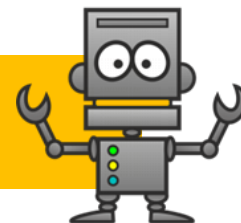


# Introductie Scratch



## Onderwerp

Leerlingen maken een account, krijgen een rondleiding door Scratch en verkennen het programma.



## Eindtermen

**WO 2.13**

een eenvoudige werktekening of handleiding stap voor stap uitvoeren;

**ICT 1**

Hebben een positieve houding tegenover ICT en zijn bereid ICT te gebruiken om hen te ondersteunen bij het leren.

**ICT 3**

Kunnen zelfstandig oefenen in een door ICT ondersteunde leeromgeving.

**ICT 4**

Kunnen zelfstandig leren in een door ICT ondersteunde omgeving.



## Leerplandoelen

**VVKBaO**

**ME 1**

De leerlingen ontwikkelen kennis, vaardigheden en attitudes met betrekking tot de taal van de media en de vele toepassingen ervan in de hen omringende wereld met het doel ze te kennen, te begrijpen en te gebruiken.

1.10 In audiovisuele media de volgende bouwstenen ervaren, herkennen, benoemen en gebruiken: geluid, licht, kader, montage en beeldbewerking.

1.11 Voor hen relevante basisbegrippen en gangbare termen die verbonden zijn aan media en de omgang ermee, kennen en kunnen gebruiken.

1.12 Genoegen (plezier) beleven aan de omgang met media.

1.13 Interesse en verwondering tonen voor technologieën en ontwikkelingen binnen de mediawereld.

<b>OVSG</b>	<b>ME 2</b>	<p>De leerlingen ontwikkelen kennis, vaardigheden en attitudes die bijdragen tot het ontwikkelen van een waardebewuste en alerte houding tegenover media en het gebruik ervan door henzelf en anderen in de hen omringende wereld.</p> <p>2.9 De mogelijkheden van de media op een positieve, verantwoorde en waardebewuste manier aanwenden.</p> <p>2.14 Inzien hoe de ontwikkeling van mediacompetentie bijdraagt tot de eigen zelfredzaamheid.</p> <p>2.15 Bereid zijn om op een genuanceerde en toekomstgerichte wijze mee te evolueren met de ontwikkelingen van media (levenslang leren).</p>
	<b>ME 3</b>	<p>De leerlingen ontwikkelen technische en instrumentele kennis, vaardigheden en attitudes die nodig zijn om de voor hen bestemde mediatoepassingen adequaat en veilig te kunnen gebruiken.</p> <p>3.1 De mogelijkheden van voor hen bedoelde mediamiddelen ontdekken.</p> <p>3.2 Voor hen bedoelde mediamiddelen creatief kunnen aanwenden.</p> <p>3.3 Technische vaardigheid ontwikkelen bij het gebruik van voor hen toegankelijke mediamiddelen.</p> <p>3.4 Voor hen bedoelde mediamiddelen op een verantwoorde en veilige manier gebruiken.</p> <p>3.5 Voor hen bedoelde mediamiddelen en hun toepassingen kennen en benoemen</p> <p>3.7 Bereid zijn technische en instrumentele vaardigheid met betrekking tot media te ontwikkelen door te oefenen (leren leren).</p>
	<b>MV-MED-MKL-1.7</b>	De kinderen kunnen een aantal veelvoorkomende begrippen in verband met de media begrijpen en hanteren.
	<b>MV-MED-MKL-1.4</b>	De kinderen ervaren dat een werkelijkheid kan voorgesteld worden door beelden en/of geluiden.
	<b>MV-MED-MKL-1.5</b>	De kinderen ervaren dat beelden en geluiden effect op elkaar kunnen hebben
	<b>MV-MED-OOW-2.1</b>	De kinderen kunnen audiovisuele media technisch bedienen.
	<b>MV-MED-OOW-2.2</b>	De kinderen kunnen de audiovisuele media functioneel bedienen.
<b>MV-MED-OOW-2.4</b>	De kinderen kunnen de audiovisuele media technisch hanteren om een product te realiseren.	

<b>MV-MED-CM-3.1</b>	De kinderen maken combinaties tussen beelden en/of geluiden.
<b>MV-MED-CM-3.2</b>	De kinderen brengen een volgorde aan in een reeks van voorwerpen, beelden en/of geluiden zodat ze een geheel vormen.
<b>MV-MED-CM-3.4</b>	De kinderen kunnen een gegeven uit de werkelijkheid voorstellen met beelden en/of geluiden.
<b>MV-MED-CM-3.5</b>	De kinderen creëren nieuwe werkelijkheden door het variëren van beelden en/of geluiden
<b>MV-MED-CM-3.9</b>	De kinderen kunnen op een creatieve wijze mediaproducten aanmaken.
<b>MV-MED-MO-4.4</b>	De kinderen kunnen waardering opbrengen voor en genieten van mediaproducten van zichzelf en anderen.



