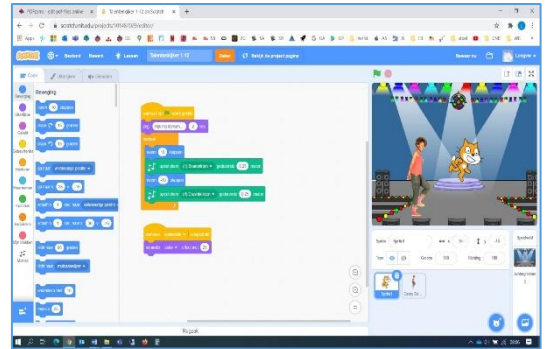


## Docentenhandleiding – Scratch 3.0:

### Inleiding

In groep 5 en 6 hebben de kinderen kennis gemaakt met programmeren met blokjes: bij het werken met Scratch Junior, Code Studio en Blockly Maze worden blokjes aan elkaar geplakt tot een 'Script: een serie van opdrachten'.



Bij het werken met Scratch wordt op dezelfde manier een 'Script' gemaakt, maar zijn er veel meer blokjes beschikbaar, onderverdeeld in categorieën.

Voordat leerlingen met Scratch gaan werken is het aan te raden om eerst alle levels van 'Code Studio: Klassieke doolhof' uit te spelen.

### Doel

De leerlingen leren spelenderwijs de basisbeginselen van het programmeren. Ook wordt het logisch denken gestimuleerd. Na deze lessen kunnen de leerlingen:

- de basisbewerkingen in Scratch toepassen.
- eenvoudige programmeer scripts maken.
- op creatieve wijze (eenvoudige) programmeer-puzzels oplossen.

### Lesmaterialen

- Voor elke leerling een computer of Chromebook
- GvW Lesboekje Scratch 3.0
- Oplossingen lesboekje Puzzel 1 en 2
- Scratch startkaarten 1-17
- Hulpkaart Scratch 3.0

### Vorbereiding en benodigdheden

- Speel zelf vooraf het lesboekje Scratch.
- Speel zelf vooraf de startkaarten 1-17.
- Zorg voor computers / Chromebooks met internet.
- Toon vooraf het filmpje op het digibord.
- Doe eventueel de eerste bladzijden van het boekje samen met de leerlingen op het Digibord voor.

### Scratch opstarten

*Werken op een computer:*

. Scratch link staat in de bureaublad-map 'Leerling' in de sub-map 'PROGRAMMEREN'.

*Werken op een Chromebook:*

. Scratch staat in de lijst 'Snelkoppelingen' (online-versie 3.0).

## **Werkwijze en -volgorde**

- De leerlingen kunnen in hun eigen tempo aan de opdrachten werken.
- Indien gewerkt wordt in tweetallen, moet er regelmatig worden gewisseld, zodat de leerlingen beurtelings de muis en computer bedienen.
  1. De leerlingen beginnen met het lesboekje en werken dat helemaal door.
  2. In het lesboekje staan aan het einde 2 puzzels. Alle leerlingen maken puzzel 1 en 2.
  3. Na het lesboekje werken ze aan de 17 Startkaarten.

## **Verdieping**

- Puzzel 2 is op een leuke manier te combineren met startkaart 12. De oplossing van de puzzel is een rekensom, waar met behulp van startkaart 12 scores aan kunnen worden toegevoegd.  
Door middel van kopiëren, kan er van één som een hele sommenreeks worden gemaakt.
- Na de 17 startkaarten kunnen de leerlingen aan de slag met de 'Leskaarten plus'. Deze zijn te vinden bij 'Computational Thinking groep 7 en 8'.

## **NB.**

**Scratch versie 3.0:** voor werken met de online versie 3.0 is het raadzaam om de leerlingen een Scratch account te laten maken. Zonder account kan er geen werk opgeslagen of bewaard worden.

In het GvW Lesboekje Scratch 3.0 vind je een handleiding voor het maken van een scratch account.