

## Let's dance (basis)

### Eindtermen

- ICT: 3 4 5
- Nederlands – Schrijven: 4.2
- Muzische vorming – Beeld 1.4°
- Wiskunde – Attitudes: 5.3°
- Leren leren: 4. 6.
- Sociale vaardigheden:
  - o Domein relatiewijzen 1.4. 1.5.
  - o Domein samenwerking: 3.

### Leerplandoelen ZILL

- WDIw7
- TOsn3
- MEmw1
- MEge2
- MEge4
- MUva3
- IVoz2
- IVoz3
- SErv3

### Leerplandoelen GO!

- Media:
  - o Attitudinale doelen 7.1.1 7.1.2 7.1.4 7.1.5
  - o Media gebruiken 7.3.1 7.3.2. 7.3.6
- Nederlands - Schrijven: 1.2.3. 106 1.2.3. 109
- Wiskunde:
  - o Problemen oplossen: 3.4.033.
  - o Attitudes: 3.5.03.
- Sociale vaardigheden:
  - o Relatiewijzen: 1.4 1.5 1.6
  - o Samenwerking: 3
- Leren leren: 4 5.2 6
- Beeld: 4.1.1.12 4.1.2.5 4.1.2.12 4.1.2.24

# Opdrachtkaart: Let's dance

## Benodigheden:

- Scratch account
- Computer (+ internet)
- Programma scratch
- Opdrachtkaarten

## Aantal spelers:

- 1 à 2 leerlingen per computer.



De leerlingen leren een sprite van de ene kant van het scherm naar de andere kant van het scherm dansen door gebruik te maken van een herhalingslus.



## Vorbereiding:

De leerlingen hebben reeds een scratch account.

- Bekijk vooraf de basistechnieken.
- Ga naar: <https://scratch.mit.edu/>

De volgende programmeerblokjes zijn nieuw:

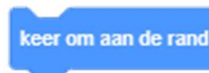
- Herhalen



- Herhaling laten stoppen:



- De sprite blijft binnen het beeldscherm:



## Hulp nodig?

Ga naar de website [www.codefun.be](http://www.codefun.be) en klik op het filmpje 'Let's dance'.

# Opdrachtkaart: Let's dance

- 1) Ga naar: <https://scratch.mit.edu/>
- 2) Start een nieuw project .



- 3) Kies een achtergrond.
- 4) Verwijder de sprite 'kat' en voeg een nieuwe sprite toe.



**Voorbeeld:**



Gelukt? TOP!

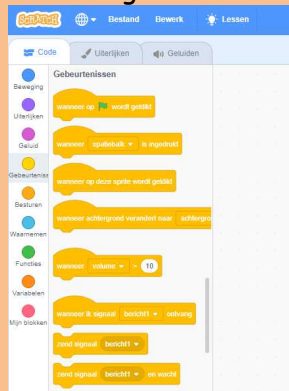
Hulp nodig? → Kijk bij de opdrachtenkaart 'basistechnieken van Scratch'

# Opdrachtkaart: Let's dance

**Opdracht 1: Een sprite meermaals dezelfde beweging laten uitvoeren.**

In een eerdere opdracht leerden we hoe we een sprite in een keer naar een andere plaats konden sturen. Nu gaan we de sprite in stappen verplaatsen.

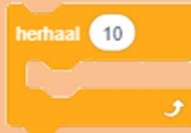
1) Ga naar 'gebeurtenissen'.



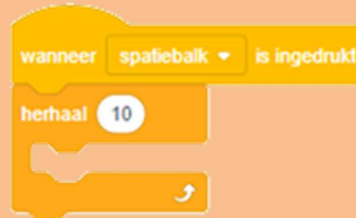
wanneer spatiebalk is ingedrukt

2) Neem

3) Ga naar 'besturen'.



→



4) Neem

5) Ga naar 'beweging'.



→



6) Kies



**Vraag:**

Wanneer je de spatiebalk indrukt, verplaatst je figuur zich?

# Opdrachtkaart: Let's dance

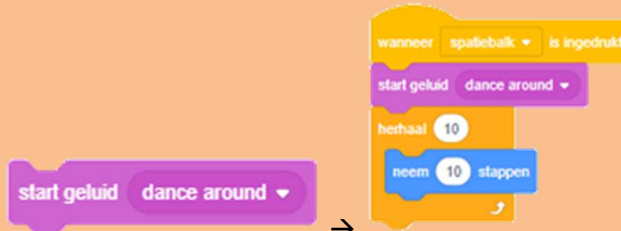
## Opdracht 2: Geluid toevoegen.

1) Ga naar geluid.

### Vraag:

Wanneer je de spatiebalk indrukt, maakt het dan geluid?

2) Kies



## Opdracht 3: Het uiterlijk van een sprite wijzigen zodat de sprite echt lijkt te bewegen.

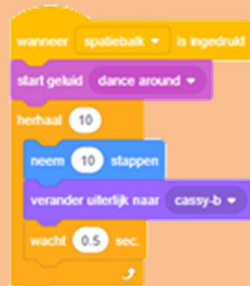
1) Ga naar 'uiterlijken'.

2) Neem



3) Ga naar 'besturen'.

4) Kies



5) Herhaal 4 keer. Verander telkens het uiterlijk.



### Vraag:

Wanneer je de spatiebalk indrukt, verplaatst je figuur zich steeds met een ander uiterlijk?

# Opdrachtkaart: Let's dance

**Opdracht 4: Een sprite aan de rand van het speelveld doen stoppen en laten terugkeren naar de beginpositie.**

1) Ga naar 'besturen'.



2) Kies  Plaats dit onder het laatste blokje.

**Als de figuur de rand raakt, moet de figuur stoppen met dansen en terugkeren naar de beginpositie.**

3) Ga naar 'waarnemen'.

4) Kies

5) Verander muisaanwijzer naar rand en kleef dit naast 'als'

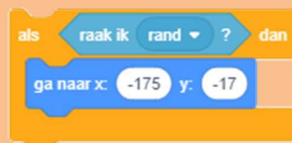


6) Ga naar beweging.




7) Kies

Verander de getallen naast x en y zoals hieronder.



8) Ga naar 'besturen'.



9) Kies  en sleep dit onder 'ga naar x: ... y: ...'.

**Vraag:**

Stopt je figuur aan de rand?

