ScratchJr

Ages 5+

welkom!

ScratchJr leert jonge kinderen op een speelse en aantrekkelijke manier programmeren/coderen.
Je hebt er zelfs geen taal voor nodig, enkel de gekleurde knoppen. Via deze gekleurde knoppen kan je het personage commando's geven die hij ook nadien zal kunnen uitvoeren. De kinderen kunnen hun personage zelf vormgeven door het uiterlijk van de vele figuurtjes aan te passen, een foto van zichzelf te nemen en deze in een mannetje zetten. Deze kunnen ze dan laten springen, dansen en zelfs zingen.

Om te beginnen, download de ScratchJr app gratis op: www.scratchjr.org.
(ScratchJr is beschikbaar als een gratis app voor zowel iPad als Android-tablets).

handleiding

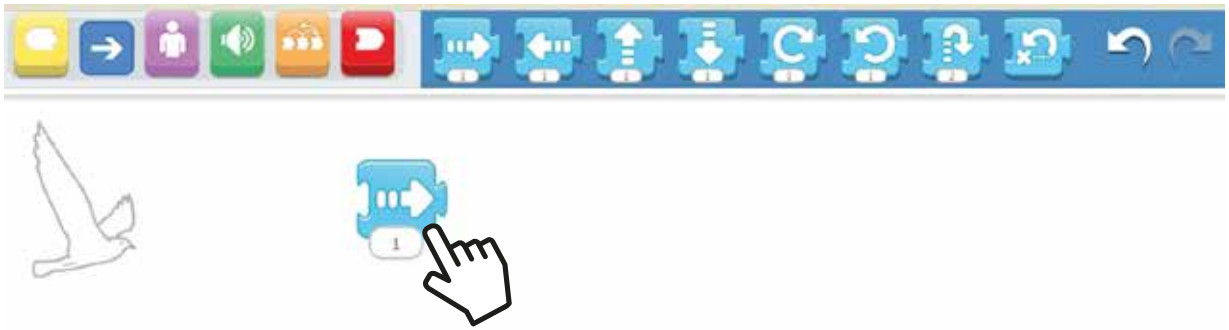
Open de ScratchJr app en druk op het huisje.

Klik op het PLUSteken om een nieuw project te starten.

Een achtergrond kiezen.

Kies of maak een nieuwe achtergrond voor het speelveld.

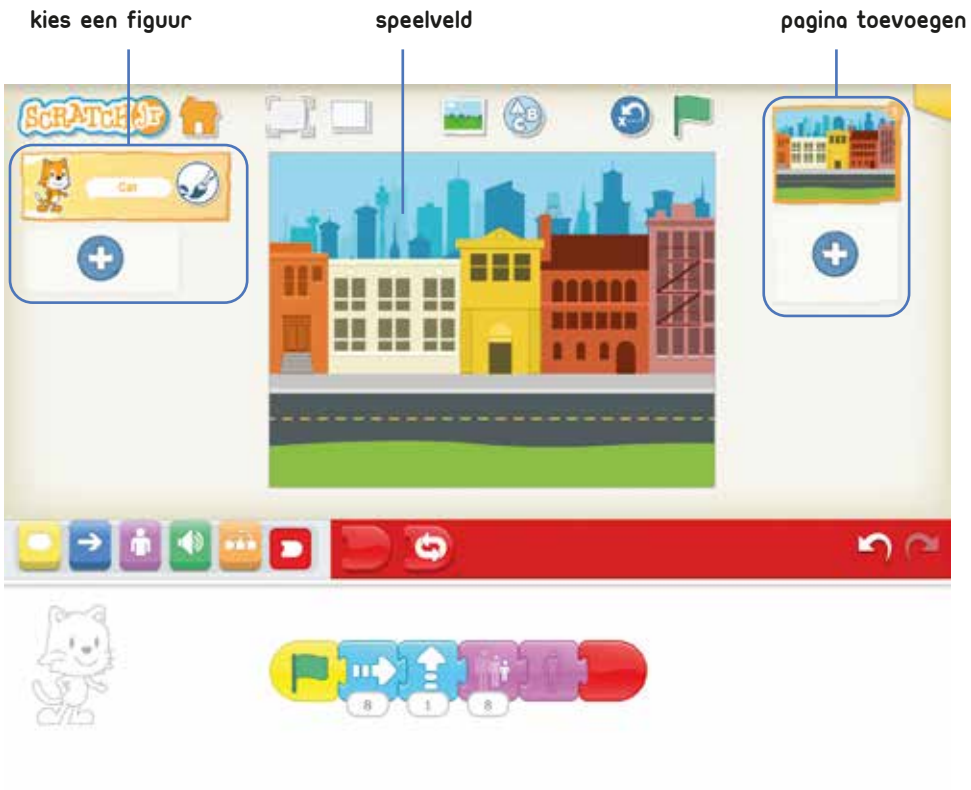
Voeg een figuur toe.



Kies een blokje uit het blokkenpallet, sleep deze naar de programmeerzone. Tik op het blokje om te zien wat het doet.

bedieningsoverzicht

Laten we kennismaken met het bedieningsoverzicht, volg mee op je tablet.



kies een figuur

Klik op het PLUSteken om een nieuwe figuur toe te voegen. Klik op de VERFKWAST om je figuur van uitzicht te veranderen of ontwerp je eigen figuur met behulp van het tekenprogramma.

