



Welkom bij Programmeren met behulp van Scratch

Wat doen we vandaag?

- Wat is Scratch?
- Waarom Scratch?
- Planning van de lessen
- Aan de slag!
 - Uitleg van je logboek
 - Uitleg project

Wat is Scratch?

- Scratch is een programmeer taal
- Scratch is gemaakt door MIT
 - Massachusetts Institute of Technology
- Speciaal voor kinderen
- Gebaseerd op Squeak

Waarom Scratch?

- Heel visueel
- Makkelijk te leren
- Snel resultaat
- Free en open-source software
- Event driven
 - Reageert op muisklikken, toets indrukken enz.

Planning van de lessen

10 lessen Scratch

- Les 1. Introductie en start
- Les 2. Laat dingen bewegen
- Les 3. Verhalen maken
- Les 4. Zelf iets maken
- Les 5. Games 1
- Les 6. Games 2
- Les 7. Zelf iets maken
- Les 8. Games 3
- Les 9. Games 4
- Les 10. Laat zien wat je kunt



Aan de Slag!!!!

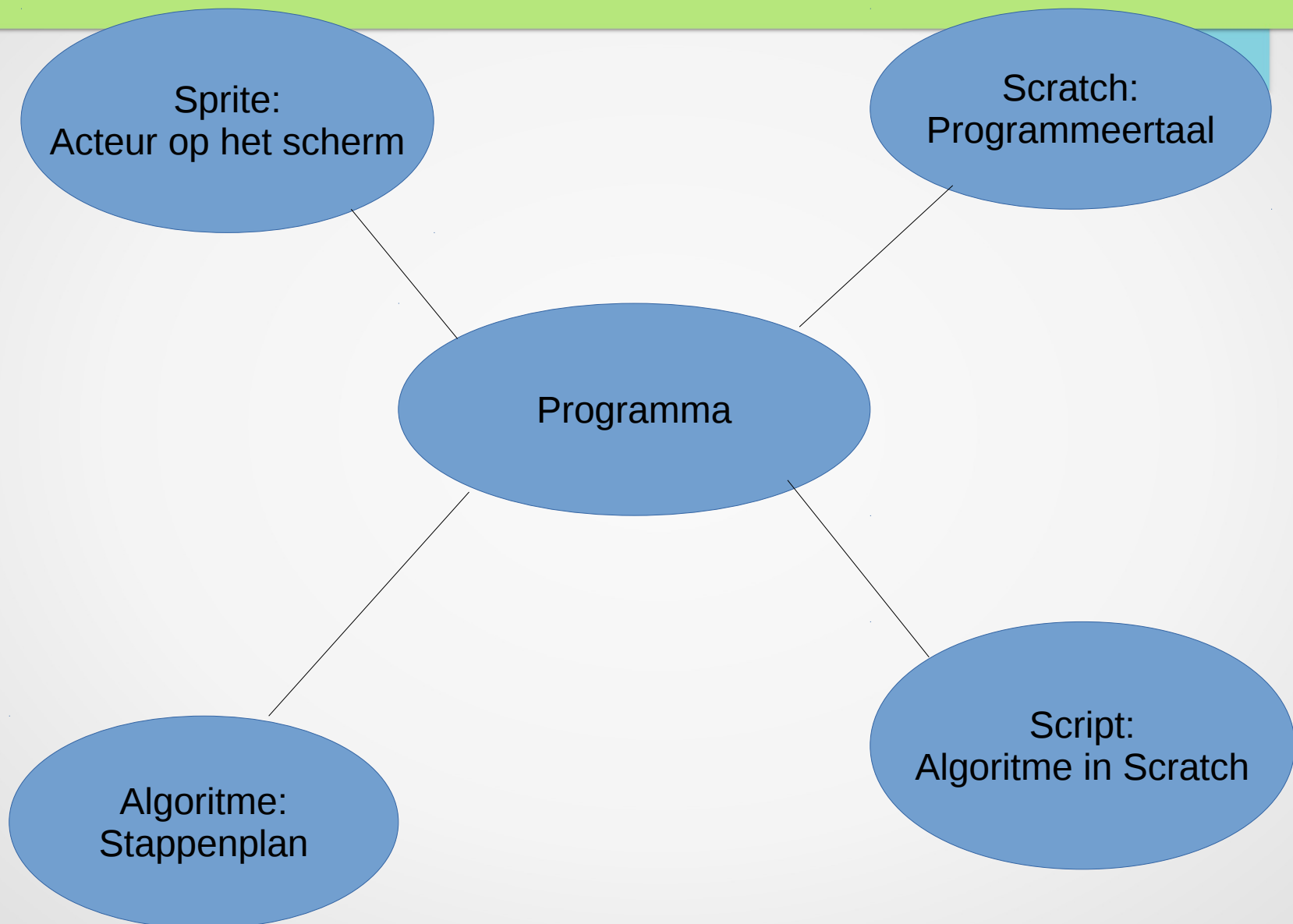
Houd een dagboek bij

- In je schrift
- Wat moet je opschrijven
 - Alles wat ik heb uitgelegd ;-)
 - Woordspin
 - Doel van de opdracht
 - Hoe heb je je opdracht gemaakt?

