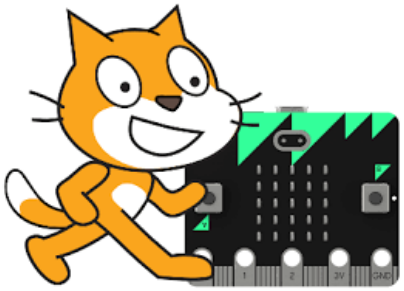
Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.



Docent – Maak een micro:bit gamecontroller voor Scratch*

Binnen Scratch kun je micro:bit blokken toevoegen en zo kun je met de micro:bit je game in Scratch besturen. De leerlingen kunnen bijvoorbeeld het poppetje besturen door fysiek te springen of door een gamecontroller te maken voor de micro:bit en deze controller te bewegen. Het is een prachtige combinatie van programmeren en bewegen. Als de leerlingen al wat basiskennis hebben van de micro:bit en van Scratch is dit een mooie vervolgstap.

** Omdat je de software Scratch Link moet installeren op de computer is deze les niet geschikt voor Chromebooks & tablets.*

Doel

De leerlingen leren spelenderwijs de basisbeginselen van het programmeren en maken een combinatie van programmeren en bewegen.

- *Ze leren extra blokken aan Scratch toevoegen.*
- *Ze begrijpen dat hier Bluetooth-technologie op de computer & micro:bit voor nodig is.*
- *Ze leren om een nieuwe game te verzinnen waarbij ze kunnen bewegen.*

Voorbereiding en benodigdheden

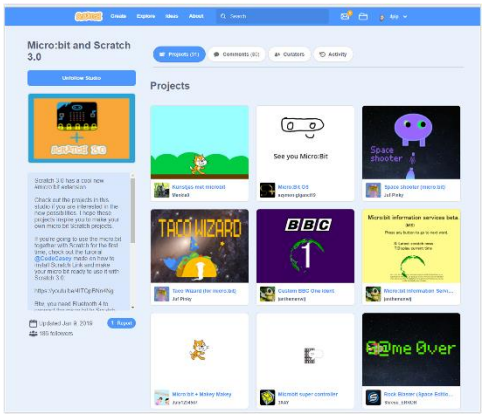
- *Per tweetal één computer met internet.*
- *Per tweetal één micro:bit op deze micro:bit moet dit speciale programma gezet worden.*
- *Op de computer staat het programma Scratch link geïnstalleerd en dit draait tijdens deze les op de achtergrond.*
- *Bluetooth moet aanstaan.*
- *Kopieer eventueel de werkbladen per tweetal.*
- *Bekijk de instructiefilm die op CodeKinderen.nl staat.*
- *Zet de computers klaar met de pagina Maak een gamecontroller voor Scratch pagina op CodeKinderen.nl of zorgen dat de leerlingen de link naar deze pagina hebben.*

Wat is mogelijk moeilijk?

- *Scratch link installeren op de computers.*
- *De micro:bit met de speciale file vooraf maken.*
- *De extra micro:bit blokken toevoegen in Scratch.*
- *De eerste keer de micro:bit verbinden met Scratch.*

CC BY SA

Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.



Verdieping

Als de leerlingen de basiskaarten hebben gemaakt, daag ze dan uit om een echte game te maken waar je de micro:bit voor moet gebruiken. Ze kunnen ook eventueel een bestaande game aanpassen. Kijk maar eens op deze studio met veel voorbeelden.

Let op

De Bluetooth-functie moet aanstaan op de computer en Scratch link moet opgestart zijn, voor je de internetbrowser start.

