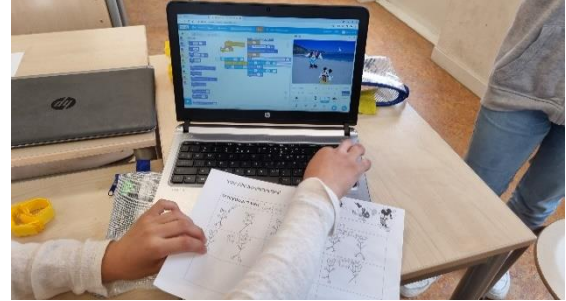


## Docent – Maak een stripverhaal in Scratch

Als de leerlingen al een basisles hebben gedaan met de QuickStart kaarten van Scratch dan is het maken van een stripverhaal een mooi vervolg. In dit project (drie lessen) maken ze in tweetallen een stripverhaal in een basis waar de stripfiguren van de Donald Duck al in zijn verwerkt zijn. Zo kunnen ze zich focussen op het verhaal en dit verder uitwerken. In de laatste les beoordelen ze allemaal een stripverhaal van een klasgenoot en vullen ze de rubric in. De docent geeft ook punten.



[Basisidee van deze les is van Scratchles van Felienne Hermans.](#)

## Doel

De leerlingen combineren zo taal en computational thinking in één project. Ze leren feedback te geven en kritisch te kijken naar hun eigen product.

Na deze les kunnen ze:

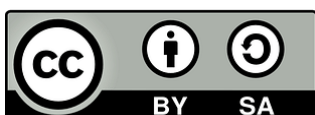
- *Sprites laten verschijnen na het sturen van een bericht.*
- *In stappen nadenken en vooruit denken.*
- *Verplichte onderdelen (van de rubric) in hun eigen stripverhaal verwerken.*
- *Eerst de grote lijnen neerzetten en hierna de details uitwerken.*

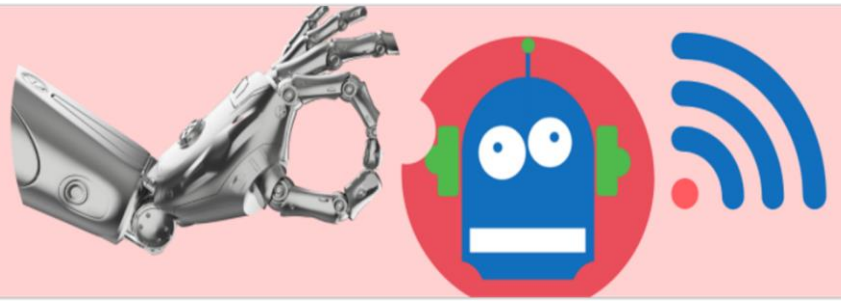
## Vorbereiding en benodigdheden

- *Zorg voor computers met internet.*
- *Kopieer het werkblad per tweetal (de lesbrief kan ook online bekeken worden)*
- *Maak eventueel een [docentenaccount op Scratch](#) zodat ze eenvoudig elkaars stripverhaal kunnen bekijken en beoordelen.*
- *Als je geen account wilt maken, moeten ze hun project op de computer kunnen opslaan. Het beoordelen van elkaars werk is dan een stuk lastiger maar het kan wel.*
- *Zorg voor de link naar de [QuickStart kaarten](#) van Scratch.*
- *Maak zelf ook het stripverhaal in Scratch, zodat je de basiscode weet die de leerlingen ook leren in deze drie lessen.*

## Wat is moeilijk?

- *Om eerst de grote lijnen neer te zetten in het verhaal en later te focussen op de details.*
- *Om niet alle sprites weg te gooien, maar ze onzichtbaar te houden, tot ze nodig zijn.*
- *Steeds te testen om te kijken of het verhaal nu wel goed gaat.*
- *Om niet alsnog eigen sprites toe te voegen.*





## Verdieping

Een vervolgstap kan zijn dat leerlingen een eigen stripverhaal maken in Scratch zonder dat ze gebruik maken van de speciaal voor deze les gemaakt basis.

## Klassikaal les 1

Open de les klassikaal met een aantal vragen.

- Wat weten jullie nog van Scratch? Heeft iemand thuis ook met Scratch gewerkt?
- Kennen jullie de stripfiguren uit de Donald Duck? Welke vinden jullie de leukste, gekste ... ?
- We gaan een stripverhaal maken in een basis van Scratch waarin Donald Duck sprites al vast zijn toegevoegd.
- Dit project duurt drie lessen, waarin we starten met het maken van een storyboard (verhaallijn) en daarna ga je pas je storyboard in Scratch maken.
- Vergeet niet om steeds testen of je verhaal al is wat het moet zijn.
- De laatste les bekijken we de stripverhalen en geven we elkaar punten.

