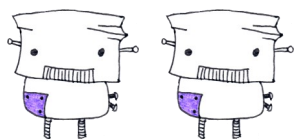


Scratch

basisfiche

SCRATCH



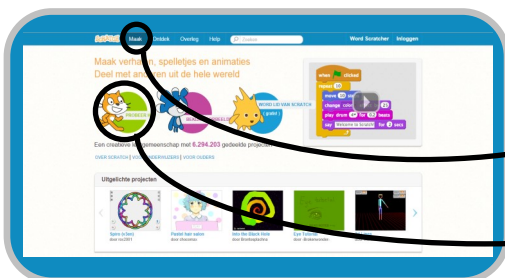
02:00



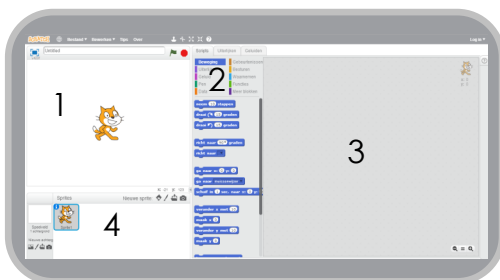
Dit heb je nodig:
computer met internetverbinding

Je hebt van Scratch een online en een offline-versie.

Voor de online-versie surf je naar <http://scratch.mit.edu/>

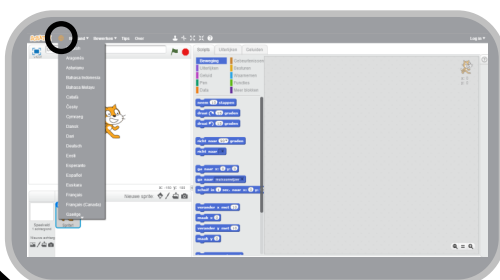


Als je aan een nieuw project wilt beginnen, kies je voor 'maak' of 'probeer het'.

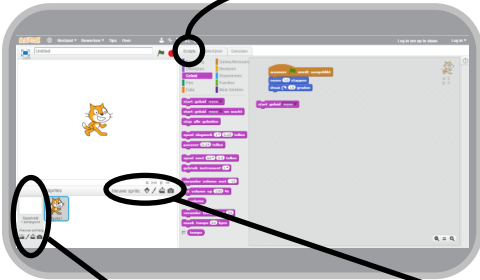


Je komt in een scherm dat bestaat uit 4 delen:

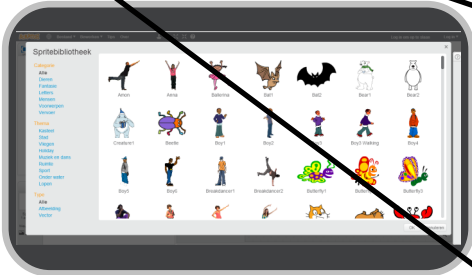
1. in dit veld speelt het scenario zich af;
2. hier staan alle commando's soort per soort;
3. hier maak je je programma;
4. in veld 4 kies je de figuren en achtergronden.



Met de wereldbol kan je Scratch in de taal zetten die je wilt!

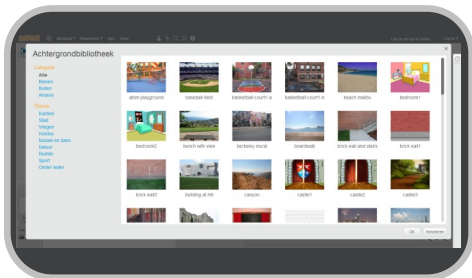


Als je in veld 2 kiest voor 'scripts' kan je commando's naar het programmeerveld (veld 3) slepen. Het programma dat je op die manier schrijft, geldt voor de sprite (= het figuurtje) dat je in veld 4 geselecteerd hebt.

