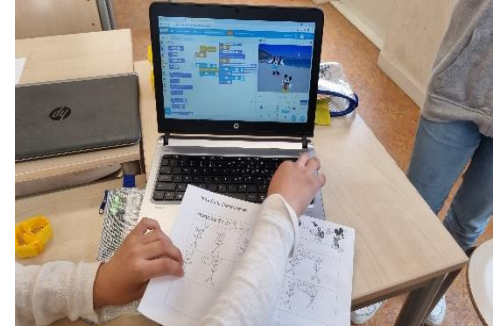


Lesbrief – Maak een stripverhaal in Scratch

We beschrijven hier stap voor stap hoe jullie met Scratch een stripverhaal kunnen maken met figuren (sprites) uit de Donald Duck. Jullie starten met een basis waarin al jullie sprites al zitten. Jullie laten ze stuk voor stuk verschijnen en wat zeggen en/of doen. Ook kunnen jullie natuurlijk verschillende achtergronden kiezen en geluid toevoegen. Jullie maken bij deze opdracht ook een storyboard van jullie stripverhaal en jullie geven elkaar (en jezelf) punten. Bekijk het filmpje en doorloop alle stappen. Je kunt natuurlijk altijd hulp vragen aan de leerkracht. Succes!

Je werkt bij deze opdracht in tweetallen, zorg voor een laptop met internetverbinding. Kies op CodeKinderen.nl voor de opdracht: 'Maak een stripverhaal in Scratch'.



