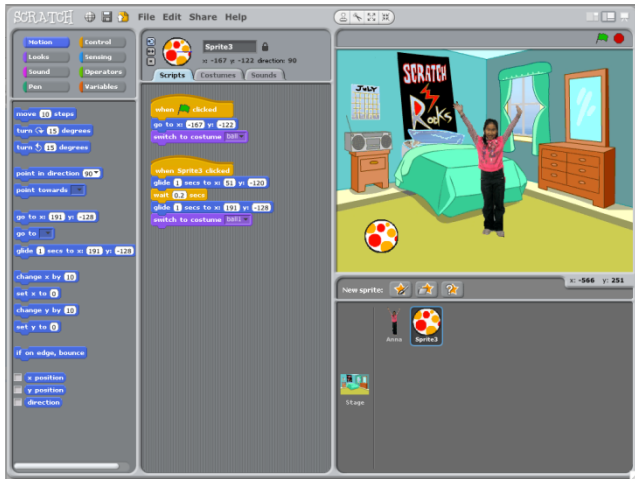


Bijlage: Handouts

Deze bijlage bevat de volgende handouts:

| Sessie # | Handout |
|----------|---|
| 2 | Over mij |
| 4 | Dansfeestje |
| 5 | Handige blokken voor kunstzinnige projecten |
| | Vierkant, cirkel |
| | Maak-n-band |
| | Automatisch tekenen |
| 8 | Handige blokken voor verhalen |
| | Gesprek |
| | Achtergronden |
| | Diavoorstelling |
| 9 | Vind de bug! |
| 10 | Doolhof |
| 12 | Handige blokken voor games |
| | Botsen |
| | Katverhaal |
| | Bewegende achtergrond |
| 13 | Ontwerp van mijn eindproject |
| | Schetsen van mijn eindproject |
| 16 | Projectfeedback |
| 18 | Mijn projectevaluatie |

OVER MIJ



Kun je een interactieve collage over jezelf maken, door interessante afbeeldingen en geluiden te combineren?

STAP VOOR STAP...

1. Voeg een sprite toe.



2. Maak het interactief.



3. Herhaal!

BLOKKEN OM MEE TE SPELEN



DANSFEESTJE



Maak je eigen interactieve dansfeestje, waar sprites dansen met hippe uiterlijken en coole beats.

STAP VOOR STAP...

1. Voeg een sprite toe.



teken je eigen sprite

open een bestaande sprite

krijg een verrassings-sprite

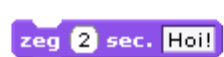
2. Maak het interactief.



maak je sprite interactief door scripts toe te voegen die reageren op muisklikken of het toetsenbord

3. Herhaal!

BLOKKEN OM MEE TE SPELEN



KUNST

Hier zijn enkele blokken die nuttig zijn bij kunstzinnige projecten.

WACHT

Voeg een pauze toe.

wacht 1 sec.

ZEG/DENK

Tekst- of denkballonnen boven een sprite zetten.

zeg 2 sec. Hoi!

zeg Hoi!

denk 2 sec. Hmm...

denk Hmm...

GELUIDEN

Speel computer- of opgenomen geluiden af.

start geluid miauw

start geluid miauw en wacht

stop alle geluiden

speel slagwerk 48 0.2 tellen

speel noot 60 0.5 tellen

gebruik instrument 1

ZICHTBAARHEID

Laat een sprite verdwijnen en verschijnen.

verschijn

verdwijn

HERHAAL

Herhaal een stapel blokken.

herhaal

herhaal 10 maal

WILLEKEURIG

Gebruik een willekeurig getal uit een bepaald bereik.

willekeurig getal tussen 1 en 10

TOETSAANSLAG

Laat een sprite reageren, wanneer een toets ingedrukt wordt.

wanneer spatiebalk wordt ingedrukt

wanneer pijl omhoog wordt ingedrukt

wanneer m wordt ingedrukt

PEN

Teken lijnen en stempel sprites op het speelveld.

wis het scherm

pen neer

pen op

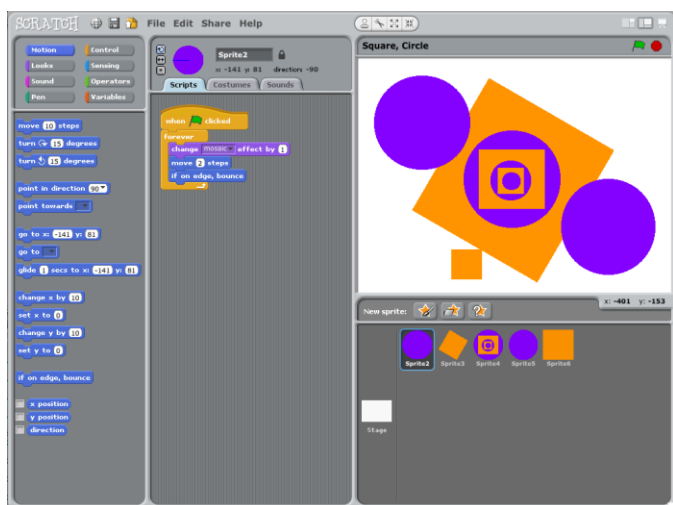
maak penkleur

verander penhelderheid met 10

verander pendikte met 1

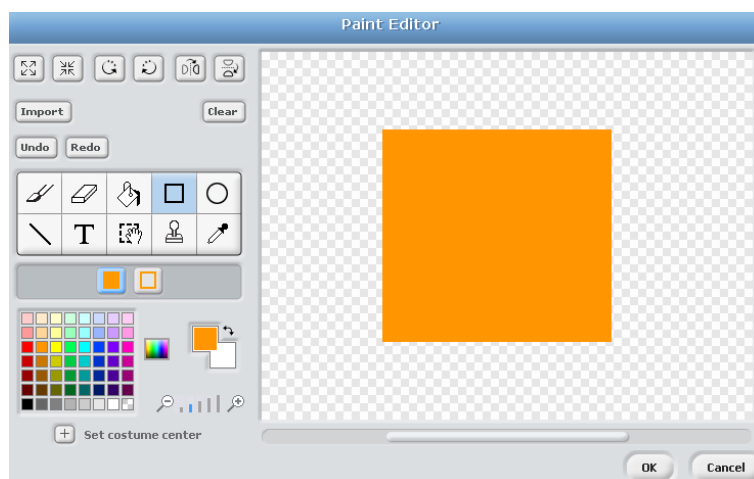
stempel

VIERKANT, CIRKEL



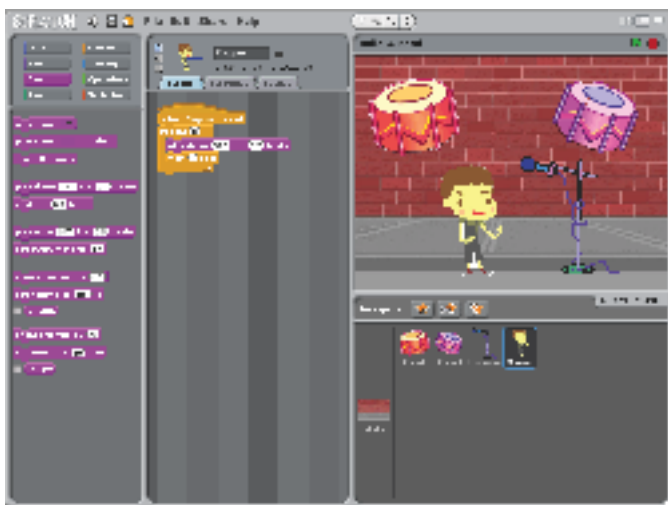
Kun je een project maken met een oranje vierkant en paarse cirkel?

