

Maak je eigen animatie

Naam:

Eerste graad B-stroom



Situatieschets

Jullie gaan experimenteren en leren coderen met Scratch.

Eindproducten

Jullie eigen programmatie gebaseerd op het voorbeeld van de leraar

Leerdoelen: na deze opdracht kan ik:

- Het technisch proces doorlopen
- Begeleid ontwerpen
- Maken van de opdracht
- Gebruiken en onderhouden van technische systemen
- Je tekenfilmpje evalueren
- Begeleid onderzoeken
- Duiden
- Talenten en beroepen in kaart brengen
- Een ontwerp namaken





Probleem/behoefte

Iedereen speelt games, gebruikt apps op zijn gsm, We kunnen vanop afstand met 1 vingerdruk de meest fantastische dingen doen. Al deze apps, games worden geprogrammeerd met de computer. Je hoeft enkel de taal van de computer te begrijpen om dit te maken.

Dit is dan ook wat wij gaan doen.

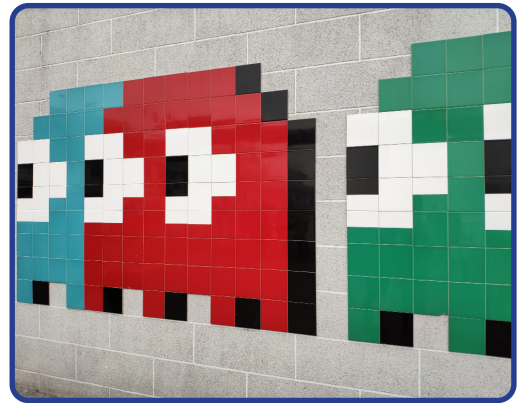
Jullie krijgen zo dadelijk een filmpje te zien dat jullie met jullie eigen creativiteit moeten na maken in Scratch.

<https://www.youtube.com/watch?v=fi5M4hKpcCg>



Wat denken jullie te leren:

Scratch



Rugzak

Screen (1)

In de screen wordt jou game of filmpje afgespeeld. Al de figuurtjes, achtergronden, enz die jij programmeert kan je in dit vak bekijken. Je moet het bekijken als jou TV of computerscherm bij je thuis. Dit is ook wat jij als gebruiker te zien krijgt.



Sprites (2)

Sprites zijn alle figuurtjes, muziek instrumenten, achtergronden die je kan programmeren. Je kan deze laten stappen, dansen, spelen, sporten volgens de commando's die jij hen geeft.

Codes(3)



Vak 3 is het commando centrum. Hier kies je elke sprite in jou spel of animatie. Je begint elke programmatie met een gebeurtenis. Dit is een commando zoals bvb druk op de pijltjes toets.

Vervolgens kan je bewegingen, geluiden, uiterlijkheden, zelfs wiskundige formules gaan programmeren. Je kan ook de grootte van je sprite veranderen of zelf een geluidje opnemen dat je dan kan programmeren in jou animatie.

Programma (4)

Vak 4: Hier sleep je alle codes vanuit vak 3 naartoe. Heb je meerdere sprite's dan moet je elke sprite apart programmeren. Wil je dus een tweede sprite programmeren dan moet deze actief zijn. Dit doe je door in vak 2 op de sprite te clicken.



Ontwerp je eigen animatie

Je leerkracht gaat je nu een voorbeeld laten zien van een simpele animatie met een woordje uitleg. Dit is de basis.

Jullie gaan nu zelf een animatie verzinnen en programmeren.



Met wie ga je deze opdracht maken?

.....

Bespreek nu met jou partner hoe jou scenario er uit moet gaan zien.

Met andere woorden, waar speelt de scene zich af, welke acteurs of figuurtjes doen hier in mee, worden er bepaalde voorwerpen gebruikt....

Waar speelt jou scene zich af. Welke achtergrond wil je en zijn er meerdere?

.....
.....
.....

Welke figuranten, voorwerpen spelen mee in jou animatie.

.....
.....
.....

Vertel hier wat er gebeurt in jou animatie.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Experiment

Voor jullie effectief gaan programmeren/coderen moeten jullie voorop stellen welke de criteria er zijn waaraan jullie animatie moet voldoen. Moet het grappig, angstig, zelf bestuurbaar zijn of moet het met 1 knop telkens opnieuw afspelen. Moet je telkens je stopt kunnen verder spelen of moet jou codering telkens opnieuw naar de begin situatie gaan....
Vul hieronder de criteria in van jou animatie.