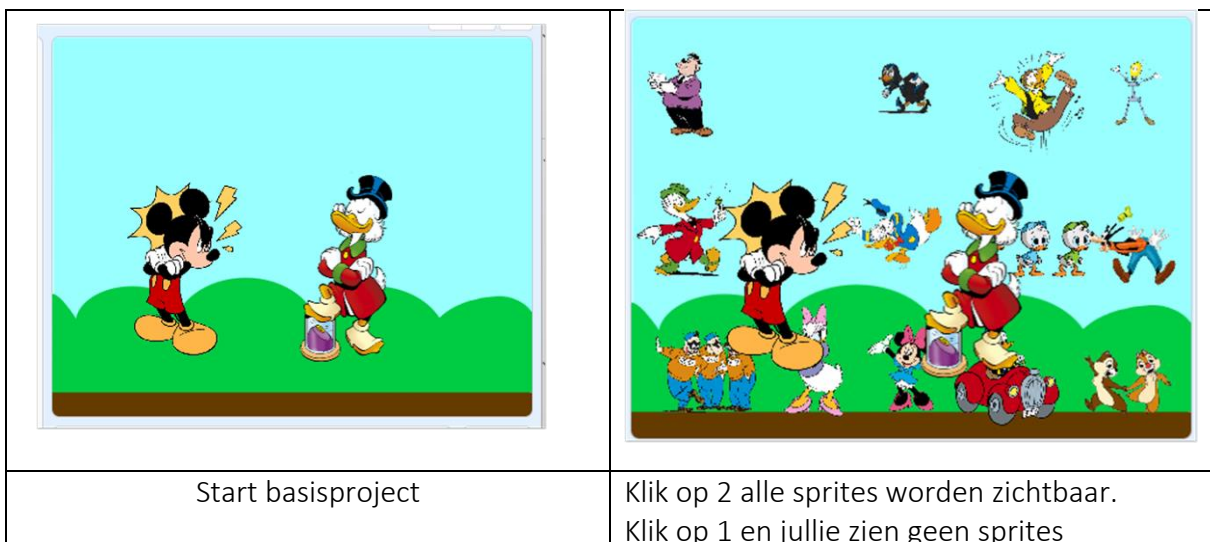
Aan de slag les 1

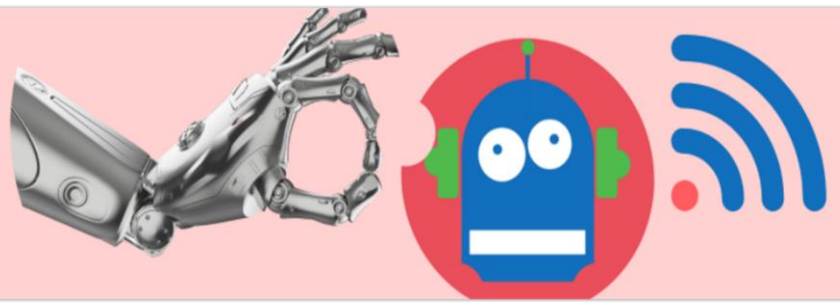
Opdracht 1.1

Kies voor dit [basisproject op Scratch](#) of klik op de link op de CodeKinderen.nl of ga naar <https://bit.ly/scratchverhaal>. Kies hierna voor **Bekijk van binnen**. Als jullie een (school)account voor Scratch hebben kunnen jullie dit project een andere naam geven en wordt het automatisch opgeslagen. Als jullie geen account heb, vergeet dan niet om jullie project steeds op te slaan (via bestand - opslaan).

Opdracht 1.2

Start jullie stripverhaal door op de **groene vlag** te klikken. Dan zien jullie al het begin van een verhaal. Met **1** verdwijnen alle sprites en met **2** worden alle sprites zichtbaar. Jullie weet nu welke sprites er allemaal al in jullie project zitten.