Gebruik het bewerksscherm om een oranje vierkant en paarse cirkel te ontwerpen (of een combinatie).



Experimenteer met verschillende **bewegen**- en **uiterlijk**-blokken en breng je sprite tot leven.

MAAK-N-BAND



Maak je eigen muziekgroep door sprites en geluiden te koppelen.

Gebruik het herhaalblok om een geluid meer dan één keer af te spelen.

Experimenteer met verschillende geluiden en slagwerk of importeer je eigen geluiden.



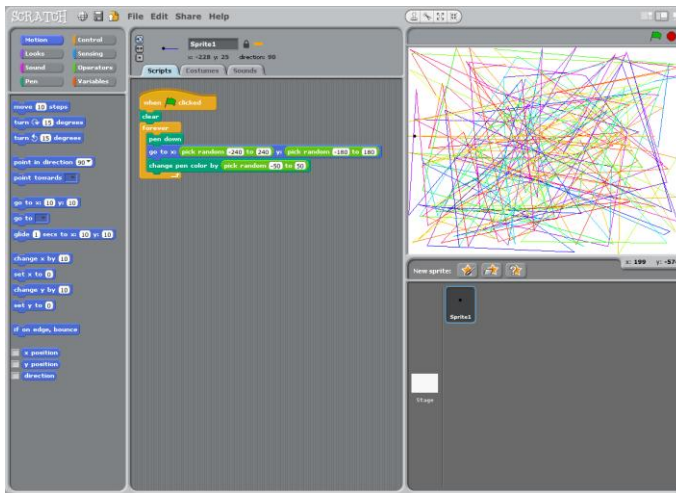
```
wanneer Drum1 wordt aangeklikt
herhaal 10 maal
  speel slagwerk 35 0.5 tellen
  speel slagwerk 38 0.5 tellen
```

```
wanneer Drum2 wordt aangeklikt
herhaal 10 maal
  speel slagwerk 42 0.2 tellen
  pauzeer 0.2 tellen
```

```
wanneer Clapper wordt aangeklikt
herhaal 8 maal
  speel slagwerk 39 0.2 tellen
  wacht 1 sec.
```

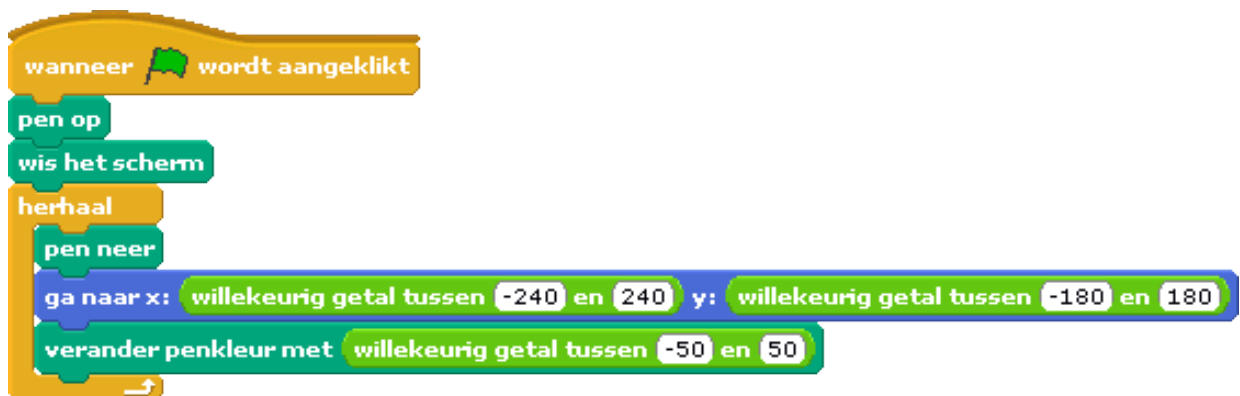
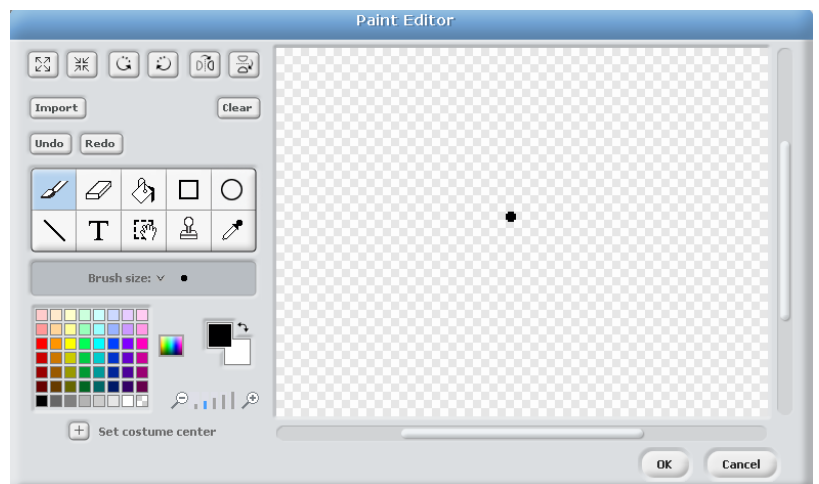
```
wanneer Microphone wordt aangeklikt
start geluid Oooo-badada en wacht
```

AUTOMATISCH TEKENEN



Maak een project dat uit zichzelf tekent.

Maak een sprite die eruit ziet als een kleine stip.



VERHALEN

Hier zijn enkele blokken die nuttig zijn bij het onderwerp verhalen.

WACHT

Voeg een pauze toe.

wacht 1 sec.

ZEG/DENK

Tekst- of denkballonnen boven een sprite zetten.

zeg 2 sec. Hoi!

zeg Hoi!

denk 2 sec. Hmm...

denk Hmm...

GELUIDEN

Speel computer- of opgenomen geluiden af.

start geluid miauw

start geluid miauw en wacht

stop alle geluiden

ZICHTBAARHEID

Laat een sprite verdwijnen en verschijnen.

verschijn

verdwijn

UITERLIJKEN

Verander het uiterlijk van je sprite.

wissel naar uiterlijk uiterlijk 2

volgende uiterlijk

uiterlijk #

VRAAG

Gebruik antwoorden van je speler in je project.

vraag Wat is je naam? en wacht

antwoord

TEKENREEKSEN

Controleer, gebruik en verander woorden en zinnen.

=

voeg hallo en wereld samen

letter 1 van wereld

lengte van wereld

REGELEN

Regel acties tussen en in sprites.

wanneer wordt aangeklikt

zend signaal

zend signaal en wacht

wanneer ik signaal ontvang

GESPREK



Laat twee figuren met elkaar praten. Gebruik de **zeg**- en **wacht**-blokken om het gesprek te sturen.