## Lesdoelen

- Een Scratch account maken.
- De mogelijkheden van het programma Scratch verkennen.
- Experimenteren met beelden en geluiden op de computer.
- Zelfstandig leren met behulp van een stappenplan en een introductiefilmpje. .



## Organisatie

### Tijdsduur



50 minuten

### Beschrijving



In deze les leren de kinderen werken met Scratch. Ze worden wegwijs gemaakt in het programma, maken een account aan en voeren enkele eenvoudige opdrachten uit. Op het einde van de les controleren we kort of alles duidelijk is aan de hand van een quiz.

## Materiaal



- Computer met luidspreker
- Koptelefoon
- Netwerk verbinding
- Beamer of digitaal schoolbord met luidspreker
- Werkbundel

# Fases

## 1 Instap: mogelijkheden van Scratch



Computer met luidspreker  
Netwerk verbinding  
Beamer of digitaal schoolbord met luidspreker  
Werkbundel



5 minuten



Toon het filmpje op een groot scherm.

Toon het volgende filmpje <https://vimeo.com/65583694>

### Richtvragen

*Waarover gaat het filmpje volgens jullie?*

*Wat vond je leuk?*

*Dit zijn allemaal projecten gemaakt met het programma Scratch.*

*Wat kan je er allemaal mee maken? (verhalen, tekeningen, animaties, computerspelletjes, ...)*

Deel de werkbundels uit.

*Schrijf je naam op de voorkant.*

*Wat zou jij willen maken? Schrijf het op de tweede pagina.*

*We gaan nu zelf zo'n projecten maken, maar daarvoor moeten we eerst kunnen werken met Scratch.*



Heb je geen internet verbinding? Geen probleem je kan Scratch ook downloaden op je computer. Het programma is gratis te downloaden op volgende site <https://scratch.mit.edu/scratch2download/>

Je kan na enkele sessie terug kijken naar wat ze wilden maken. Kunnen ze het nu maken?

## 2 Individueel werken: kennismaken met Scratch



Computer met luidspreker  
Netwerk verbinding  
Beamer of digitaal schoolbord met luidspreker  
Werkbundel  
Koptelefoon



15 minuten



De banken en stoelen zijn opzij geschoven.  
Zet het filmpje klaar op de beamer of je digitaal bord.

### Instructie

De leerlingen voeren in stilte de opdrachten op p. 2 en 3 uit.

*Jullie gaan vandaag leren hoe je met Scratch werkt. Je doet dat door de opdrachten in je bundel uit te voeren. Je gaat eerst een account maken, daarna krijg je van meester Thijs een rondleiding in Scratch. Alle informatie staat in je werkbundel,, dus ik moet geen vragen krijgen.*

Wie klaar is begint aan de volgende fase.

## 3 Experimenteer en leer!



Computer met luidspreker  
Netwerk verbinding  
Beamer of digitaal schoolbord met luidspreker  
Werkbundel  
Koptelefoon



20 minuten



De leerlingen sluiten de computer af.

### Opdracht

Wie is nog niet klaar met het filmpje?

*Jullie mogen nu de rest van de les experimenteren met het programma, probeer zoveel mogelijk uit. Zorg er wel voor dat 'experimenteer en leer' is ingevuld. De vinkjes hoef je nog niet aan te duiden dat doen we samen op het einde van de les.*

*Heb je een vraag, kom dan niet direct naar mij maar vraag eerst hulp aan je buur.*



Stimuleer de kinderen om samen te werken.

## 4 Evaluatie



Computer met luidspreker  
Netwerk verbinding  
Beamer of digitaal schoolbord met luidspreker  
Werkbundel  
Koptelefoon



10 minuten



De leerlingen sluiten de computer af.

*Even kijken wie al goed heeft geëxperimenteerd. We spelen een kleine quiz, steek je hand in de lucht als je het antwoord weet.*

*Laat de kinderen telkens op het grote scherm voortonen.*

### **Vragen**

*Hoe moet ik een achtergrond toevoegen?*

*Hoe moet ik mijn naam in de achtergrond zetten?*

*Hoe moet ik een sprite toevoegen?*

*Hoe moet ik twee sprites tegelijk laten bewegen door op de spatiebalk te drukken?*

*Hoe moet ik het project een titel geven?*

*Hoe moet ik een project opslaan?*

*Duidt nu met vinkjes aan op p. 5 wat je al kan. Wat je nog niet kan, laat je open.*

*Wat lukt al goed? Wat kan je nog niet?*

*Zo nu weten we hoe we met Scratch moeten werken. Volgende les gaan we echt aan de slag!*