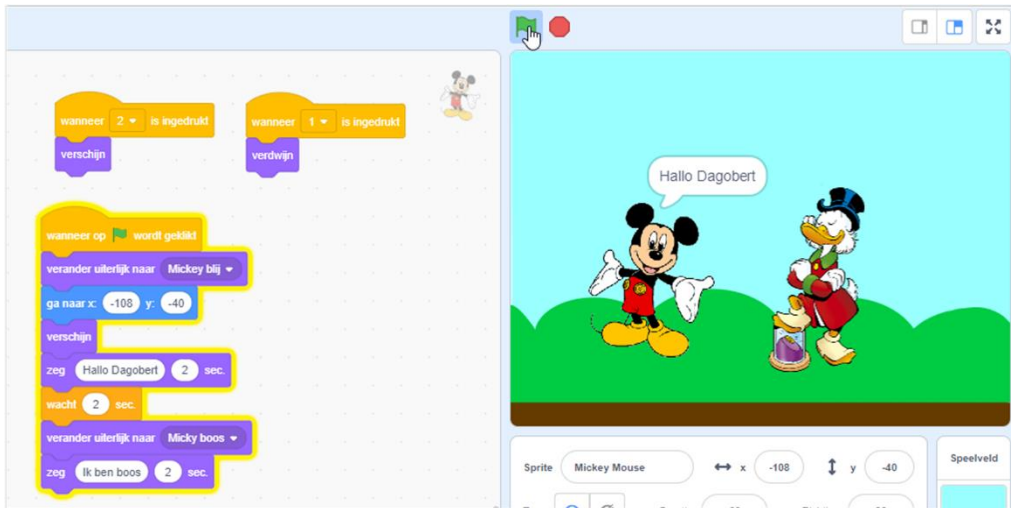




Opdracht 1.3

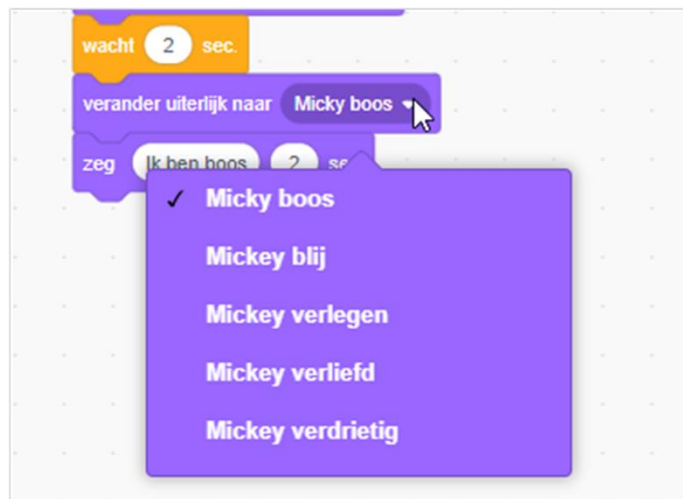
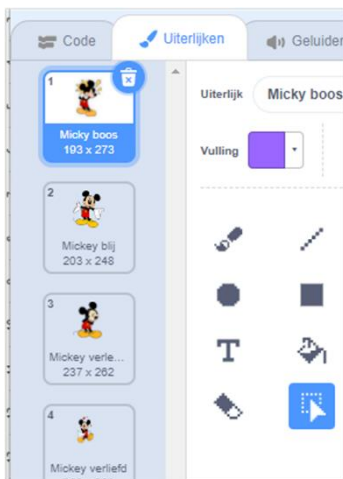
Mickey gaat “praten” als jullie op het groene vlaggetje klikken. De code ziet er zo uit.

Als jullie op de sprite Mickey Mouse klikken zien jullie 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.



Opdracht 1.4

Jullie kunnen zien dat Mickey verschillende **verschijningsvormen (uiterlijk)** heeft waaruit jullie kunnen kiezen. Zo kunnen jullie kiezen uit verschillende emoties bij jullie sprites.

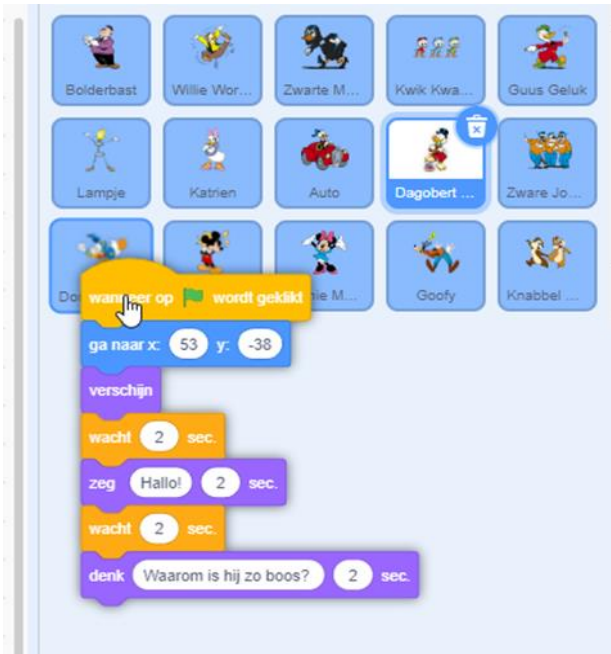
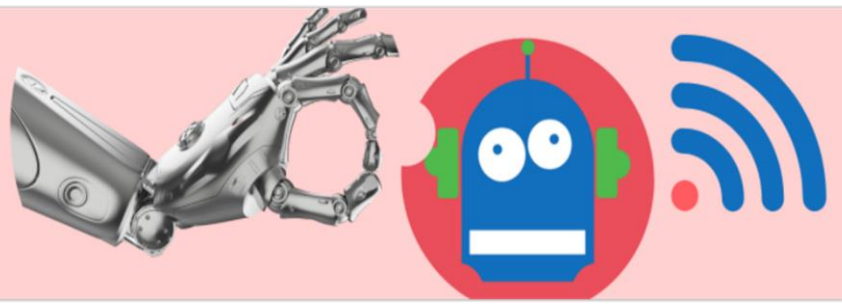


Opdracht 1.5

Jullie 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.

Jullie 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.

