

Dierenverhalen in Scratch



Willekeurigheid speelt een grote rol in veel computerprogramma's. Door veel willekeurige stappen uit te proberen, en steeds de beste te onthouden, wordt een schaakcomputer bijvoorbeeld steeds sterker. En bij betalingsverkeer op internet worden hele grote willekeurige priemgetallen uitgekozen die een aanvaller niet zomaar kan raden. In deze thuisopdracht staat willekeurigheid bij het verzinnen van een verhaal centraal.

OPDRACHT 1

Een verhaal verzinnen, hoe doe je dat eigenlijk?

1. Welke methodes kun je bedenken om een verhaal te schrijven?

2. Wanneer is iets een goed verhaal?

3. Welke manier om een verhaal te schrijven zou jij zelf gebruiken?

OPDRACHT 2

Een verhaal verzinnen kan wel moeilijk zijn. Sommige schrijvers helpen hun brein met een handig hulpmiddel. Ze schrijven zoveel mogelijk dingen op briefjes en trekken er dan een paar uit. Daar gaat hun verhaal over. Dat ga jij nu ook doen. Gebruik het schema op de hieronder.



Stap 1 Vul bij elke categorie (1. Dier, 2. Bijvoeglijk naamwoord, etc) de lege vakjes in.

Stap 2 Knip de briefjes uit en vouw ze dubbel. Maak van elke categorie een stapeltje, zodat je 5 stapeltjes hebt.

Stap 3 Trek uit elk stapeltje een willekeurig briefje en leg ze naast elkaar.

Stap 4 Schrijf de zin hier op:

.....

.....

Doe dit nog eens:

.....

1. Dier	2. Bijvoeglijk naamwoord	3. Werkwoord	4. Plaats	5. Extra
Olifant, kat of narwhal, alles mag!	Gekke, groene, toffe, schele! Maak er wat van .	Let op, het moet in de zin passen. Dus loopt en niet loop of lopen.	Lutjebroek, in de zee, op het dak etc.	Gekke, groene, toffe, schele! Maak er wat van.

Je hebt nu zinnen gemaakt door middel van willekeurigheid. Willekeurigheid of 'randomness' speelt een grote rol in veel computerprogramma's. Ook sommige schrijvers, muzikanten of DJ's gebruiken deze techniek als ze nieuwe verhalen of liedjes maken.

OPDRACHT 2 Scratch

Laat de computer het werk voor jou doen. Dat doen we in de programmeeromgeving Scratch.

Stap 1 Klik op de link of ga naar: <https://scratch.mit.edu/projects/276849915>

Stap 2 Klik op: 

Stap 3 Klik op + bij de kolom voor dieren
Type de naam van een dier in.

★ TIP

Als er eenmaal 1 dier in de lijst zit, kun je met enter naar de volgende. Dan hoeft je niet steeds te klikken.



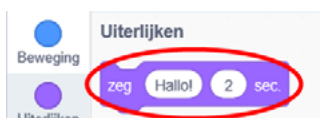
Stap 4 Staat de code die je op het plaatje ziet al in je scherm?

Ja: klik op spatiebalk en kijk wat er gebeurt.

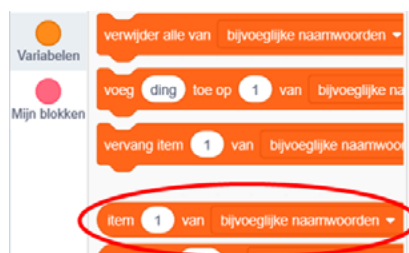
Nee: Maak de code na en klik dan op spatiebalk.

De code maak je als volgt:

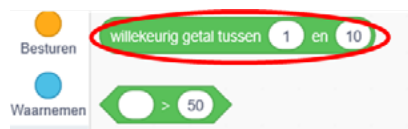
- Kies het blokje bij Uiterlijken



- Sleep het blokje bij Variabelen in het rondje waar nu "Hallo" staat



- Sleep het blokje bij Functies in het rondje waar nu 1 staat en klik op het pijltje om 'bijkomelijke naamwoorden' te veranderen in 'dieren'.



Stap 5 Vul ook de lijst met 'bijkomelijke naamwoorden' en 'dingen om te doen' in.



