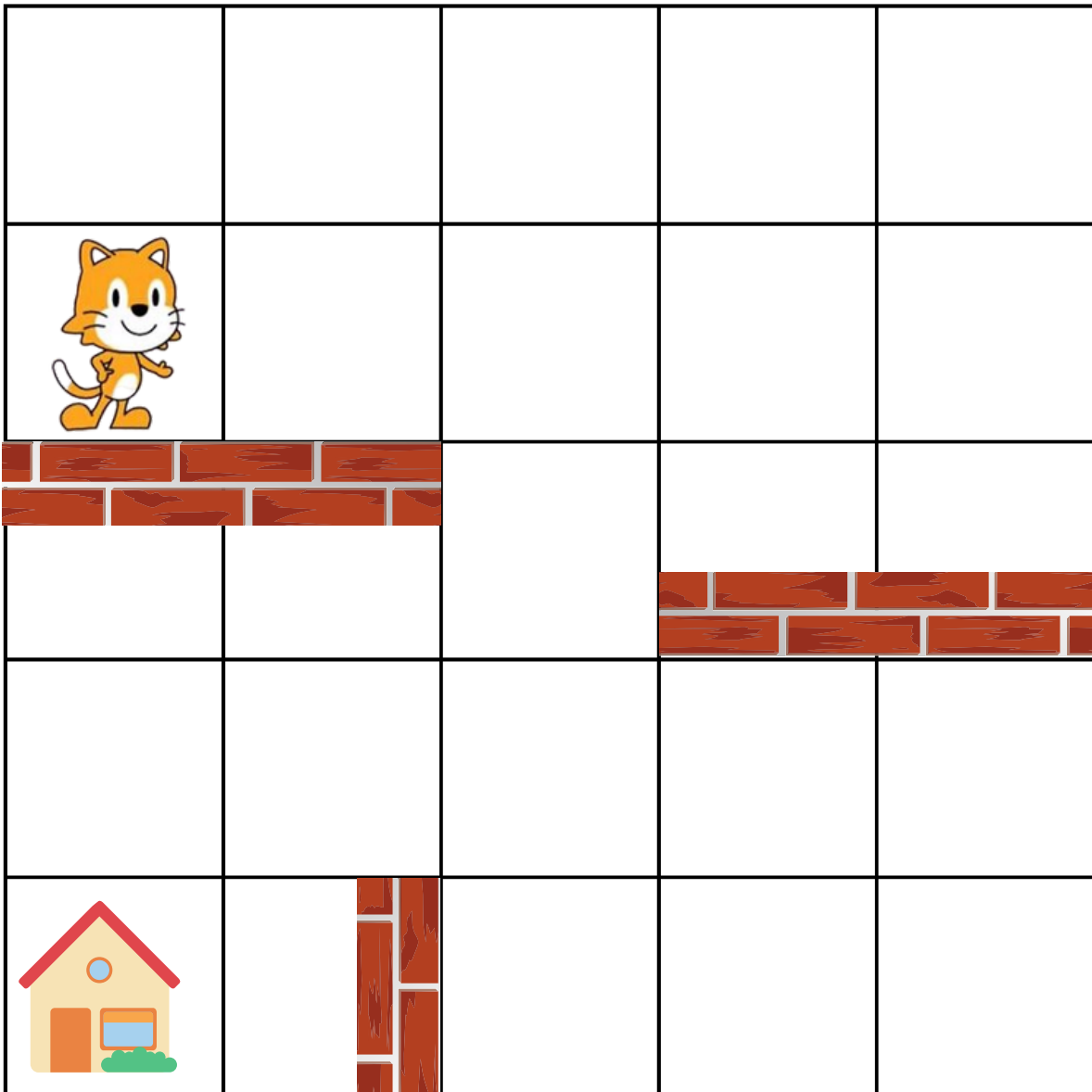
De scène speelt zich af op de savanne, met bomen op de achtergrond. Een vogel vliegt en landt op een boom. Een zebra beweegt van links naar rechts.

Een pinguïn wandelt over de ijsschots. Een ijsbeer komt hem tegemoet. Wanneer de beer de pinguïn aanraakt, glijdt hij uit en valt in het water.

UNPLUGGED ACTIVITEITEN



Help de kat thuis te komen.





Help de kat thuis te komen.