Programma van de eisen			
Criteria	Hoe?	Eis	Wens

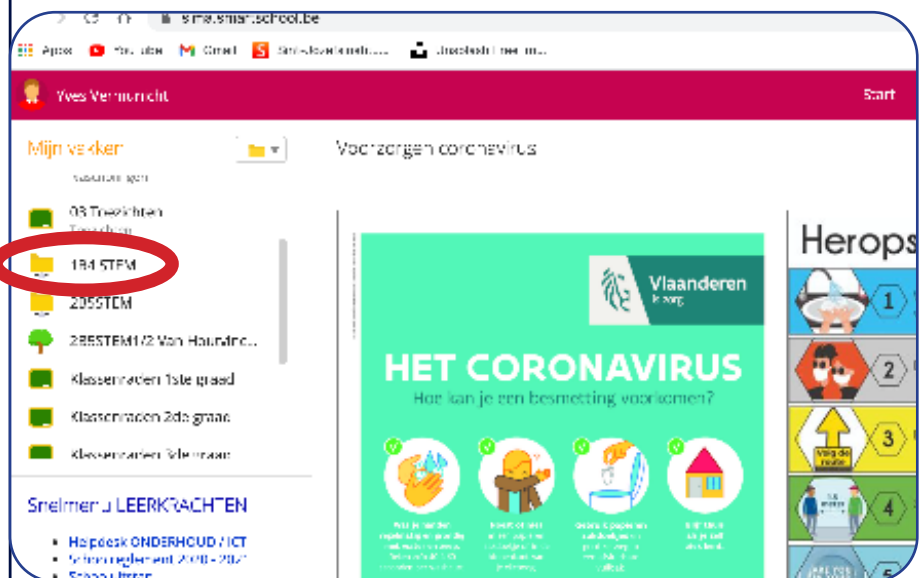
Jullie hebben nu jullie eigen idee, jullie eigen criteria. Jullie zijn met andere woorden klaar om te gaan programmeren/coderen.

Jullie gaan zo dadelijk naar :

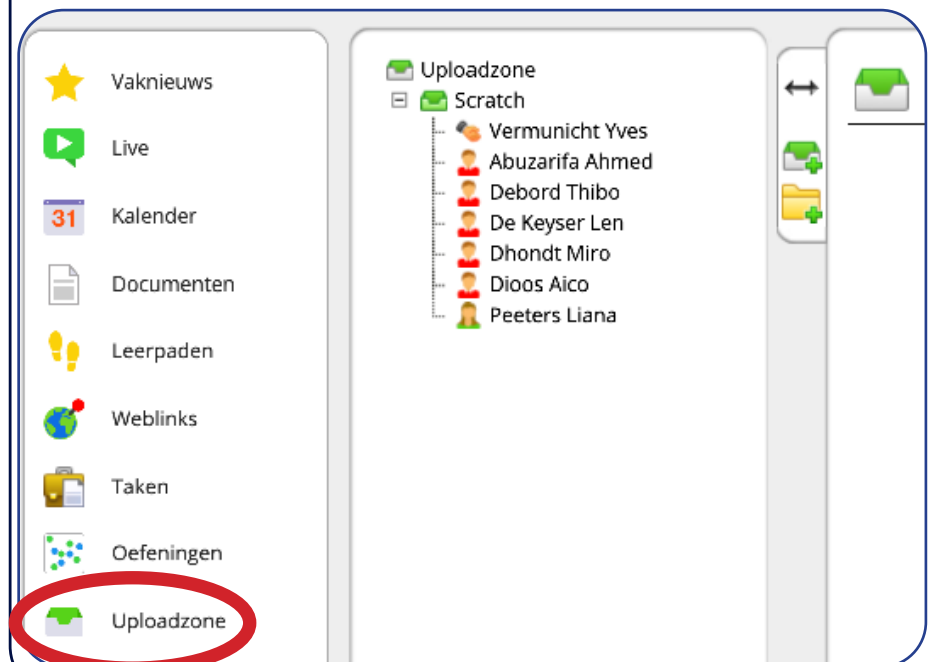
<https://scratch.mit.edu/>

Elke 5 minuten voor het einde van de les slagen jullie de gemaakte codering op op de computer.

Geef deze jullie naam. Vervolgens posten jullie deze in onze vakmap. In onze vakmap vind je in de uploadzone een mapje Scratch. Jullie kunnen deze de volgende les terug downloaden om verder te werken. Jullie krijgen hiervoor twee lessen van 2 uur.



The screenshot shows a web browser window with the URL sme.slmr.school.be. The page has a red header with 'Yves Vermunicht' and 'Start'. Below the header, there is a 'Mijn vakker' section with a folder icon and the text 'Voorzorgen coronavirus'. A list of folders is shown on the left, with '184 STPM' circled in red. The main content area features a large green poster titled 'HET CORONAVIRUS' with the subtitle 'Hoe kan je een besmetting voorkomen?'. To the right of the poster is a 'Heropsp' section with a vertical list of icons and numbers 1 through 5.