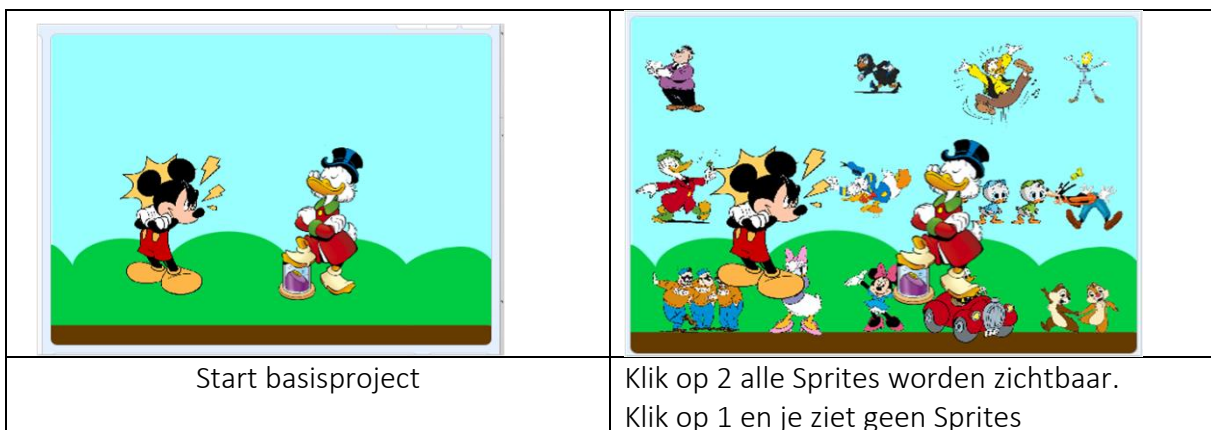
## Aan de slag les 1

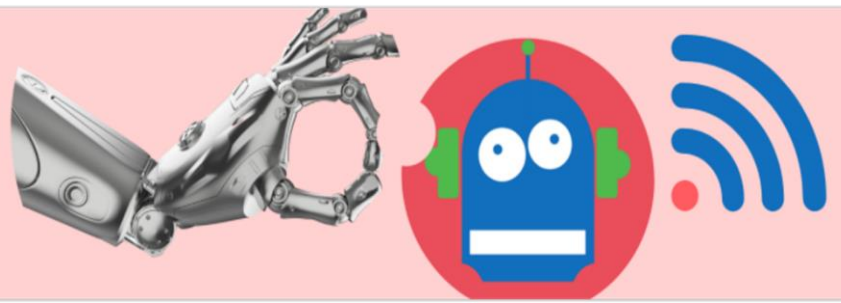
De leerlingen gaan in tweetallen aan de slag om het Stripverhaal in Scratch te maken. De leerlingen activeren eerst het Scratch account via de link van de docent (of slaan het project op hun computer op).

- [Ze gaan naar dit basisproject in Scratch](https://bit.ly/scratchverhaal) (of via de les op CodeKinderen.nl of via <https://bit.ly/scratchverhaal>). Ze kiezen voor **Bekijk van Binnen**.
- Als ze zijn ingelogd, kunnen ze het project een andere naam geven en slaat Scratch het op.