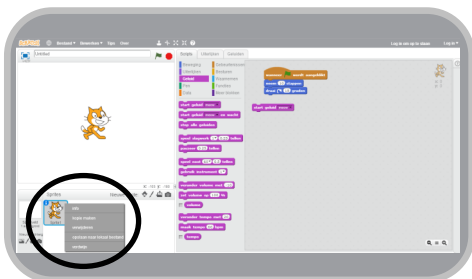


Je kan nieuwe sprites toevoegen aan je scenario door:

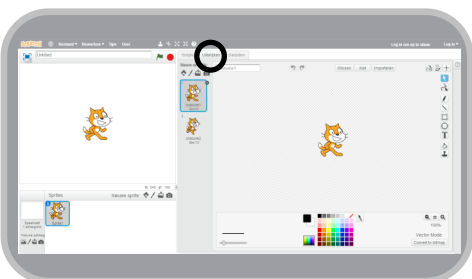
- ze te kiezen uit een bibliotheek;
- ze zelf te tekenen;
- ze te uploaden;
- een foto te nemen en die in te voegen.



Op dezelfde manier kan je nieuwe achtergronden toevoegen.

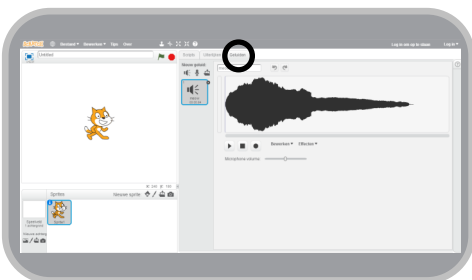


Sprites en achtergronden kan je verwijderen door er in veld 4 met je rechtermuisknop op te klikken.

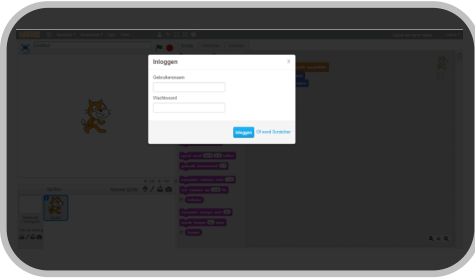


Als je in veld 2 kiest voor 'uiterlijken' kan je bepalen hoe je figuurtje er uit ziet.

Sommige figuurtjes hebben meerdere uiterlijken, maar je kan ook uiterlijken kopiëren en zelf veranderen door gebruik te maken van de tekentools.



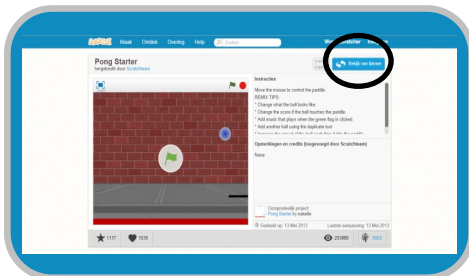
Als je in veld 2 kiest voor 'geluiden' kan je ook geluiden toevoegen aan je scenario.



Als je je (gratis) registreert als 'scratcher' kan je de projecten die je maakt ook bewaren om er later aan verder te werken. Je kan ze ook downloaden, publiceren, delen ...

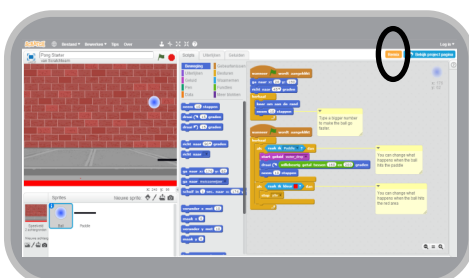


Klik je op 'ontdek' of 'bekijk voorbeelden', dan kan je naar miljoenen andere projecten (animaties, kunst, spelletjes, muziek, verhalen) kijken die door andere scratchers gemaakt zijn.

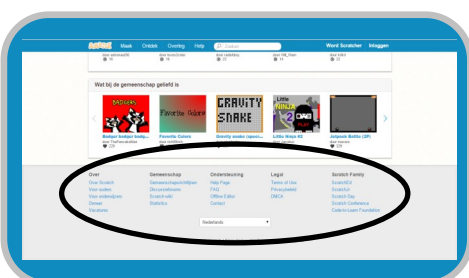


De knop 'bekijk van binnen' toont je het programma dat achter die animatie, game ... zit.