Geen nood, ik zal jullie helpen

Les 1 – Introductie

Leerdoel: ik kan een eerste programma maken





Demo van Scratch

Gemaakt door Educaris - info@educaris.org
oktober 2016 cc-by-nc-sa licentie

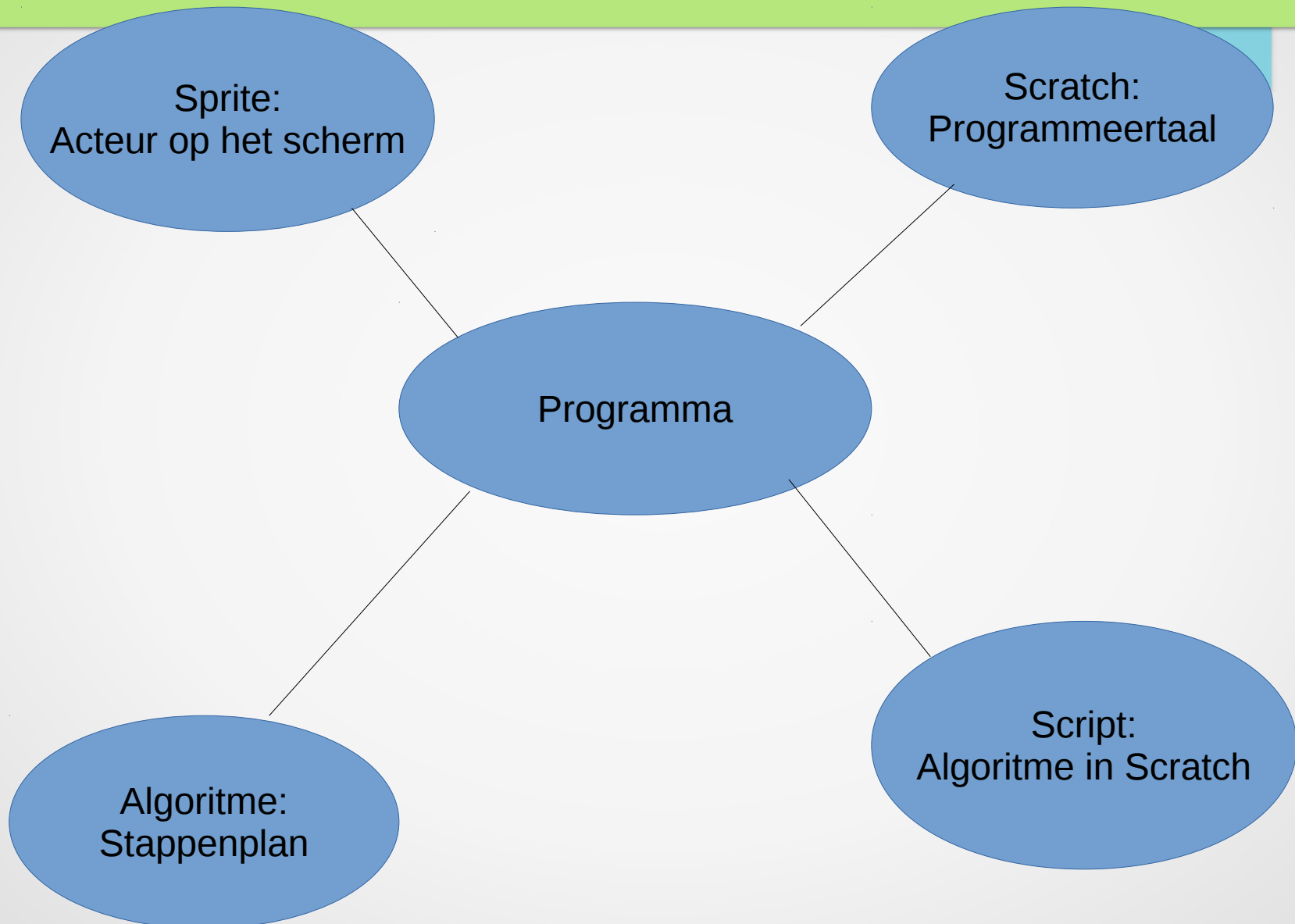
Opdracht 1

- Doel: zelf eens een beetje klooien met Scratch
- Ga zelf eens aan de slag
- Pak eens wat blokken op
- Maak eens wat nieuwe sprites
- Probeer de sprites te laten bewegen

Opdracht 2

- Doel: Maak een verhaal over jezelf
- Zoek sprites die op jou van toepassing zijn
- Zorg er voor dat als je er op klikt er een verhaaltje komt waarom je dat leuk vindt
- Zorg voor een mooie achtergrond

Doel: ik kan een eerste programma maken



Credits

Presentatie gemaakt door Educaris
info@educaris.org

