

Creëer je eigen fantasiewereld (basis)

Eindtermen

- ICT: 3 4 5
- Nederlands – Schrijven 4.2
- Muzische vorming – Beeld 1.4°
- Wiskunde – Attitudes 5.3°
- Leren leren 4. 6.
- Sociale vaardigheden
 - o Domein relatiewijzen 1.4. 1.5.
 - o Domein samenwerking 3.

Leerplandoelen ZILL

- WDIw7
- TOsn3
- MEge2
- MEge4
- IVoz2
- IVoz3
- SErv3

Leerplandoelen GO!

- Media:
 - o Attitudinale doelen: 7.1.1 7.1.2 7.1.4 7.1.5
 - o Media gebruiken: 7.3.1 7.3.2 7.3.6.

- Nederlands - Schrijven: 1.2.3. 106

- Wiskunde:
 - o Problemen oplossen: 3.4.033.
 - o Attitudes: 3.5.03

- Beeld: 4.1.1.12 4.1.2.5 4.1.2.12 4.1.2.13 4.1.2.24
- Sociale vaardigheden:
 - o Relatiewijzen: 1.4 1.5 1.6
 - o Samenwerking: 3

- Leren leren: 4. 5.2 6.

Opdrachtkaart: Creëer je eigen wereld

Benodigheden:

- Scratch account
- Computer (+ internet)
- Programma scratch
- Opdrachtkaart

Aantal spelers:

- 1 à 2 leerlingen per computer.



In deze oefening leren de leerlingen de basistechnieken onder de knie te krijgen door hun eigen bewegende en sprekende wereld te ontwerpen.



Vorbereiding:

De leerlingen hebben reeds een scratch account.

- Bekijk vooraf de basistechnieken.
- Ga naar: <https://scratch.mit.edu/>

Hulp nodig?

Ga naar de website www.codefun.be en klik op het filmpje 'Creëer je eigen wereld' .

Opdrachtkaart: Creëer je eigen wereld

- 1) Ga naar: <https://scratch.mit.edu/>
- 2) Start een nieuw project .



- 3) Kies een achtergrond.



- 4) Verwijder de sprite 'kat' en voeg 4 nieuwe sprites toe.
- 5) Verander de grootte (bv. 100 → 50 = vleermuis wordt de helft kleiner).

Voorbeeld:



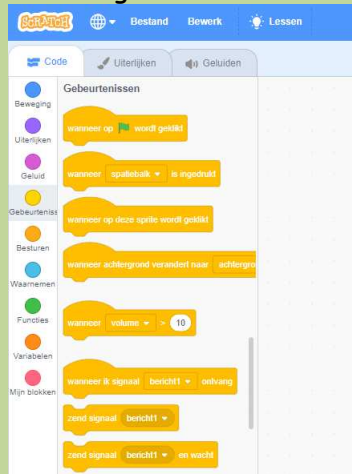
Gelukt? TOP!

Hulp nodig? → Kijk bij de opdrachtenkaart 'basistechnieken van Scratch'

Opdrachtkaart: Creëer je eigen wereld

Opdracht 1: Sprite 1 (vleermuis) moet zich verplaatsen naar sprite 2 (beer).

1) Ga naar 'gebeurtenissen'.



wanneer spatiebalk is ingedrukt

2) Neem

wanneer pijltje omhoog is ingedrukt

3) Verander spatiebalk in

ga naar muisaanwijzer

5) Neem het blokje

wanneer pijltje omhoog is ingedrukt

ga naar muisaanwijzer

6) Verander 'muisaanwijzer' naar 'bear'.

wanneer pijltje omhoog is ingedrukt

ga naar Bear



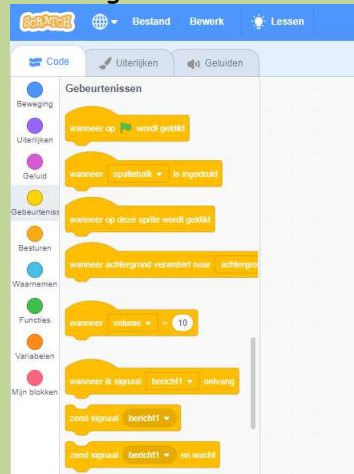
Vraag:

Gaat sprite 1 naar sprite 2 wanneer pijltje omhoog is ingedrukt?

Opdrachtkaart: Creëer je eigen wereld

Opdracht 2: Sprite 2 (beer) zegt iets.

1) Ga naar 'gebeurtenissen'.



wanneer spatiebalk is ingedrukt

2) Neem

wanneer pijltje omlaag is ingedrukt

3) Verander spatiebalk in

4) Ga naar 'uiterlijken'.

zeg Hallo! 2 sec.

5) Neem het blokje

en verander de tekst.

Bv.

wanneer pijltje omlaag is ingedrukt

zeg Aaaaarrggghh! 2 sec.

Vraag:

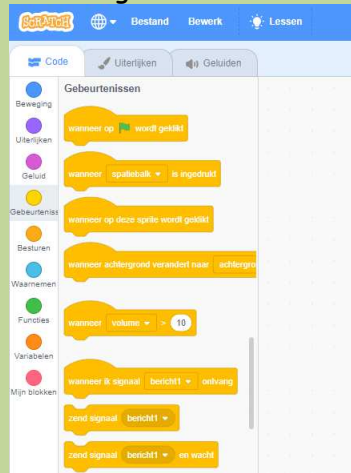
Zegt sprite 2 iets?



Opdrachtkaart: Creëer je eigen wereld

Opdracht 3: Sprite 3 verandert van uiterlijk en zet enkele stappen opzij.

1) Ga naar 'gebeurtenissen'.



2) Neem

wanneer spatiebalk is ingedrukt

3) Verander 'spatiebalk' in

wanneer pijltje rechts is ingedrukt

4) Ga naar de 'uiterlijken'.

5) Neem het blokje

verander uiterlijk naar owl-a

en verander het uiterlijk.

wanneer pijltje rechts is ingedrukt

verander uiterlijk naar owl-c

6) Ga naar 'beweging'.

neem 10 stappen

7) Neem het blokje

en kleef dit onder de vorige.

8) Verander 10 naar 30 stappen.

wanneer pijltje rechts is ingedrukt

verander uiterlijk naar owl-c

neem 30 stappen



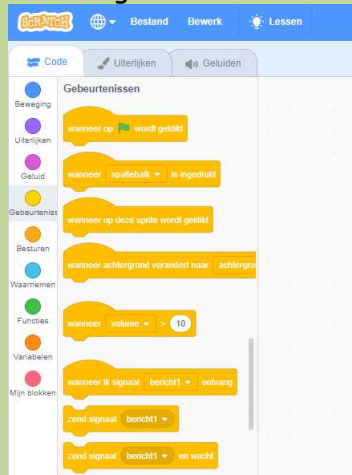
Vraag:

Verandert je derde sprite van uiterlijk?

Opdrachtkaart: Creëer je eigen wereld

Opdracht 4: Sprite 4 maakt geluid.

1) Ga naar 'gebeurtenissen'.



wanneer spatiebalk is ingedrukt

2) Neem

wanneer pijl links is ingedrukt

3) Verander 'spatiebalk' in

4) Ga naar 'geluid'.

start geluid pop

5) Neem het blokje

en kleef dit onder het vorige blokje.

wanneer pijl links is ingedrukt

start geluid pop

Vraag:

Maakt je vierde sprite een geluid?