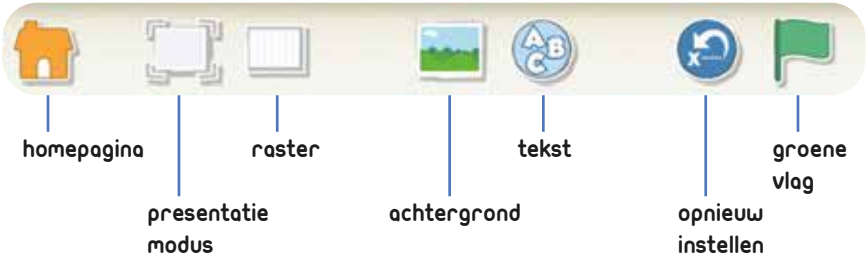
speelveld

Dit is waar de actie plaatsvindt in het project.

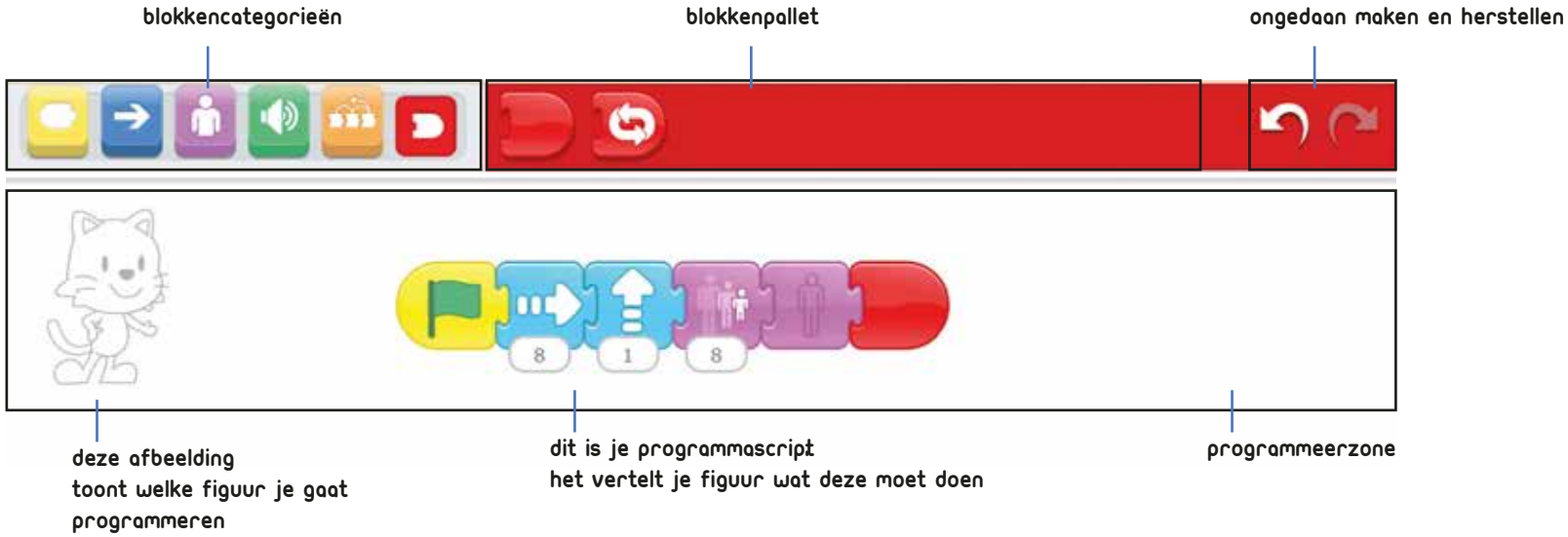
pagina toevoegen

Kies een pagina in je project of klik op het PLUSteken om een nieuwe pagina toe te voegen. Elke pagina heeft zijn eigen figuren en achtergrond.
De volgorde van je pagina's kan je veranderen door ze te slepen naar een andere positie.

In de menubalk bovenaan vind je onderstaande functies:



Sleep de blokken uit het blokkenpallet naar de programmeerzone (onderaan het scherm).
Klik de blokken aan elkaar om een programmascript te maken. Je kan een blok verwijderen door het ongewenste blok of script terug te slepen naar het blokkenpallet.



tekenschermoverzicht

Gebruik het tekenpallet om een nieuwe figuur of achtergrond te maken. Je kan ook een bestaand figuur of achtergrond aanpassen. Dit doe je door de figuur of achtergrond vanuit je bibliotheek te openen en vervolgens te klikken op de verfkwast.

Het tekenscherm wordt geopend. Als je een nieuwe figuur of achtergrond kiest, zal het tekenscherm leeg zijn.

Je kan ook op de verfkwast klikken, naast het gekozen figuur.

programma blokken

Laat figuren bewegen, groeien, verdwijnen enz. door programmablokken te gebruiken.
Klik op blokkencategorieën om alle blokken te zien. Weet je niet meer wat het blokje doet?
Geen nood... klik gewoon op het blokje en dan komt er een korte omschrijving te voorschijn.

activeersblokken		activeert de blokken
bewegingsblokken		laat de figuur bewegen
uiterlijkblokken		veranderen het uiterlijk van een figuur
geluidsblokken		geluid toevoegen of zelf opnemen
besturingsblokken		scripts besturen
eindblokken		laat het programma stoppen

nu is het aan jou!