CODEKINDEREN

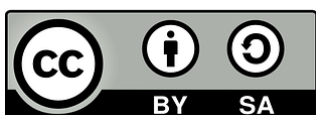
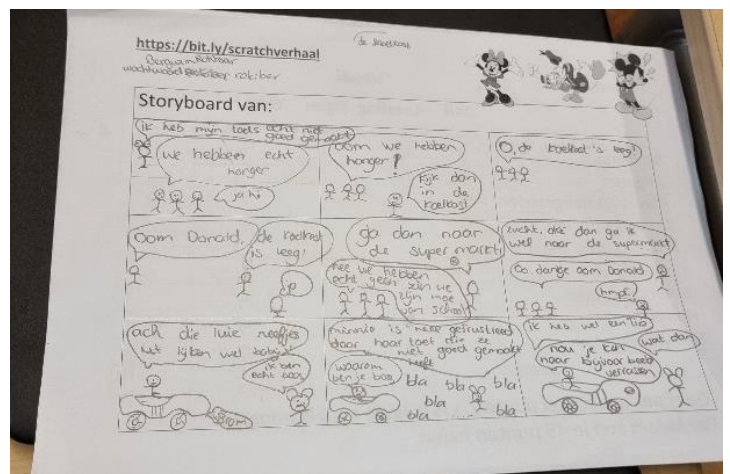


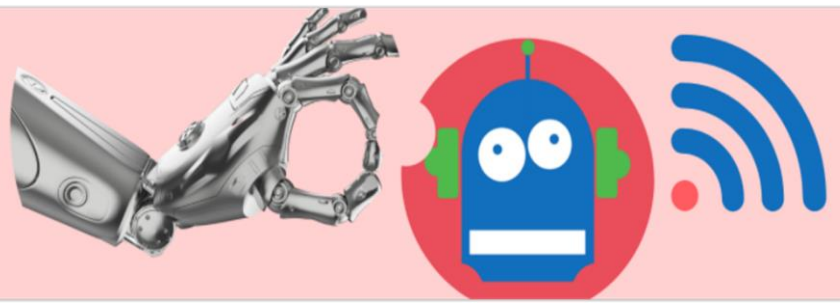
Opdracht 1.6

Test jullie stripverhaal regelmatig door op de groene vlag te klikken. Met 1 en 2 zien jullie welke sprites jullie kunnen gebruiken. Vergeet niet om jullie project regelmatig op te slaan.

Opdracht 1.7

Maak voor het einde van de les ook jullie **storyboard** af. Een storyboard is een miniverhaal wat jullie gaan doen. Dit kan met tekeningen maar ook geschreven tekst. Op de achterkant van jullie storyboard staat wat er allemaal in jullie stripverhaal moet zitten. Vergeet niet jullie naam (of de naam van jullie stripverhaal) op het storyboard te zetten.





Aan de slag les 2

Opdracht 2.1

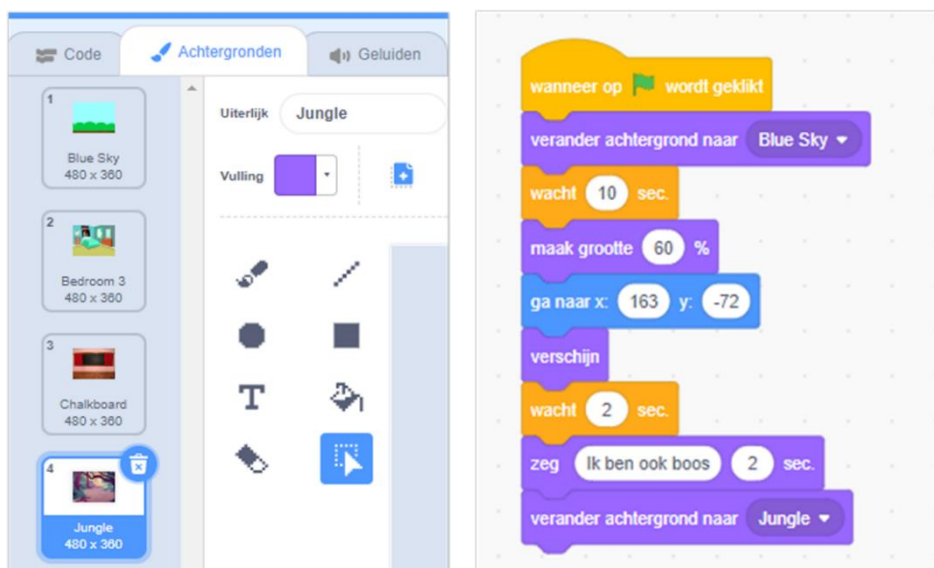
Kijk nog eens goed naar het storyboard van jullie stripverhaal. Hebben jullie al weer nieuwe ideeën gekregen? Hebben jullie al alle onderdelen toegevoegd die in jullie stripverhaal moeten zitten? Jullie gaan aan het einde van deze drie lessen jezelf en elkaar punten geven. Ieder onderdeel krijgt 5 punten. Als jullie al een goed storyboard hebben gemaakt, hebben jullie al 5 punten verdiend (van de 45 die jullie totaal kunnen verdienen).