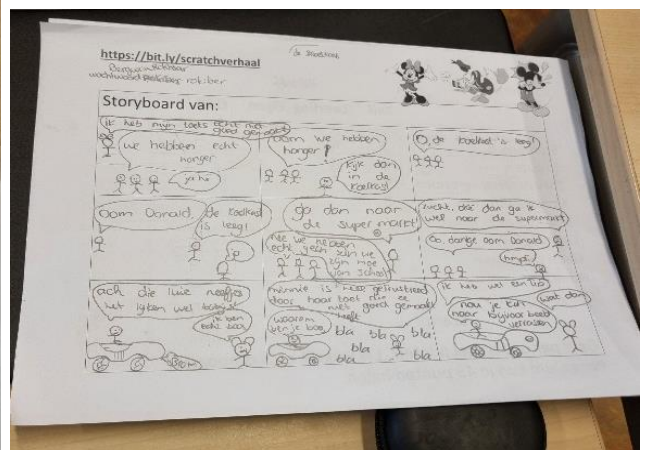
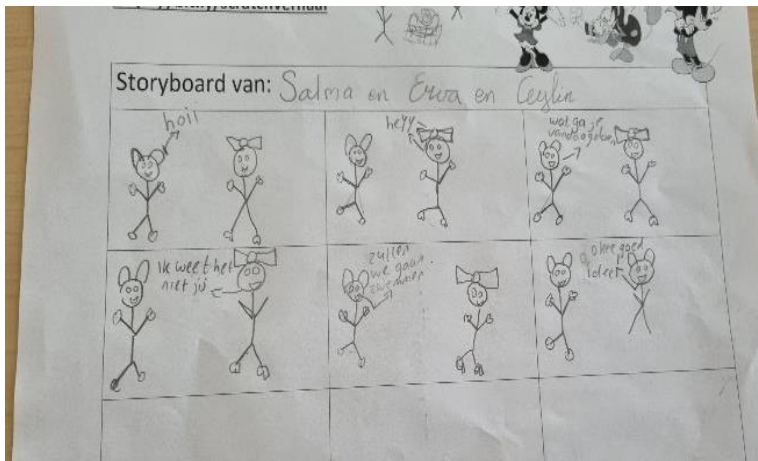
## Eenvoudige Scratchopdrachten beschreven in de lesbrief voor de leerlingen.

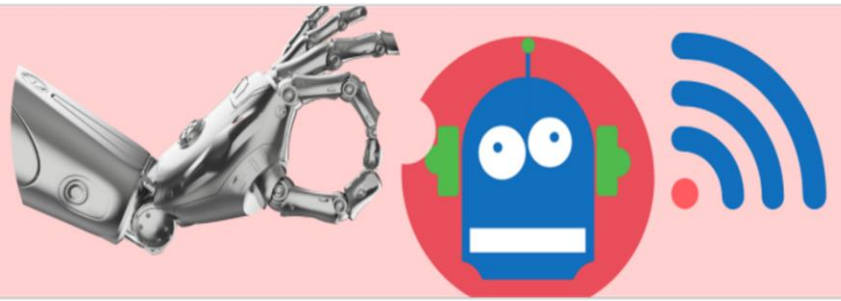
1. In het basisproject zie je deze basissprites. Als de leerlingen op **2** klikken, worden alle sprites zichtbaar en als ze klikken op **1** dan zijn alle sprites weg.





2. Laat de leerlingen het project starten door op het **groene vlaggetje** te klikken. Dan gaan Mickey en Dagobert “praten”.
3. Als ze op de sprite Mickey Mouse klikken zien ze hoe de code is gemaakt. Wat opvalt is dat er steeds een kleine pauze (**wacht 2 seconden**) zit tussen de antwoorden, zodat de ander kan reageren. Laat de leerlingen eerst wat oefenen met teksten tussen Dagobert en Mickey Mouse.
4. Laat de leerlingen zien dat Mickey verschillende **uiterlijke verschijningsvormen** heeft waar ze uit kunnen kiezen. Zo kunnen ze kiezen voor verschillende emoties bij hun sprites.
5. Ze kunnen eenvoudig een derde sprite toevoegen, door de **basiscode** van Dagobert te **kopiëren** naar bijvoorbeeld Donald Duck. Je sleept hiervoor de Code van Dagobert naar die van Donald Duck. De leerlingen moeten hierna de code van Donald een beetje aanpassen. Hij moet eerst 10 seconden wachten, hij moet iets groter worden en hij moet gaan staan op x 163 en y -72. En hij moet natuurlijk iets anders zeggen.
6. Met **1** verdwijnen alle sprites en met **2** komt alles tevoorschijn. Ze moeten hun stripverhaal regelmatig testen door op de groene knop te klikken.
7. Aan het einde van de eerste les moeten ze hun **storyboard** gemaakt hebben, dan hebben ze alvast een idee wat ze gaan maken.
8. Zorg dat ze hun project **opslaan** (online of op de computer).





## Klassikaal les 2

Open de les klassikaal met een aantal vragen.

- Wat hebben we vorige week gedaan?
- Heeft iemand al ideeën wat hij vandaag gaat doen in zijn stripverhaal?
- We kijken nu eerst naar de achterkant van jullie Storyboard, hier staat op waaraan je stripverhaal moet voldoen.

