

## Docent – Je neus als controller

Als de leerlingen al een keer een verhaal of een ander project hebben gedaan met Scratch is het leuk om aan de slag te gaan met de nieuwe (beta) gezichtsherkenning blokken van Scratch. Leerlingen kunnen heel snel een eenvoudige game maken, waar ze met hun neus een bal moeten aanraken. Ze kunnen een zonnebril op zetten en een gekke hoed (of andere voorwerpen). Het is wel van belang dat ze al wat ervaring hebben met Scratch, anders is het erg frustrerend voor de leerlingen. Laat de leerlingen werken met deze lesbrief met vijf verschillende codeblokken en dan hebben ze al een eenvoudige game gemaakt, die ze verder zelf kunnen uitbouwen.



## Doel

De leerlingen maken een eenvoudige game in Scratch waar ze gebruik maken van extra nieuwe blokken die de kenmerken van een gezicht herkent. Na afloop moeten de leerlingen elkaars game spelen en tops en tips geven. Hiervoor is een extra werkblad beschikbaar.

Na deze les kunnen de leerlingen:

- Een eenvoudige game maken in Scratch met gebruik maken van gezichtsherkenning
- Ze hebben minimaal drie verschillende sprites toegevoegd.
- Ze hebben een variabele score gemaakt
- Ze hebben geluidseffecten toegevoegd
- Ze hebben en eigen invulling gegeven aan deze basisgame
- Ze kunnen elkaar tops en tips geven
- Extra: ze laten een sprite verschijnen als de score 5 punten is

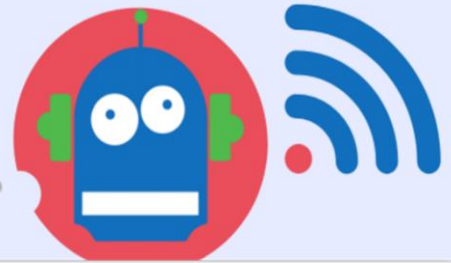
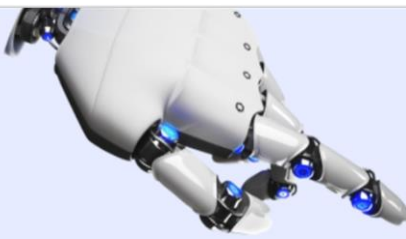
## Vorbereiding en benodigheden

- De leerlingen werken alleen of in duo's. Per duo is er een computer/laptop met een camera en internet.
- Kopieer eventueel de lesbrief per duo. (online lezen kan ook)
- Kopieer het werkblad per persoon.

## Wat is moeilijk?

- De leerlingen weten misschien niet helemaal meer hoe ze moeten werken met Scratch. Wijs ze waar de QuickStart kaarten staan over het werken met het programma Scratch.
- De game eenvoudig te houden en steeds kleine dingen toevoegen.
- Stimuleer de leerlingen om extra geluiden toe te voegen.
- Dat ze geen toestemming geven aan de camera binnen Scratch. (zonder toestemming kun je deze opdracht niet doen).





## Verdieping

De leerlingen kunnen nog een keer zo'n game maken met een opdracht om te bewegen met je hoofd en/of schouders. Of ze kunnen meerdere sprites toevoegen die ze moeten raken.

## Klassikaal

Open de les klassikaal met een aantal vragen.

- Wat is gezichtsherkenning?
- Waar wordt dit voor gebruikt?
- Hoe werkt dit? (door heel veel foto's in te voeren heeft Scratch geleerd wat een gezicht is)
- Wie weet nog wat het programma Scratch is en wat je ermee kan?
- Wat hebben jullie al eens gemaakt?
- Laat het filmpje zien op CodeKinderen.nl over hoe je dit Scratchspel kan maken.

## Aan de slag

De leerlingen gaan in kleine groepjes aan de slag.

1. Deel per duo de lesbrief en de computers uit.
2. Laat ze zien hoe ze op de website kunnen komen. <https://lab.scratch.mit.edu/face/> Let op dat ze hun camera toestemming geven, anders kun je natuurlijk geen spel maken met gezichtsherkenning.
3. Maak gezamenlijk de opdrachten. Vanaf opdracht 5 kunnen ze zelf aan de slag.
4. Er is een extra opdracht 6 voor die snel klaar zijn.
5. Laat ze een kwartier voor het einde stoppen, dan is er voldoende tijd om elkaars game spelen het de tops en tips invullen op het werkblad.
6. Ze kunnen het bestand opslaan bij hun bestanden. Omdat dit nog in bèta is, kan het bestand online nog niet opgeslagen worden.

## Afsluiting van de les

Bekijk zelf een aantal gemaakte games en bespreek het volgende met de leerlingen:

- Wat vonden jullie van de oplossing van ....?
- Wat viel jullie op in het spelen van de games?
- Wat vonden jullie moeilijk bij het maken van de games?
- Bij wie ging het in één keer helemaal goed?
- Wat zouden jullie de volgende keer anders aanpakken bij deze opdracht?