1 script

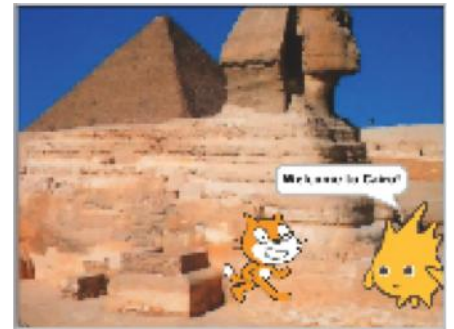
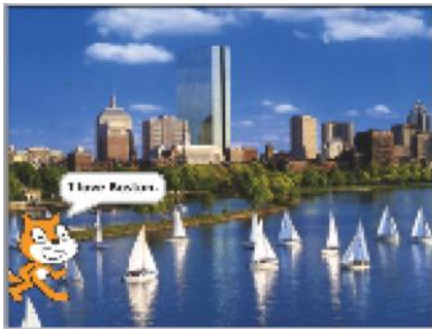
1 script

geen scripts
voeg een achtergrond toe

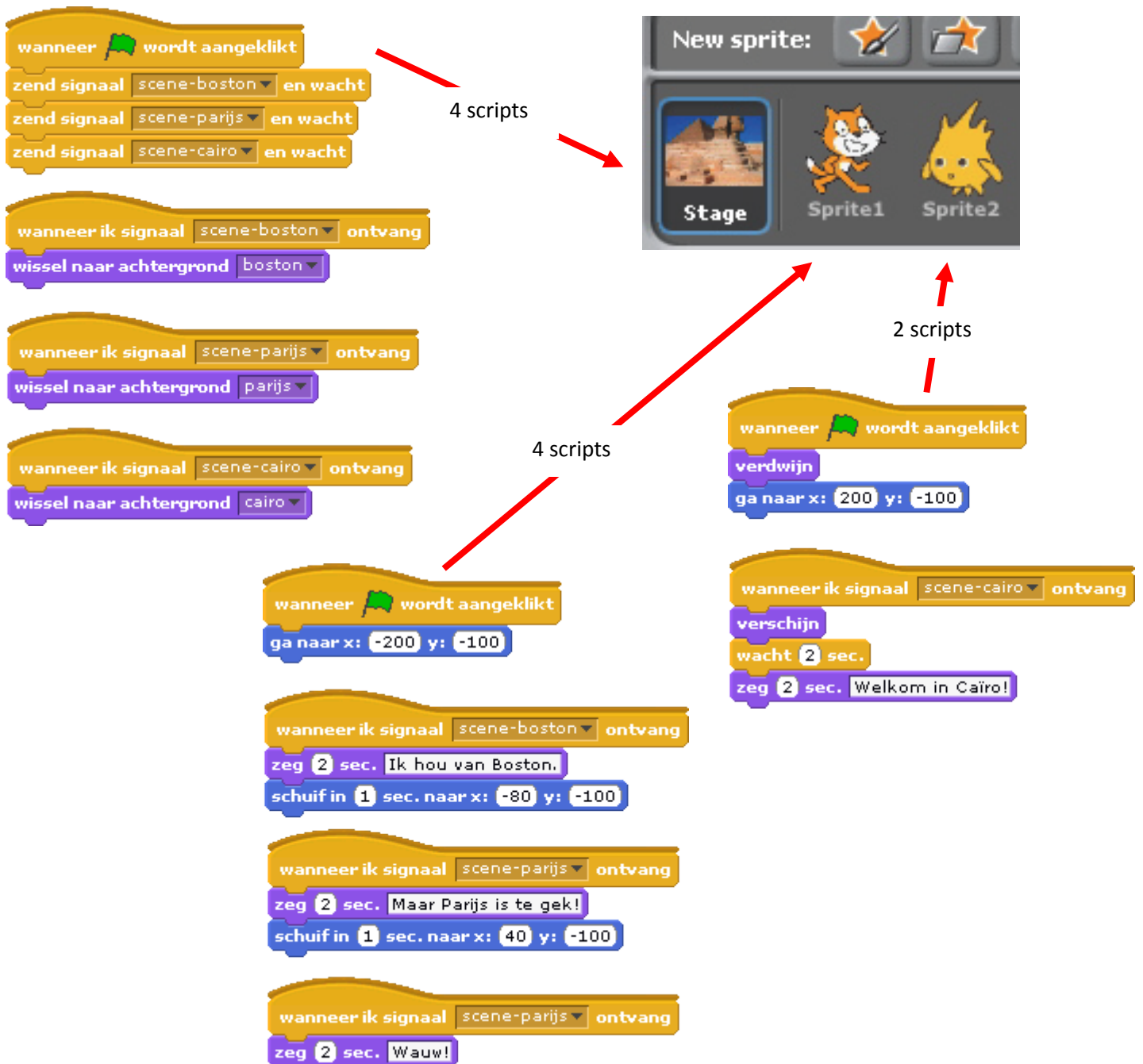
```
wanneer vlag wordt aangeklikt
zeg 2 sec. Verdriet duurt lang genoeg.
wacht 2 sec.
zeg 2 sec. Dat ik niet heb wat ze verkorten zou.
wacht 2 sec.
zeg 2 sec. Verre van...
wacht 2 sec.
zeg 2 sec. Ver van de gunst van haar, waar ik van hou.
```

```
wanneer vlag wordt aangeklikt
wacht 2 sec.
zeg 2 sec. Ja Romeo, welk leed rekt jouw uren zo?
wacht 2 sec.
zeg 2 sec. Verliefd?
wacht 2 sec.
zeg 2 sec. verliefd?
wacht 2 sec.
zeg 2 sec. Ach, dat de liefde, zo zacht in schijn,
zeg 2 sec. in de praktijk zo hard en wreed moet zijn.
```

ACHTERGRONDEN



Gebruik de **zend-** en **wanneer ik ontvang**-blokken om een verhaal met meerdere achtergronden te maken.



DIAVOORSTELLING



Maak je eigen diavoorstelling – een verzameling achtergronden samen met opgenomen uitleg.

