

# Programmeren met Scratch Jr



Wij hebben een leuk, nieuw les idee voor jullie!

Programmeren op de Chromebook of tablets, met Scratch Jr. 😊

Scratch Jr. is een heel 'simpel', maar leuk programma waarmee je kinderen op een eenvoudige manier kunt laten programmeren. Hieronder leggen we je kort uit hoe het programma werkt, en hoe je als leerkracht kunt beginnen.

Als leerkracht kun je een gratis account aanmaken, waar alle leerlingen tegelijk mee kunnen inloggen (zo verzamel je alles op 1 account).

## Ideeën voor Scratch Jr.:

- Gebruik Scratch Jr tijdens de kinderboekenweek! Laat de leerlingen een verhaaltje maken waar verschillende beroepen in naar voren komen.
- Gebruik Scratch Jr om de woordenschat te oefenen, door verschillende karakters elkaar de themawoorden uit te leggen.



## Benodigheden:

- Gebruiksmateriaal
  - I-pad/tablet met de app 'scratch jr'
  - Eventueel uitleg blad met knopjes van scratch
  - Oplader voor als de i-pad/ tablet leeg is

### Experiment



Als leerkracht zou je kunnen beginnen met het stap voor stap laten zien hoe je een (deel van een) scène in elkaar zet.

1. In het startscherm open je een lege pagina (foto 1)
2. Linksboven in het scherm kun je jouw karakter kiezen door op het +-icoontje te klikken. Je kunt ook met de standaard beginnen.
3. Nadat je jouw karakter gekozen hebt kun je beginnen met programmeren
4. Op het werkblad zie je de betekenis staan van alle pictogrammen. Kijk hier eens goed naar. (Laat de leerlingen eventueel al wat uitproberen).
5. Leg uit dat je kunt beginnen met één van de gele pictogrammen, (bijvoorbeeld het groene vlaggetje) en sleep deze naar het onderste scherm naast je karakter.

6. Laat zien hoe je jouw karakter kunt laten bewegen en ga naar de blauwe pictogrammen.
7. Laat zien hoe je jouw karakter vijf passen kunt laten lopen, omhoog kan lopen, kan springen, kan draaien, etc.
8. Laat zien d.m.v. de paarse pictogrammen dat je o.a. een tekst vak kunt toevoegen.
9. Laat zien dat je bij de groene pictogrammen geluiden kunt toevoegen.
10. Laat bij de gele pictogrammen zien hoe je een nieuw karakter kunt laten praten d.m.v. de envelopjes.
11. Laat zien hoe je de scene afsluit door je reeks af te sluiten met een rood pictogram.

Als de leerlingen al enige ervaring hebben met programmeren of Scratch, kun je ze ook direct zelf aan de slag laten gaan m.b.v. het werkblad. Hierbij kunnen zij zelf onderzoekend aan de slag gaan. Je kunt de leerlingen ook het begin en einde uitleggen en het verder zelf laten ontdekken. Het stappenplan hierboven is de uitleg hoe je stap voor stap te werk zou kunnen gaan.

Via onderstaande link kun je de docentenhandleiding van Scratch Jr. downloaden. Wij hebben de beschrijving van de blokken (blz. 5 en 6) aan de leerlingen gegeven. Op deze manier is het voor hen makkelijker om te kijken wat je met welke blokken kunt.

[https://www.gerthvanwijkschool.nl/bestanden/DG/5-6/56CT-Scratch/Docentenhandleiding\\_Scratch\\_3.0\\_2.pdf](https://www.gerthvanwijkschool.nl/bestanden/DG/5-6/56CT-Scratch/Docentenhandleiding_Scratch_3.0_2.pdf)