

SCRATCH

ANIMATIE

LESPLAN

bit-e

DIGITALE GELETTERDHEID



START

BENODIGDE MATERIALEN

Computers of laptops voor elke leerling
Internettoegang
Scratch-account voor elke leerling
Digibord of projector voor demonstraties

INTRODUCTIE

De leerkracht introduceert Scratch en bespreekt het belang van avatars en achtergronden in het creëren van interactieve projecten. De basisfuncties van Scratch worden kort uitgelegd.

DEMONSTRATIE AVATARS

De leerkracht demonstreert hoe je een avatar kiest en aanpast in Scratch. Dit omvat het selecteren van een sprite, het wijzigen van kostuums en het toevoegen van eigen creaties.

PRAKTIJKOPDRACHT AVATARS

De leerlingen krijgen de opdracht om een avatar te kiezen en aan te passen. Ze kunnen experimenteren met verschillende kostuums en hun eigen ontwerpen toevoegen.

DEMONSTRATIE ACHTERGRONDEN

De leerkracht toont hoe je een achtergrond instelt en wijzigt in Scratch. Verschillende achtergronden worden geselecteerd en aangepast om de leerlingen een idee te geven van de mogelijkheden.

PRAKTIJKOPDRACHT ACHTERGRONDEN

De leerlingen kiezen en stellen een achtergrond in voor hun Scratch-project. Ze kunnen verschillende achtergronden uitproberen en de effecten daarvan bekijken.

DEMONSTRATIE EENVOUDIGE BEWEGINGEN

De leerkracht laat zien hoe je eenvoudige bewegingen en animaties programmeert voor avatars in Scratch. Dit omvat basisblokken zoals "verplaats 10 stappen" en "draai 15 graden".

PRAKTIJKOPDRACHT BEWEGINGEN

De leerlingen programmeren eenvoudige bewegingen en animaties voor hun avatars. Ze kunnen experimenteren met verschillende bewegingsblokken en hun effecten bekijken.

PRESENTATIES EN FEEDBACK

De leerlingen presenteren hun Scratch-projecten aan de klas. De leerkracht en klasgenoten geven feedback op het gebruik van avatars, achtergronden en bewegingen.

GROEPSDISCUSSIE

De leerkracht bespreekt de uitdagingen en successen van de leerlingen bij het werken met avatars en achtergronden in Scratch. Leerlingen delen hun ervaringen en wat ze hebben geleerd.



AFSLUITING

De leerkracht vat de les samen en benadrukt het belang van visuele elementen in programmeersoftware. De leerlingen krijgen de opdracht om thuis verder te werken aan hun Scratch-project en hun voortgang in de volgende les te presenteren.



DOELSTELLINGEN

Aan het einde van deze les zullen de leerlingen in staat zijn om:

- Avatars te kiezen en aan te passen in Scratch.
- Achtergronden in te stellen en te wijzigen.
- Eenvoudige bewegingen en animaties te programmeren voor hun avatars.



bit-e

DIGITALE GELETTERDHEID

Bij Bit-e geloven we in de kracht van technologie en de essentiële rol die digitale geletterdheid speelt in de toekomst van onze kinderen. Onze missie is om basisscholen te voorzien van deskundige vakexperts die kinderen voorbereiden op een technologische toekomst. Door middel van inspirerend en innovatief onderwijs, zorgen wij ervoor dat elke leerling de vaardigheden en het vertrouwen ontwikkelt om te excelleren in de snel veranderende digitale wereld. Wij zijn toegewijd aan het creëren van een inclusieve leeromgeving waar elk kind de kans krijgt om te ontdekken, te leren en te groeien in hun digitale reis. Samen bouwen we aan een toekomst waarin technologie geen barrières kent, maar mogelijkheden creëert.