1 script
6 achtergronden
6 opgenomen geluiden

Sound Recorder

wanneer wordt aangeklikt

wissel naar achtergrond ScratchDay

start geluid part1 en wacht

volgende achtergrond

start geluid part2 en wacht

volgende achtergrond

start geluid part3 en wacht

volgende achtergrond

start geluid part4 en wacht

volgende achtergrond

start geluid part5 en wacht

volgende achtergrond

start geluid part6 en wacht

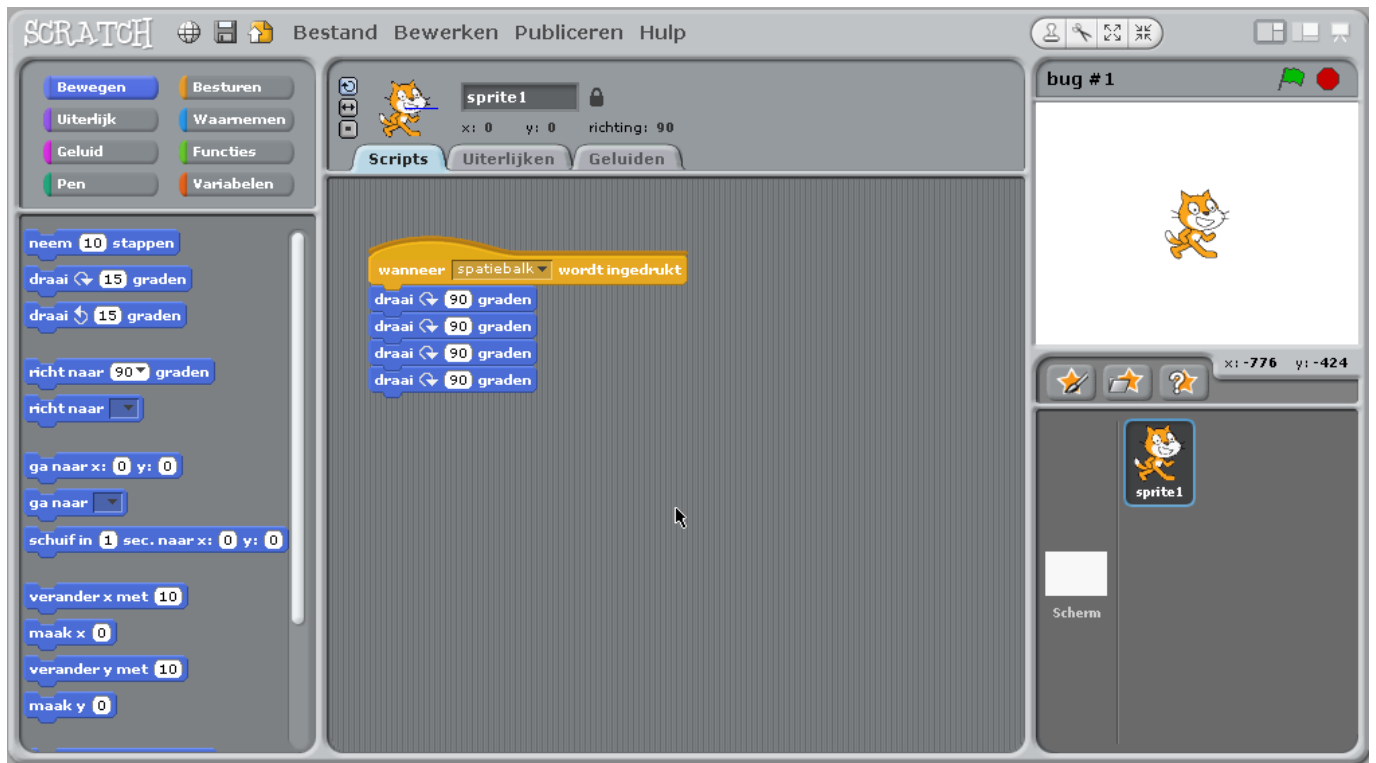
neem je uitleg in Scratch op met de geluidsrecorder

BUG #1

Sander wil zijn kat laten draaien als hij de spatiebalk indrukt.

Maar de kat beweegt niet.

Hoe kan dat?

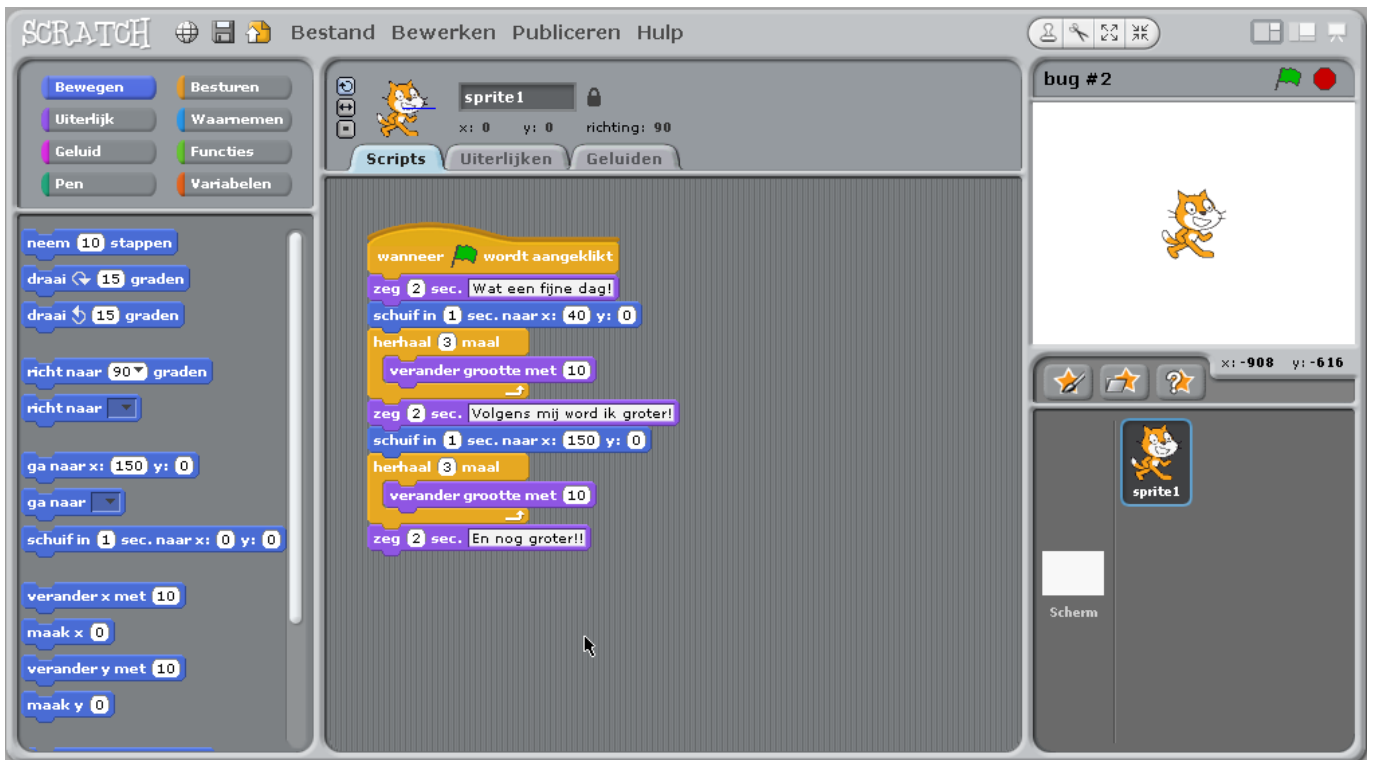


BUG #2

Michelle wil de kat in het midden van het speelveld laten starten.
Daarna moet de kat over het speelveld bewegen en groter worden.

Het werkt prima als ze de eerste keer op de groene vlag klikt, maar...
niet meer als ze daarna nog een keer klikt.

Hoe kan dat?