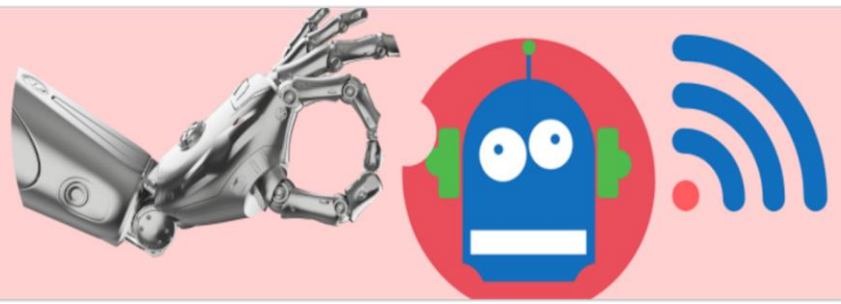
| | Zelf | Leerling | Docent | Totaal |
|------------------------|------|----------|--------|--------|
| Storyboard | | | | |
| 3 figuren | | | | |
| 2 levels/achtergronden | | | | |
| 3 geluiden | | | | |
| 1 ingesproken geluid | | | | |
| Goede code | | | | |
| Geen taalfouten | | | | |
| Humor | |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

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

Opdracht 2.2

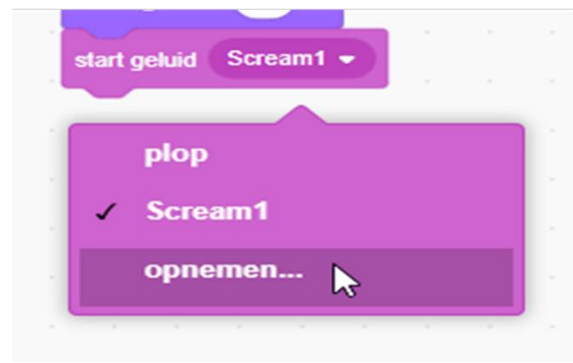
Open weer jullie Scratch project (log in en kijk bij mijn projecten, of upload/open jullie project vanaf de computer). Een nieuwe **achtergrond** krijg je door eerst een aantal achtergronden toe te voegen en hierna laat jullie de nieuwe achtergrond verschijnen. Dit is bijvoorbeeld wat nu bij Donald staat. Jullie moeten dan natuurlijk ook toevoegen met welke achtergrond er begonnen moet worden.