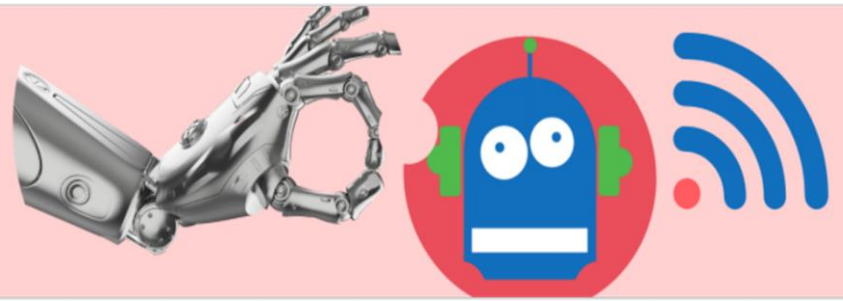
	Zelf	Leerling	Docent	Totaal
Storyboard				
3 figuren				
2 levels/achtergronden				
3 geluiden				
1 ingesproken geluid				
Goede code				
Geen taalfouten				
Humor				
Een verhaal zijn				
Score				

Geef per onderdeel punten. 1 is laagste en 5 is hoogste. Per kolom kun je 45 punten halen.

- Jullie gaan jullie eigen stripverhaal beoordelen en ook beoordelen jullie 1 ander stripverhaal uit de klas. Je kunt voor ieder onderdeel steeds maximaal 5 punten krijgen. Kijk dus steeds heb ik dat onderdeel al in mijn stripverhaal verwerkt? Het is dan makkelijker om punten te scoren.

## Aan de slag les 2

1. Open weer je stripverhaal in Scratch (online of via upload van je computer).
2. Jullie gaan nu verder met je stripverhaal.
3. Een nieuwe **achtergrond** krijg je door eerst een aantal achtergronden toe te voegen en hierna laat je de nieuwe achtergrond verschijnen. Dit is voorbeeld wat nu bij Donald staat. Je moet dan natuurlijk ook toevoegen met welke achtergrond er begonnen moet worden.
4. Waarschijnlijk weten de leerlingen nog wel hoe ze een geluid kunnen toevoegen.
5. Als ze veel sprites toevoegen moeten ze steeds tellen hoeveel seconden zitten er nu tussen, dan is het eenvoudiger om een **signaal** te sturen binnen Scratch als er iets anders moet gebeuren. In dit voorbeeld moet Katrien komen. Dus Donald stuurt een signaal dat je Katrien kan noemen (neem een logische naam). En bij Katrien zet je neer als ik signaal Katrien ontvang dan wacht ik, kom in beeld en ga op die plaats staan en ik moet ik groter worden.



## Klassikaal les 3

Open de les klassikaal weer met een aantal vragen.

- Wat hebben we vorige week gedaan?
- Weet iedereen hoe hij zijn stripverhaal gaat afmaken?
- Kijk nog goed op wat er allemaal in je verhaal moet zitten, begin daarmee en daarna kun je nog heel veel kleine details toevoegen.
- Stop 10 minuten voor het eind van de les zodat ze de tijd hebben om hun eigen project te beoordelen en ook die van een ander groepje.

## Aan de slag les 3

1. Open weer je stripverhaal in Scratch (online of via upload van je computer).
2. Jullie gaan nu verder met je stripverhaal.
3. Geluid toevoegen dat weten ze vast nog wel. Voeg eerst het geluid toe bij de juiste sprite en hierna voeg je het juiste blokje toe bij geluiden.
4. Het testen van het stripverhaal is erg belangrijk. Zo haal je al je foutjes eruit. Liever iets wat werkt (maar nog niet af is), dan iets wat er mooi uit ziet, maar niet werkt.
5. Aan het eind van deze les bekijken de leerlingen hun stripverhaal en geven ze zichzelf en een ander groepje punten.
6. Ze kunnen hun stripverhaal (als het online staat en gedeeld is) toevoegen aan de andere Scratch Stripverhalen Studio. <https://scratch.mit.edu/studios/31811969>

## Als je stripverhaal het niet doet.

Als je stripverhaal het niet goed doet, dan moet je stap voor stap gaan kijken bij iedere sprite waar je wat hebt neer gezet en of dat kloppend is. Je kunt eenvoudig de code los maken van de start, zodat je sprite voor sprite kan testen. Kijk ook nog eens op de Quick Start kaarten hoe je iets kunt animeren.

## Afsluiting van de les

Bespreek het volgende met de leerlingen:

- Wat vonden jullie moeilijk?
- Wat was gemakkelijk?
- Heb je ook nog andere stripverhalen bekeken?
- Wat vond je mooi opgelost in een stripverhaal?
- Wat ga jij de volgende keer anders aanpakken?