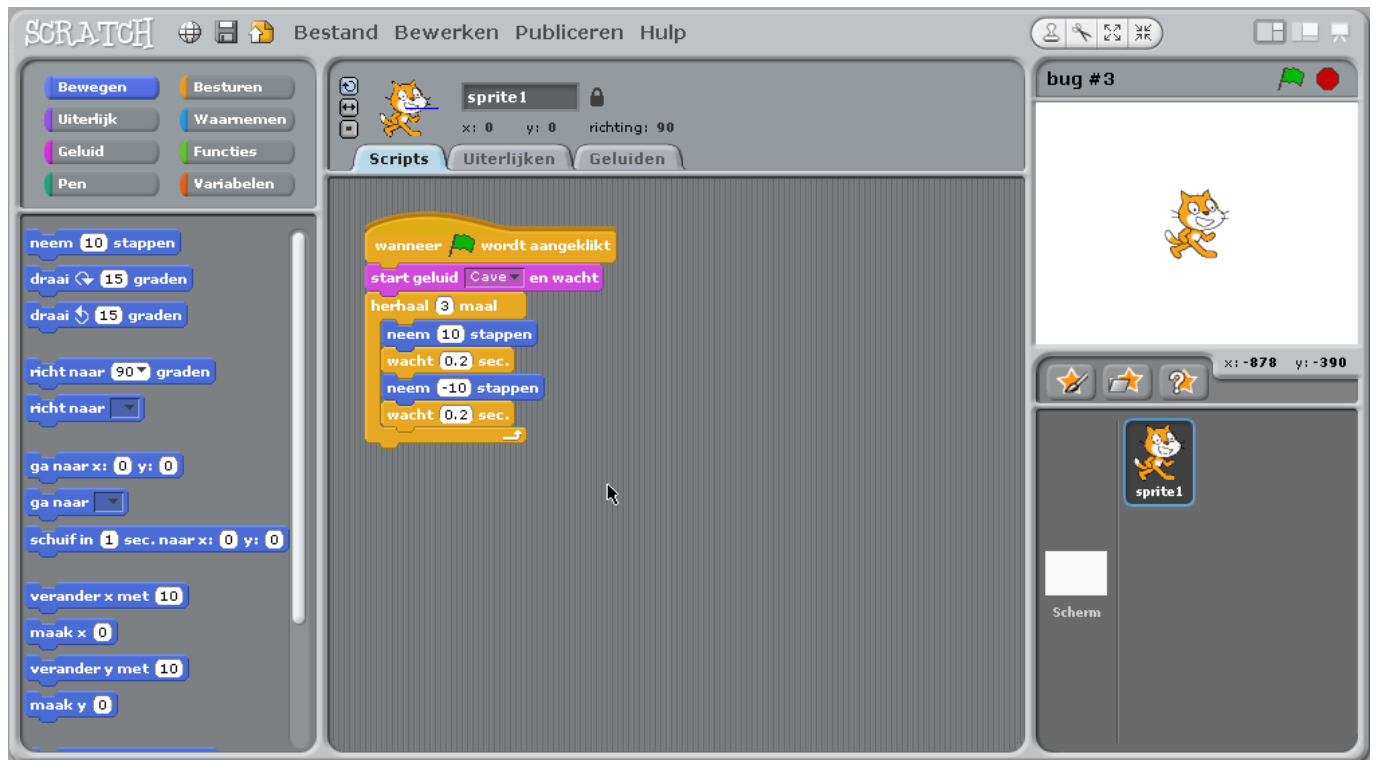


BUG #3

Alex wil zijn kat laten dansen op de muziek.

Maar de kat danst als de muziek afgelopen is.

Hoe kan dat?



BUG #4

Emma wil de x-positie van de kat veranderen met het toetsenbord:

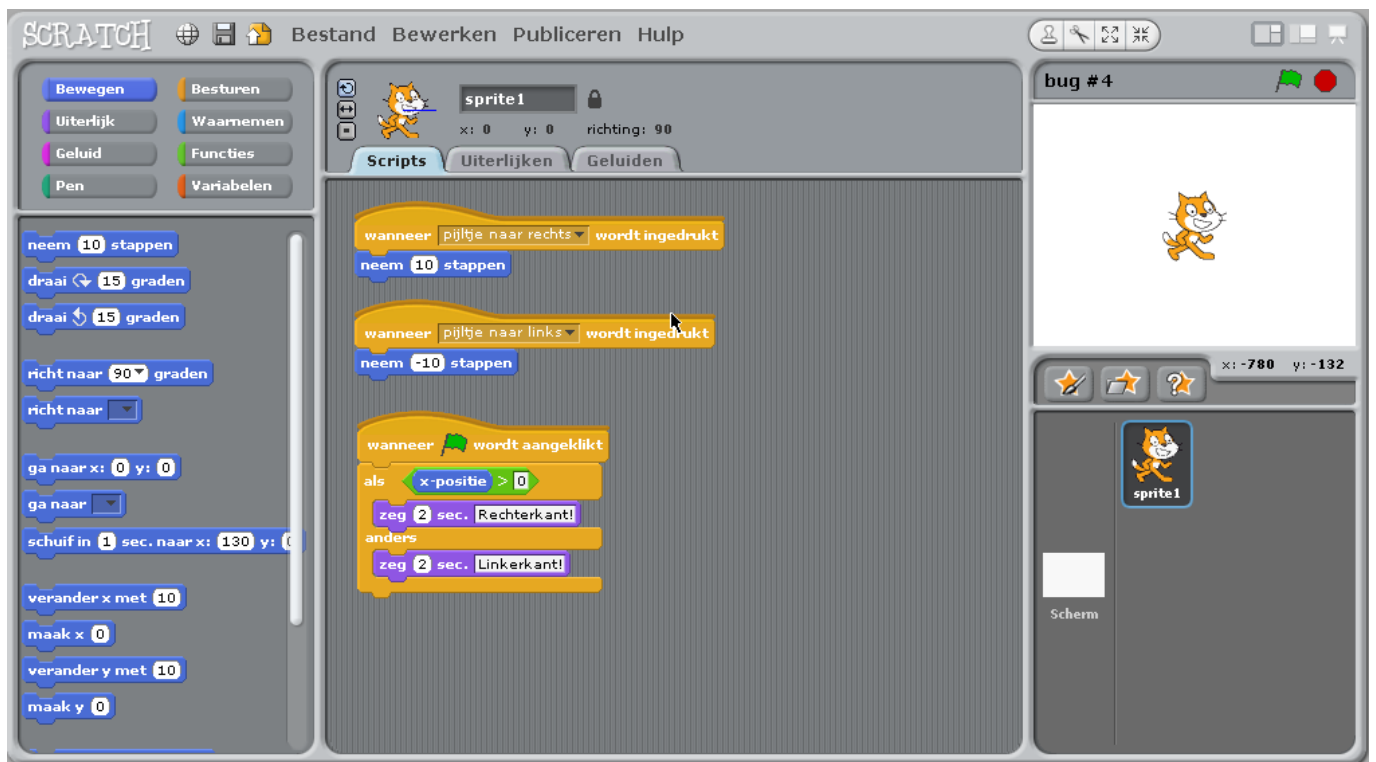
pijlje-rechts beweegt de kat naar rechts

pijlje-links beweegt de kat naar links.

Ze wil ook dat de kat “Rechterkant” zegt, als hij rechts staat en “Linkerkant” als hij links staat (afhankelijk van zijn x-positie).

De kat beweegt, maar zegt zijn positie niet op de juiste manier.

Hoe kan dat?



