Opdrachten en vragen bij Scratch

Dit boekje lever je in bij je juf/ meester als alles af is.

**Scratch gebruiken**

Je hebt de activiteit gedaan met de getallen op de grond. Dat betekent dat je hebt geprogrammeerd zonder computer! 😊

Nu kan het ‘echte’ werk beginnen, namelijk programmeren mét computer.

Als je naar [**https://scratch.mit.edu/projects/415532566/**](https://scratch.mit.edu/projects/415532566/)gaat, dan kom je in het programmeerprogramma Scratch. Hier kan je het reken-programmeerspel spelen.

Klik op de vlag en lees de uitleg van Devin goed, want dan weet je hoe je het spel moet spelen. Pak er kladpapier en een potlood bij, want de som in het verhaaltje kan lastig zijn!

Als je op de volgende link klikt, vind je een video waarin uit wordt gelegd hoe het spel gespeeld wordt: <https://youtu.be/bkhIdKFhKAQ>

Laat je hersens maar kraken, veel speelplezier!

**Vraag 1** **Hoeveel punten heb je gehaald?**

…… punten

Als je het goed hebt onthouden, weet je nu dat ieder spel wat je kan spelen geprogrammeerd is. Dat geldt ook voor het reken-programmeerspel wat je net hebt gespeeld.

Heb je ontdekt dat er een fout in het spel zit?

Als je dit nog niet hebt gezien, speel het spel dan nog eens en let dan goed op het puntenaantal (+5 voor een goed antwoord en -2 voor een fout antwoord). Je kan ook in de programmering van Pico kijken.

**Vraag 2 Wat is de fout in het spel?**

…………………………………………………………………………………………………………..

Klik nog eens op deze link: [**https://scratch.mit.edu/projects/415532566/**](https://scratch.mit.edu/projects/415532566/)en klik daarna op deze button:



Hier zie je hoe de programmering van het reken-programmeerspel eruit ziet.

Zowel Pico als Devin hebben een grote programmering, want zij moeten veel stappen zetten voor dit spel. De programmering van hen kan je zien als je links onderin op Pico en/of Devin klikt. Kijk naar de volgende video voor de uitleg: <https://youtu.be/JsrsqGWm95I>

**Vraag 3 Welke toetsen op het toetsenbord zijn geprogrammeerd om het spel mee te spelen? *(Atoom-niveau)***

……………………………………………………………………………………………………………

**Vraag 4 Hoe zorgt de programmering van Pico ervoor dat hij beweegt? (kijk naar de programmering van Pico) *(Block-niveau)***

…………………………………………………………………………………………………………

**Vraag 5 Hoe werken de programmeringsblokken van Pico en Devin samen?**

**Vul de volgende zin in. (Relatie-niveau)**

Als ……………… op het goede antwoord staat, dan geeft zijn programmering een signaal

naar de programmering van …………….om de volgende vraag voor te lezen.

**De fout aanpassen**

Bij vraag 2 heb je opgeschreven wat de fout in het spel is.

Dat was best een lastige vraag. Hieronder staat het antwoord op vraag 2, kijk na.

**Antwoord vraag 2:** Bij opgave 4 in Scratch hoor je 5 punten te krijgen als je naar antwoord 26 loopt. Daar gaat het mis! Je krijgt dan namelijk geen 5 punten.

Je gaat nu de fout oplossen in de programmering. Om te weten hoe dat moet, kijk je naar het volgende filmpje in Wikiwijs: <https://youtu.be/p3-tgVA8lWI>

**Vraag 6 Is het je gelukt?**

**Zet een rondje.**

Ja/nee

**Zet een rondje en vul de zin in.**

Ik vond het moeilijk/ makkelijk,

omdat………………………………………………………………………………………………

**Iets nieuws creëren in Scratch**

Heb je alle verhaaltjesopgaven van de keer- en deelsommen in Scratch goed?

Wat jammer dat je daar geen beloning voor krijgt van Devin.

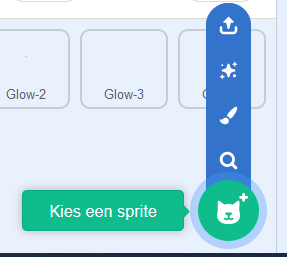
**Vraag 7 Wat zou jij een leuke beloning vinden in Scratch?**

……………………………………………………………………………………………………………

Kijk maar eens in de programmering van het reken-programmeerspel.



Rechts onderin het scherm kan je hierop klikken:



Je krijgt dan allerlei voorwerpen te zien die je als beloning zou kunnen toevoegen aan het spel/ de programmering.

**Vraag 8 Wat vind jij een leuk voorwerp?**

……………………………………………………………………………………………………………

Hoe het toevoegen van een voorwerp als beloning werkt, dat leg ik in het volgende filmpje uit in Wikiwijs: <https://youtu.be/13ODGB_I8DQ>

**Vraag 9 Welke beloning heb jij toegevoegd aan het spel?**

……………………………………………………………………………………………………………

Klik op de vlag en speel het spel.

**Vraag 10 Doet jouw beloning het? Zet een rondje. (testen)**

Ja/nee

Als je beloning het niet doet, probeer de fout in de programmering dan te zoeken en op te lossen. (analyseren en finetunen)