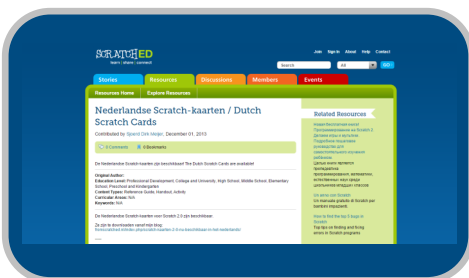
Op die manier kan je code gaan lezen, en leren van andere programmeurs!



Je kan andere programma's 'hacken' door er dingen aan te veranderen en er je eigen versie van te maken. Als je de 'remix-knop' gebruikt kan je een kopie opslaan van iemand anders' project waar je eigen ideeën aan toegevoegd hebt.



Wil je nog meer informatie over Scratch, dan vind je onderaan de homepage al een heleboel links die je verder helpen.



Zo vind je bijvoorbeeld op 'scratchED' Nederlands-talige Scratchkaarten met verschillende opdrachten en stappenplannetjes die je vertrouwd maken met de belangrijkste Scratch-commando's.



Eindtermen:

- ET WO TE 2.7 In concrete ervaringen stappen van het technisch proces herkennen.
- ET WO TE 2.9 De leerlingen kunnen een probleem, ontstaan vanuit een behoefte, technisch oplossen door verschillende stappen van het technisch proces te doorlopen.
- ET WO TE 2.15 De leerlingen kunnen technische systemen in verschillende toepassingsgebieden van techniek gebruiken en/of realiseren.

Leerplandoelen GO:

- WO TE 3.3.3.1 Een probleem, ontstaan vanuit een behoefte, technisch oplossen door verschillende stappen van het technisch proces te doorlopen.
- WO TE 3.3.3.2 Technische systemen in verschillende toepassingsgebieden van techniek gebruiken en/of realiseren.
- WO TE 3.3.4.2 Technische systemen in verschillende toepassingsgebieden van techniek correct gebruiken.
- WO TE 3.3.4.5 Correct gebruiken van het technisch systeem al dan niet a.d.h.v. een stappenplan, handleiding, werktekening ...

Leerplandoelen OVSG:

- WO TE 01.22 De leerlingen herkennen in concrete ervaringen de stappen van het technisch proces (probleemstelling, ontwerpen, maken, in gebruik nemen, evalueren).
- WO TE 02.10 De leerlingen kunnen een probleem, ontstaan vanuit een behoefte, technisch oplossen door verschillende stappen van het technisch proces te doorlopen: probleemstelling, ontwerpen, maken, in gebruik nemen en evalueren.
- WO TE 02.11 De leerlingen maken technische realisaties binnen verschillende toepassingsgebieden.

Leerplandoelen VVKBaO:

- WO TE 6.8 Kinderen zien in dat in hun omgeving verschillende informatieverwerkende toestellen voorkomen, waarvan ze er zelf enkele kunnen instellen en/of bedienen.
- 6.8.1 Dat houdt in dat ze diverse voorbeelden kunnen geven van informatieverwerkende toestellen ...
- 6.8.2 Dat houdt in dat ze een pc, ... zelf kunnen bedienen.
- WO TE 6.10 Kinderen zijn zich bewust van de relatieve waarde van technische systemen.
- 6.10.1 Dat houdt in dat ze ontdekken dat ze techniek zelf kunnen beheersen.
- WO TE 6.16 Kinderen kunnen in concrete ervaringen stappen van het technisch proces herkennen.
- WO TE 6.18 Kinderen kunnen met techniek omgaan in verschillende toepassingsgebieden.
- 6.18.2 Dat houdt in dat ze technische realisaties kunnen construeren en onderzoeken.