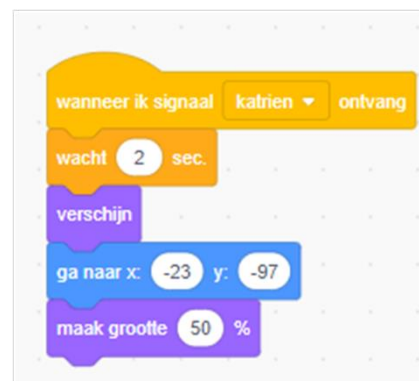
Opdracht 2.2

Een **geluid** toevoegen werkt ongeveer hetzelfde als een andere achtergrond toevoegen. Eerst voegen jullie een ander geluid aan jullie sprite toe en hierna slepen jullie het startgeluidblok en kiezen jullie het gewenste geluid. Je kunt ook een eigen geluid opnemen. Let op dat jullie de microfoon van de computer aanzetten.



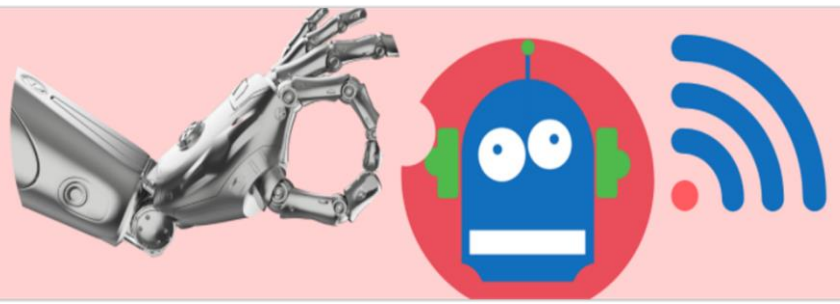
Opdracht 2.3

Als jullie veel sprites toevoegen moeten jullie steeds tellen hoeveel seconden er gewacht moet worden. 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 jullie Katrien noemen (neem een logische naam). En bij Katrien zetten jullie neer als ik signaal Katrien ontvang dan wacht ik, kom in beeld en ga op die plaats staan en ik moet ik groter worden.



Opdracht 2.4

Test jullie stripverhaal steeds of alles werkt. Jullie moet regelmatig kijken of jullie sprites wel op tijd komen of dat ze op tijd dingen zeggen en niet door elkaar "praten". Ook niet vergeten jullie project op te slaan aan het einde van de les.



Aan de slag les 3

Opdracht 3.1

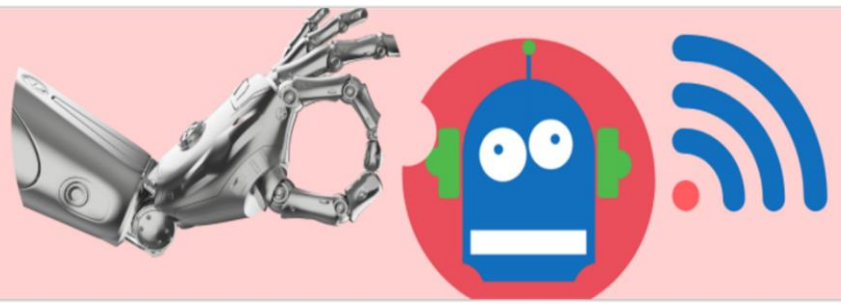
Open weer jullie Scratchproject (log in en kijk bij mijn projecten, of upload/open jullie project vanaf de computer).

Jullie kunnen een sprite ook laten bewegen. Hieronder zie jullie vier voorbeelden van het bewegen en animeren van sprites. Kijk ook nog een keer in het filmpje op de CodeKinderen.nl site als jullie niet precies meer weten hoe het moet.

| | |
|---|---|
|  |  |
| <p>Katrien springt op en neer en ze verandert van uiterlijk.</p> | <p>Donald vliegt langzaam uit beeld en verdwijnt dan.</p> |
|  |  |
| <p>Mickey gaat 10 keer naar een willekeurige positie.</p> | <p>Dagobert verandert in een draaikolk in 10 keer en verdwijnt met een geluid (plop).</p> |