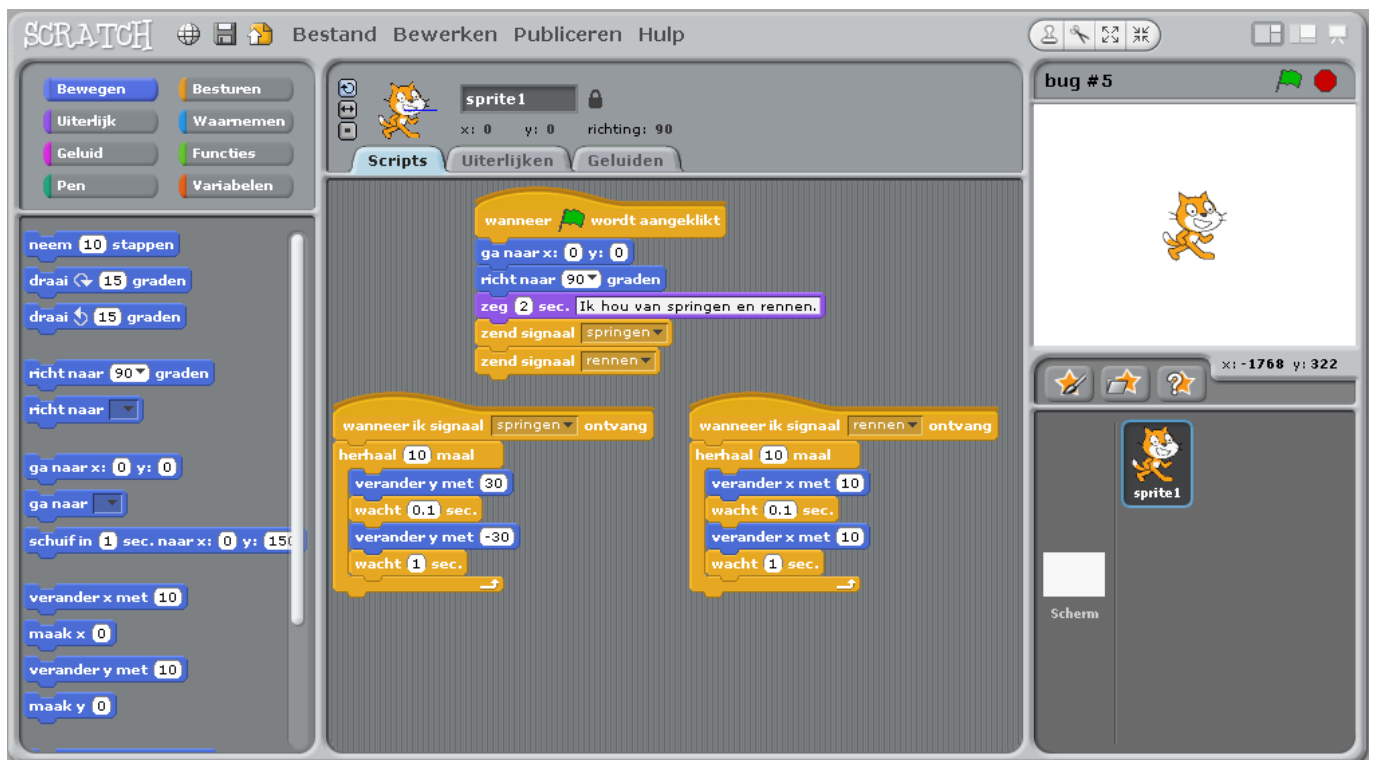
BUG #5

Hans wil zijn kat op en neer laten springen.

Daarna moet hij over het speelveld bewegen.

Maar de kat stuitert over het speelveld.

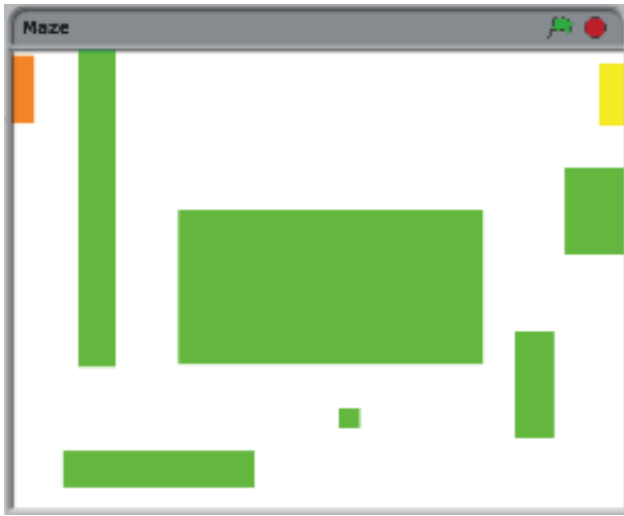
Hoe kan dat?



BUG #6

Maak je eigen Scratch-programma met een bug!

DOOLHOF



Maak een spel waarin je je sprite van het begin tot het eind door het doolhof laat lopen, zonder de randen te raken!



geens scripts, teken een doolhof-achtige achtergrond met gekleurde muren en een gele finish

7 scripts

beweeg de sprite

7 scripts for moving the sprite:

- wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt

richt naar 180 graden

neem 10 stappen
- wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt

richt naar 0 graden

neem 10 stappen
- wanneer pijltje naar rechts wordt ingedrukt

richt naar 90 graden

neem 10 stappen
- wanneer pijltje naar links wordt ingedrukt

richt naar -90 graden

neem 10 stappen

laat de sprite van de groene muur af stuiteren

Scripts for bouncing off the green wall:

- wanneer wordt aangeklikt

ga naar x: -249 y: 149
- wanneer wordt aangeklikt

herhaal als raak ik kleur ?

draai 180 graden

neem 10 stappen
- wanneer wordt aangeklikt

wacht tot raak ik kleur ?

zeg 2 sec. Gewonnen!!

spelers winnen wanneer de sprite de gele finish raakt

GAMES

Hier zijn enkele blokken die nuttig zijn bij het maken van games.

AANRAKEN

Controleer of twee sprites elkaar of een kleur aanraken.



TIJD

Laat de computer de tijd bijhouden.



VERGELIJKEN

Vergelijk waarden, zodat je beslissingen kunt nemen in je game.



ZICHTBAARHEID

Laat een sprite verdwijnen en verschijnen.



TEKENREEKSEN

Controleer, gebruik en verander woorden en zinnen.



TOETSAANSLAG

Laat een sprite reageren, wanneer een toets ingedrukt wordt.



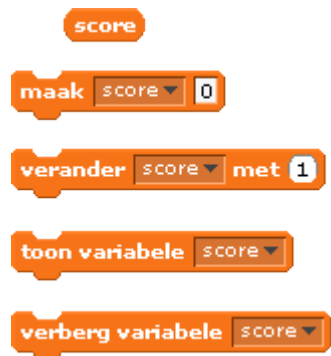
WILLEKEURIG

Gebruik een willekeurig getal uit een bepaald bereik.

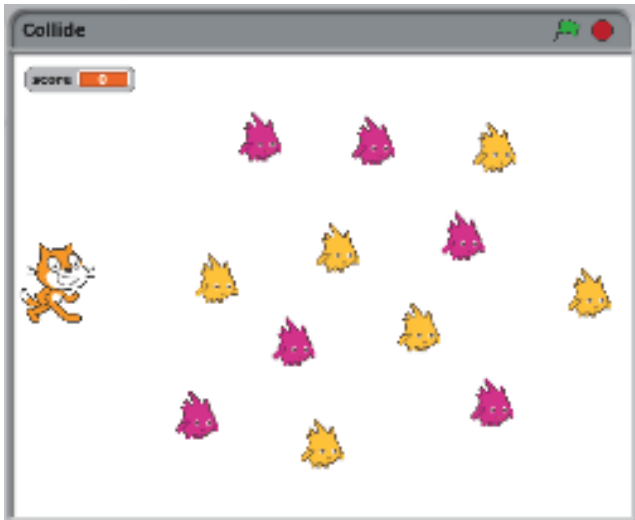


VARIABELEN

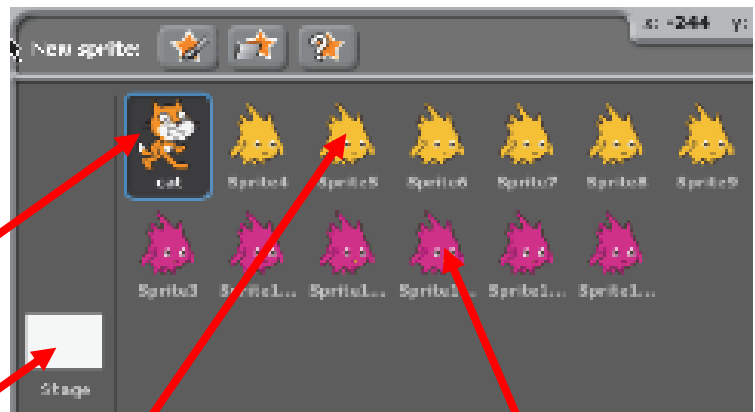
Sla een nummer of tekenreeks op in een variabele, zodat je deze later weer kunt gebruiken.