The screenshot shows a website interface with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains several navigation options, each with an icon: 'Vaknieuws' (star), 'Live' (speech bubble), 'Kalender' (calendar), 'Documenten' (document), 'Leerpaden' (lightbulb), 'Weblinks' (globe), 'Taken' (calendar), 'Oefeningen' (gears), and 'Uploadzone' (upload icon), which is circled in red. The main content area is titled 'Uploadzone' and contains a sub-section 'Scratch' with a list of user avatars and names: 'Vermunicht Yves', 'Abuzarifa Ahmed', 'Debord Thibo', 'De Keyser Len', 'Dhondt Miro', 'Dioos Aico', and 'Peeters Liana'.

In gebruik nemen



Jullie animatie is nu klaar. Tijd om deze in gebruik te nemen. Jullie gaan schrijven hieronder nu een korte handleiding voor wie deze animatie nu moet bedienen. Je beschrijft dus wat er nu werkelijk gebeurt in jou animatie en hoe iemand anders deze animatie kan bedienen.



Vertel hier wat er gebeurt in jou animatie/codering.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Met welke knoppen gebruik je om welke sprite te bedienen?

.....

.....

.....

Hebben jullie ook geluiden gebruikt in jullie animatie?

.....

.....

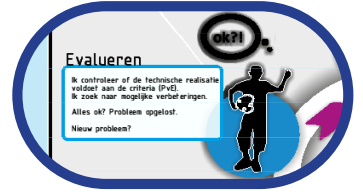
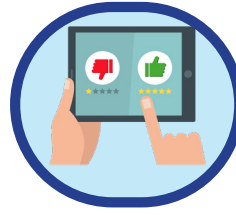
Is er een gedeelte waar jullie echt fier op zijn?

.....

.....

.....

Evaluatie



We gaan een peer to peer evaluatie doen.
Wat wil zeggen dat we mekaar gaan beoordelen.
Je vraagt dus leterlijk aan je collega of hij jou wil evalueren
en jij hem of haar wil evalueren.



Zijn alle opgegeven critaria behaald? Waarom niet/wel

.....

.....

.....

.....

.....

Wat vinden jullie knap aan deze animatie?

.....

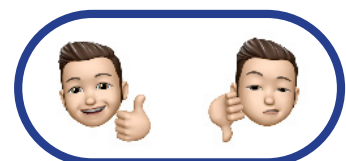
.....

Welk zijn volgens jullie de werkpunten voor en volgende keer?

.....

.....

Hoeveel sterren verdiend deze animatie



Eigen mening



Hoe verliep de samenwerking?

.....

.....

.....

Vond je dit een leuk project? Wat wel/niet?

.....

.....

.....

Konden jullie jezelf vinden in de opmerkingen die de collega's jullie gaven?

.....

.....

.....

Wat kan de leerkracht doen om deze opdracht nog beter te maken?

.....

.....

Mening van de leerkracht.

.....

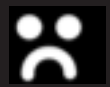
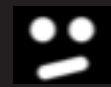
.....

.....

.....

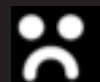
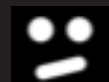
.....

Begrijpen, analyseren, toepassen, creëren, evalueren



Hoe goed begrijp je de leerstof en wat kan je vertellen, uitleggen, oplossen? Hoe gebruik je het technisch proces om problemen op te lossen en werkstukken te maken	Ik begrijp dit deel volledig en werk zelfstandig	Ik begrijp dit deel en kan met weinig werken	Ik begrijp dit wel maar kan niet zelfstandig aan het werk	Ik begrijp dit niet en kan niet zelfstandig aan het werk
Het technisch proces doorlopen	Green	Yellow	Orange	Red
Begeleid ontwerpen	Green	Yellow	Orange	Red
Maken van de opdracht	Green	Yellow	Orange	Red
De animatie in gebruik nemen	Green	Yellow	Orange	Red
De animatie evalueren	Green	Yellow	Orange	Red
Begeleid onderzoeken	Green	Yellow	Orange	Red
Duiden	Green	Yellow	Orange	Red
Talenten en beroepen in kaart brengen	Green	Yellow	Orange	Red
Een ontwerp namaken	Green	Yellow	Orange	Red

Respect, samen-
werken, opzoeken,
onderzoeken, leren,
taal,...