Opdracht 3.2

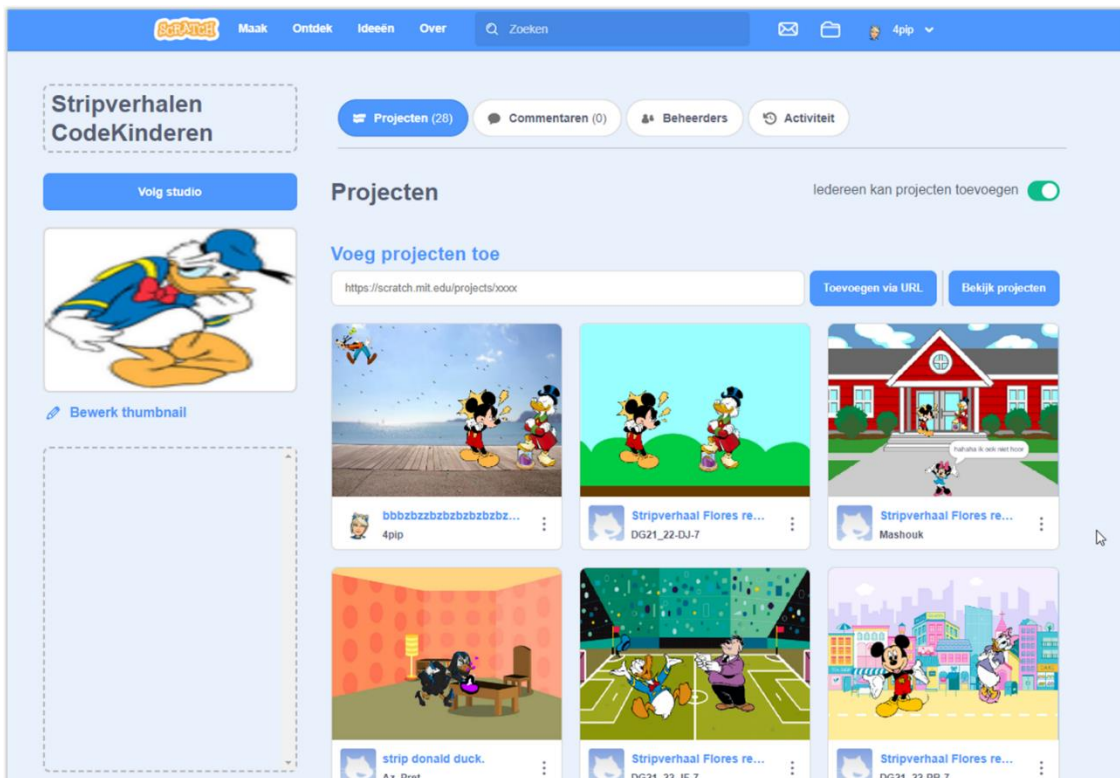
Test jullie stripverhaal regelmatig. Liever iets wat werkt (maar nog niet af is) dan iets wat er mooi uitziet maar niet werkt.



Opdracht 3.3

Jullie kunnen ook jullie stripverhaal toevoegen aan **deze Scratch Studio** met stripverhalen die ook gemaakt zijn met dit basisproject. Dit kan alleen als het online staat en het is gedeeld.

<https://scratch.mit.edu/studios/31811969>



Opdracht 3.4

Aan het eind van deze les bekijken jullie het stripverhaal nog eens kritisch en geven jullie jezelf punten. Jullie kunnen maximaal 45 punten geven. Jullie bekijken ook een stripverhaal van iemand anders uit jullie klas.

Het stripverhaal doet het niet (goed)

Als jullie stripverhaal het niet (goed) doet, dan moeten jullie stap voor stap gaan kijken bij ieder sprite welke code jullie hebben neergezet en wat wel en niet goed is. Jullie kunnen eenvoudig de code losmaken van de start, zodat jullie iedere sprite kunnen testen. Kijk ook nog eens op de Quick Start kaarten hoe iets kan animeren.

Wat zou jij de volgende keer anders doen als jullie weer zo'n stripverhaal gaan maken?