BOTSEN



Leid de kat door het Gobo-veld.
Verzamen gele Gobo's en verdien punten.
Ontwijk de roze Gobo's, zodat je geen punten verliest.



geen scripts

zet de score en de kat in de beginstand

```

    wanneer vlag wordt aangeklikt
      ga naar x: -190 y: 0
      maak score 0

    wanneer vlag wordt aangeklikt
      herhaal
        ga naar muisaanwijzer
  
```

als de kat botst met een gele Gobo, dan verdwijnt de Gobo en wordt score 10 hoger

```

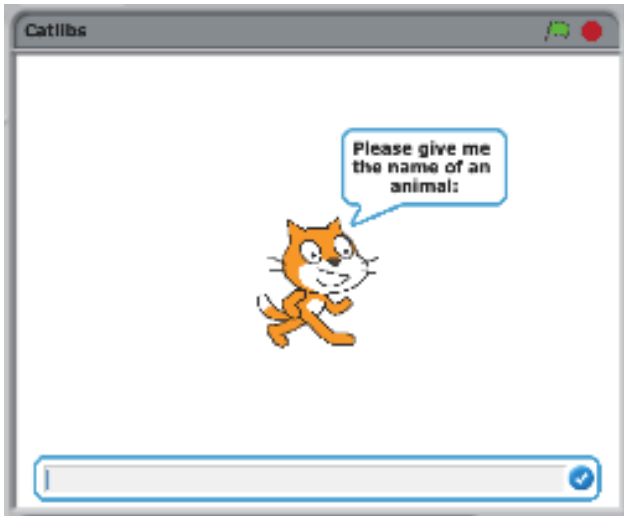
    wanneer vlag wordt aangeklikt
      verschijn
      wacht tot raak ik kat
      verander score met 10
      verdwijnt
  
```

als de kat botst met een roze Gobo, dan verdwijnt de Gobo en wordt score 10 lager

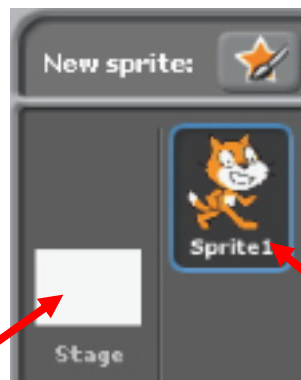
```

    wanneer vlag wordt aangeklikt
      verschijn
      wacht tot raak ik kat
      verander score met -10
      verdwijnt
  
```

KATVERHAAL

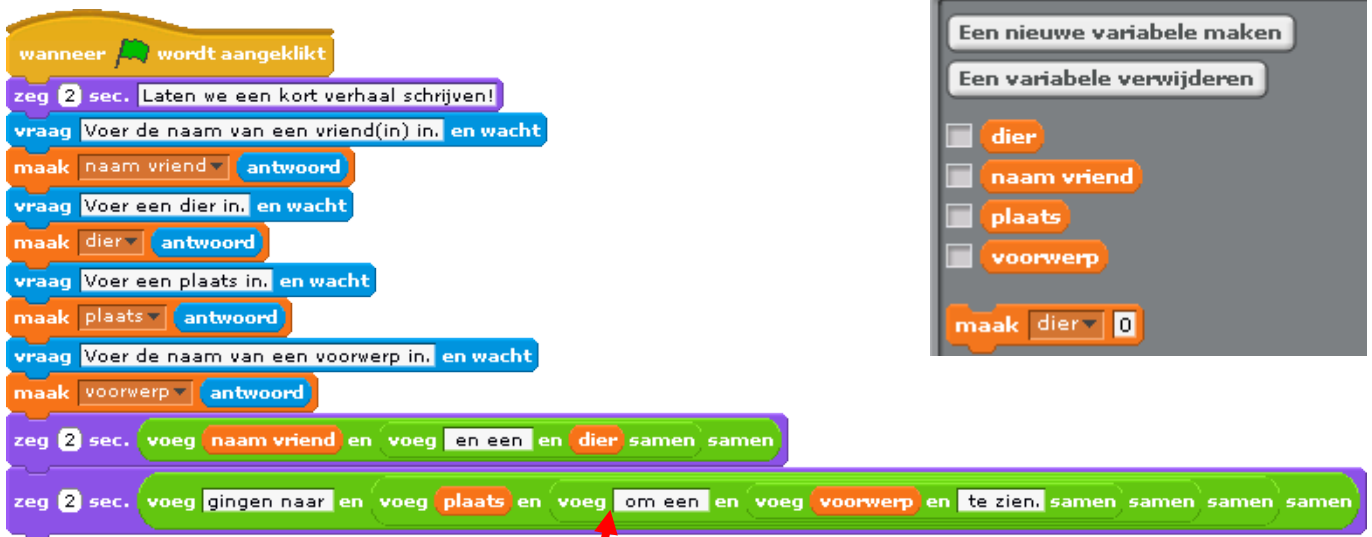


Maak een uniek kort verhaal door antwoorden van spelers te verzamelen.



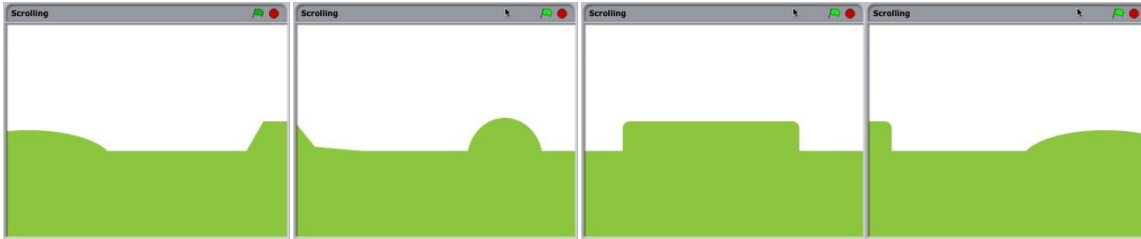
geen scripts

1 script
4 variabelen



let op de spaties!

BEWEGENDE ACHTERGROND

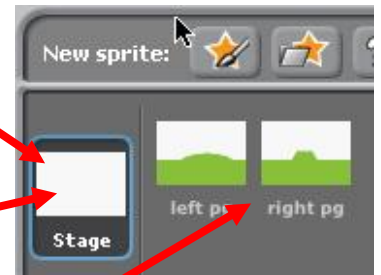


Maak de basis voor een bewegende achtergrond.