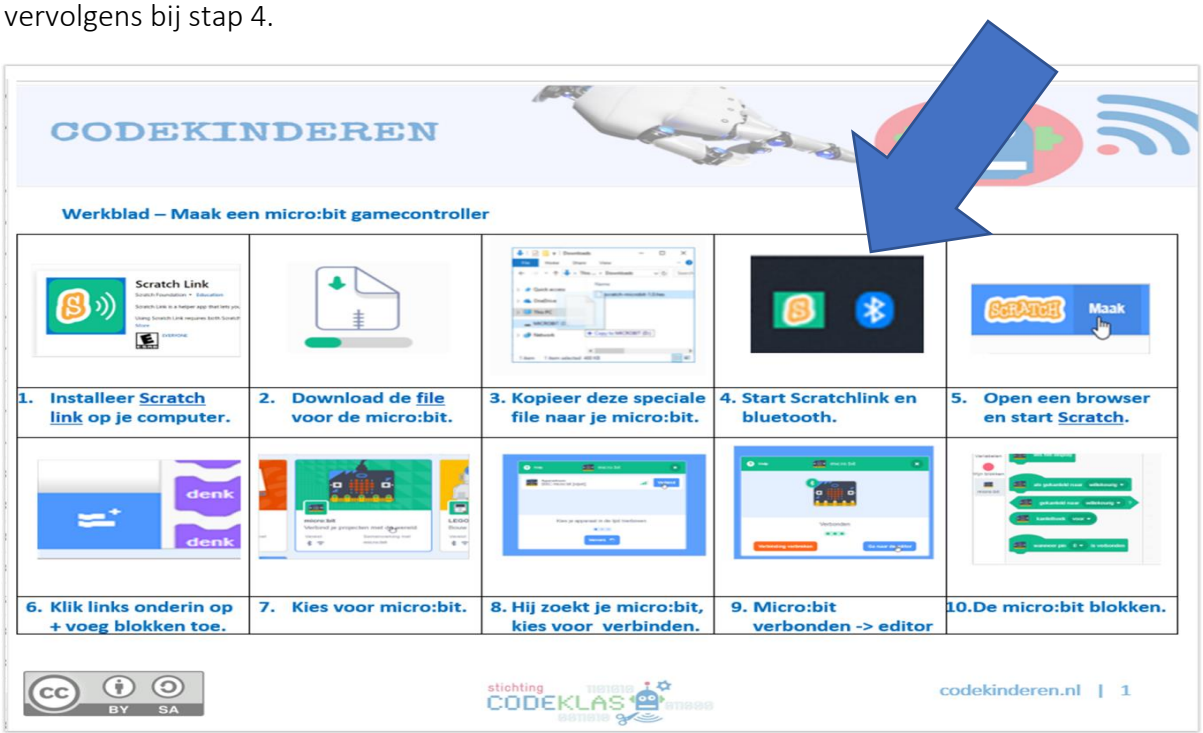
Klassikaal

Open de les klassikaal met een aantal vragen.

- Wat hebben jullie al eens gemaakt met Scratch?
- Wat hebben jullie al eens gedaan met de micro:bit?
- Welke knoppen en sensoren zitten er op een micro:bit?
- Wat is Bluetooth? En waarvoor dient het?

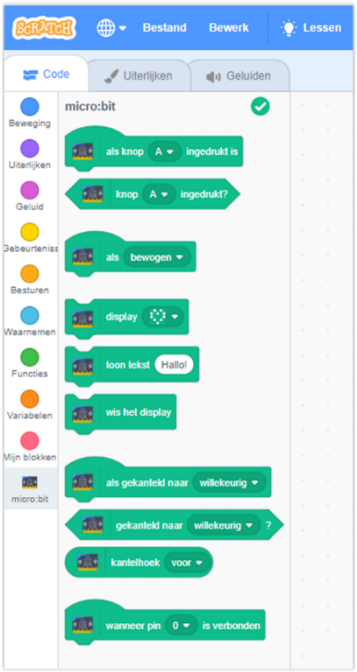
Koppel de micro:bit aan Scratch.

Zorg klassikaal dat de micro:bit gekoppeld is aan Scratch en dat de micro:bit blokken toegevoegd zijn aan het Scratchproject. Op dit werkblad kun je zien welke stappen je daarvoor moet ondernemen. Als het goed is, heb jij de eerste 3 stappen al gedaan. En starten de leerlingen vervolgens bij stap 4.



Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Aan de slag



De leerlingen gaan in tweetallen aan de slag om deze gamecontroller voor Scratch te maken.

1. Start *Scratch link* op de computer.
2. Zorg dat Bluetooth aanstaat op de computer.
3. Zet de micro:bit en zorg dat de speciale .hex file er op staat.
4. Ga naar Scratch site.
5. Kies voor Maak.
6. Kies links onderin voor + zodat je een nieuw blok kunt toevoegen.
7. Kies voor de micro:bit.
8. Hij zoekt de micro:bit.
9. Als hij hem heeft gevonden, klik je op verbinden.
10. Hierna kies voor editor.
11. Nu worden de Micro:bit blokken zichtbaar en kunnen we beginnen.

Als hij het niet doet

Als je de micro:bit niet verbonden krijgt met Scratch.

- Sluit de internetbrowser af.
- Sluit Scratch link en start deze opnieuw op.
- Start opnieuw een internetbrowser.
- Er mag maar 1 Scratch project tegelijkertijd openstaan.
- De Bluetooth moet aanstaan.
- Staat de speciale file op de micro:bit?

Afsluiting van de les

Bespreek het volgende met de leerlingen:

- Wat vonden jullie moeilijk?
- Wat was gemakkelijk?
- Loop een rondje wat iedereen heeft gemaakt.
- Doe nog eens een les met Scratch en de micro:bit zodat ze sneller tot een eigen game komen waarbij de micro:bit gebruikt wordt als controller.

CC BY SA