Hoe goed begrijp je de leerstof en wat kan je vertellen, uitleggen, oplossen? Hoe gebruik je het technisch proces om problemen op te lossen en werkstukken te maken	Ik begrijp dit deel volledig en werk zelfstandig	Ik begrijp dit deel en kan met weinig werken	Ik begrijp dit wel maar kan niet zelfstandig aan het werk	Ik begrijp dit niet en kan niet zelfstandig aan het werk
Ik ga respectvol om met mijn medeleerlingen en leerkracht. Ik hou rekening met andere ideeën. Ik ben tegen pesten.	Green	Yellow	Orange	Red
Ik werk samen met andere leerlingen om tot een mooi resultaat te komen.	Green	Yellow	Orange	Red
Ik stel mezelf vragen over mijn manier van leren en werken. Ik zoek informatie op en bekijk deze kritisch.	Green	Yellow	Orange	Red
Ik kan creatief werken.	Green	Yellow	Orange	Red
Ik ben kritisch ingesteld.	Green	Yellow	Orange	Red
Ik werk stipt.	Green	Yellow	Orange	Red
Ik werk veilig	Green	Yellow	Orange	Red
Ik werk zelfstandig	Green	Yellow	Orange	Red

Beroepen



Vul de juiste beroepen in in de vakjes:

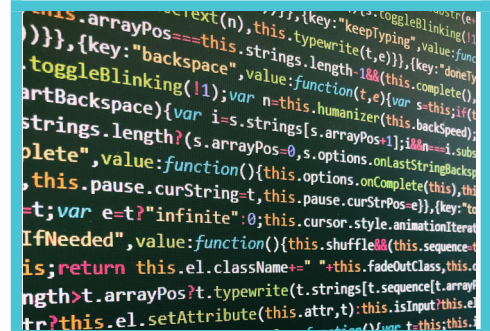
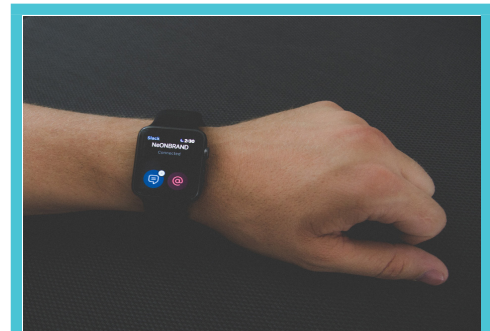
Webdesigner, app ontwikkelaar, net ontwikkelaar, game ontwikkelaar, grafisch designer, automatisatie techniker, Java/PHP/Arduino specialist, netwerkbeheerder, hacker

Met een ... developer wordt vaak iemand bedoeld die applicaties maakt voor mobiele telefoons. Daarbij zijn er twee dominante talen. iOS voor de software op Apple telefoons en Android voor de andere telefoons. In plaats van een app developer wordt er daarom vaak gevraagd naar een Android developer of iOS developer.

Een houdt zich bezig met de voorkant van een website of app. Je hebt er die zich alleen bezighouden met opmaak en het bewerken en maken van afbeeldingen en werken dan met Illustrator en Photoshop. Maar je hebt ook webdesigners die een stapje verder gaan en d.m.v. html, css, JavaScript en andere talen zelf een website in elkaar zetten.

Een developer zorgt er eigenlijk voor dat programma's die in verschillende talen zijn geschreven met elkaar kunnen communiceren. Gezien de veelheid aan applicaties en programmeertalen een zeer waardevolle programmeercompetentie.

Deze zorgt met een team van creatieve mensen voor het bedenken en uitwerken van nieuwe games.



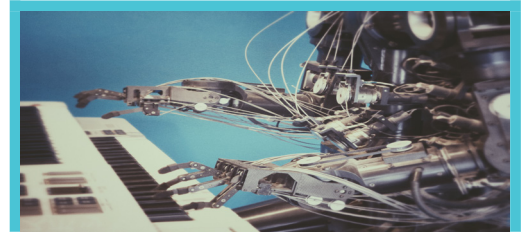
Een ... verzorgt de grafische vormgeving van drukwerk zoals brochures, affiches, verpakkingen en boekomslagen, digitale producten zoals websites, en ontwerpen voor gebruik in verschillende media, zoals een beeldmerk of huisstijl.



Deze is verantwoordelijk voor dag dagelijks onderhoud en beveiliging van het netwerk van een bedrijf. Of voor een beheerder zoals Proximus of Telenet.



Deze zorgt voor het onderhouden en bedenken van de automatisatie van allerlei machines voor bedrijven.



Deze beheerst de meest gebruikte programmeer talen. En is dus voor heel veel jobs inzetbaar. Scratch welk we zopas hebben gebruikt hebben is hier de basis van.



Deze naam heeft een slechte naam omdat ze voor veel overlast kunnen zorgen maar zij zijn gespecialiseerd in het inbreken op websites, netwerken, bij banken, ontfutselen van gegevens. Deze worden vaak ingehuurd door bedrijven net om hun beveiliging te testen.



**Dit is maar een kleine greep van STEM beroepen die hierop toepasbaar zijn.
Er zijn nog oneindig veel specialisaties en toepassingen.**