3 variabelen

1 script

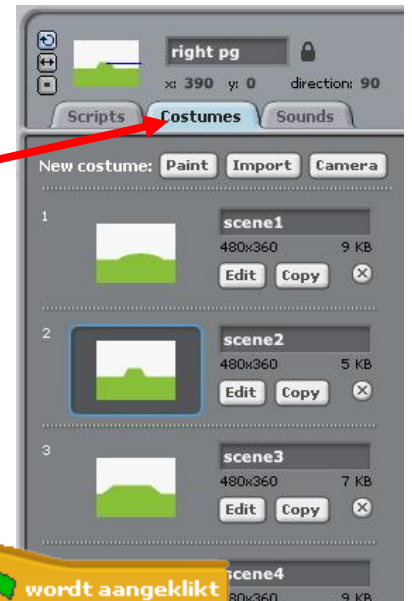
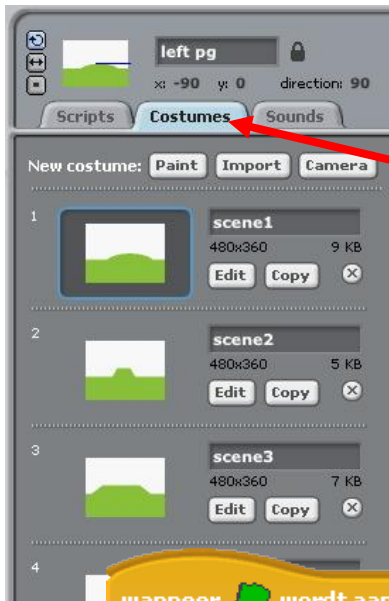


maak twee sprites
één voor de linkerachtergrond
één voor de rechterachtergrond

voeg dezelfde (2 of meer) uiterlijken toe aan elke sprite

voeg dit script toe voor de linker sprite

voeg dit script toe voor de rechter sprite



Ontwerp van mijn eindproject

Naam: _____

Een korte beschrijving van het project dat ik ga maken:

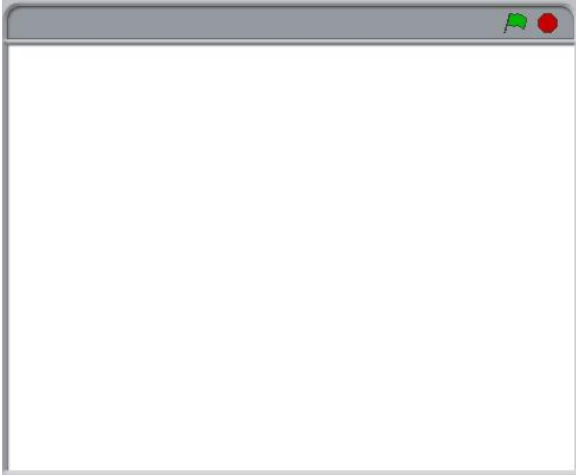
De stappen die ik neem om mijn project te ontwikkelen:

De bronnen (bijv. personen, voorbeeldprojecten) die ik al heb voor mijn project:

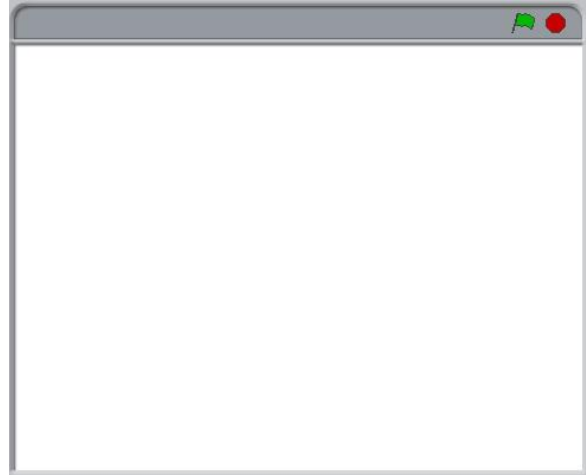
De bronnen (bijv. personen, voorbeeldprojecten) die ik waarschijnlijk nog nodig heb voor mijn project:

Schetsen van mijn eindproject

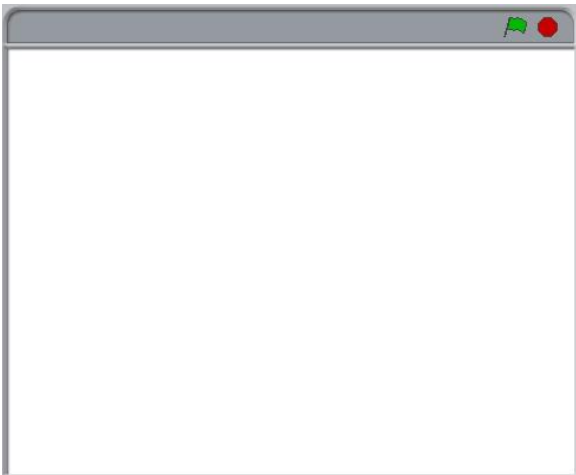
Naam: _____



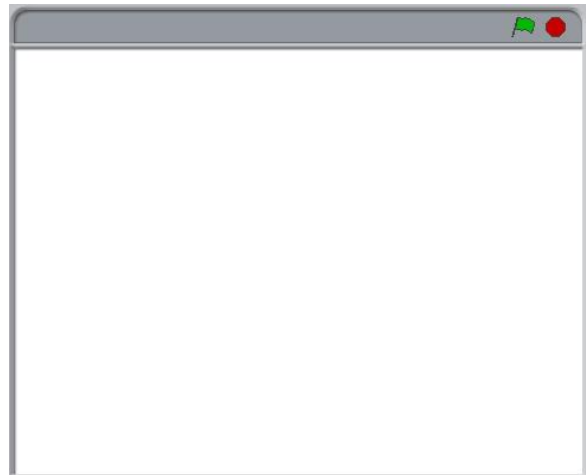
Wat gebeurt er?
Wat zijn belangrijke onderdelen?



Wat gebeurt er?
Wat zijn belangrijke onderdelen?



Wat gebeurt er?
Wat zijn belangrijke onderdelen?



Wat gebeurt er?
Wat zijn belangrijke onderdelen?

Projectfeedback

Feedback voor: _____

Feedback door: _____

Delen van het project dat ik leuk of goed vind:

*Delen van het project dat ik zou veranderen,
toevoegen of oplossen:*

Waar zou je over na kunnen denken:

- *Duidelijkheid:* Snap je wat de bedoeling van het project is?
- *Mogelijkheden:* Werkt het zoals je verwachtte? Wat kun je ermee?
- *Aantrekkelijkheid:* Zou je dit spel willen kopen? Is het interactief, uniek, leuk, gek, interessant? Hoe voelde je je toen je het spel speelde?

Mijn projectevaluatie

Naam: _____

Wat heb je gemaakt?

Wat is jouw project?

Hoe werkt het? Hoe ben je op het idee hiervoor gekomen?

Hoe heb je dat gedaan?

Wat waren de stappen die je genomen hebt bij het maken?

Wat was interessant, moeilijk en/of verrassend? Waarom?

Wat heb je geleerd?

Wat vind je ervan?

Waar ben je het meest trots op? Wat zou je nog willen veranderen?

Wat ga je hierna maken? Waarom?

Ontwikkeld door het ScratchEd-team, vertaald door Sjoerd Dirk Meijer en vrijgegeven onder een Creative Commons-licentie.

