








## [Artikelen in de SoftwareBus over Scratch](#)

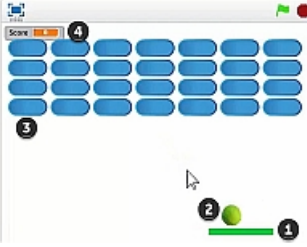
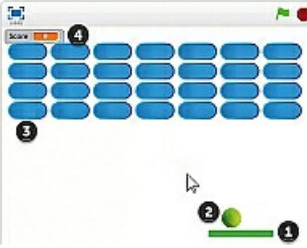





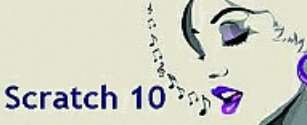
Op deze pagina vindt u artikelen over de educatieve programmeertaal Scratch die in de SoftwareBus zijn verschenen. Ze zijn te downloaden in PDF formaat.





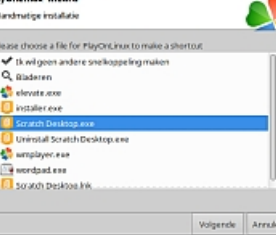



### Notabene:

- Overname van artikelen is slechts toegestaan met VOORAFGAANDE schriftelijke toestemming van de redactie van de SoftwareBus!
- Artikelen van minder dan een jaar oud (nu vanaf 2024-1) zijn alleen voor leden van CompUsers en abonnees van de SoftwareBus beschikbaar.
- Artikelen van minder dan een half jaar oud (nu vanaf 2024-4) zijn alleen beschikbaar voor abonnees van de SoftwareBus.

Om indien nodig als lid en/of abonnee te worden herkend zal u eerst worden gevraagd in te loggen.

2024-6		<b>Scratch 24:</b> Het eerste artikel over Scratch verscheen in SwB nummer 5 in 2018. Teruglezen van alle artikelen kan nog steeds op deze pagina.
2024-5		<b>Scratch (23):</b> Voortzetting van de lopende serie over deze programmeertool, ook al door René Suiker! Dat loopt al circa vier jaar!
2024-4		<b>Scratch (22):</b> René Suiker wijst maar weer eens op de leuke kanten van het programma Scratch (inmiddels deel 22), legt zaken uit, en geeft nieuwe opdrachten.
2024-1		<b>Scratch (21):</b> Op verschillende plaatsen werkt de jeugd met Scratch. Dus, neem volgende keer eens (klein)kinderen mee naar de CompUfair en stuur ze langs om met Scratch kennis te maken. Een artikel van René Suiker.
2023-4		<b>Scratch (20):</b> Scratch is een heel dankbaar onderwerp gebleken, waar René Suiker nog niet over uitgepraat is. Hij gaat dus nog even verder. Niet alleen in de SoftwareBus, maar soms ook tijdens bijeenkomsten. In deze aflevering geeft René nieuwe 'opdrachten': nieuwe uitdagingen dus!
2023-3		<b>Scratch (19):</b> Voor wie Scratch nog heel nieuw is, zie het artikel (pag. 18-21). Op de HCC!kennisdag op 17 juni a.s. gaat René Suiker een workshop of lezing geven over Scratch. En daar kunt u natuurlijk ook vragen stellen. Hij hoopt op een grote opkomst en heeft 90 minuten de tijd voor uitleg en toelichting.
2023-2		<b>Scratch (18):</b> Het bloed kruipt bij René Suiker waar het eigenlijk niet gaan kan zegt hij: 'Ik moet het momenteel erg rustig aan doen en mag me vooral niet druk maken'. Toch kan hij het niet laten een vervolgafllevering van Scratch aan te leveren (nu al nr. 18!).

2022-5		<p><b>Scratch (17):</b> Volgens een onderzoek van Hans Luning op onze website is Scratch een van de meest gedownloade artikelen die in de SoftwareBus zijn gepubliceerd. Niet zo gek natuurlijk met die glasheldere uitleg en beschrijving door René Suiker. En kennelijk voorziet het in een behoefte.</p>
2022-3		<p><b>Scratch (16):</b> Het feuilleton krijgt weer een vervolg door René. Niet omdat er zo veel nieuwe ontwikkelingen zijn, maar gewoon omdat hij het niet kan laten. Hij heeft zelfs het idee opgevat om zijn beslommeringen rondom Scratch ook in boekvorm uit te gaan geven, maar zo ver is het nog niet. Misschien dat er dan een keer een boekreview in de SoftwareBus komt over Scratch. We wachten af.</p>
2022-1		<p><b>Scratch (15):</b> Ook dit jaar op een laag pitje verder met Scratch, vooral omdat het gewoon heel leuk is. Het lage pitje komt omdat René Suiker al bijna alles behandeld heeft, maar er is natuurlijk altijd wel iets te leren. En zo kwam het dat hij weer een idee kreeg, los van het uitwerken van het huiswerk.</p>
2021-5		<p><b>Scratch (14):</b> In het vorige artikel deden we even een stapje terug met betrekking tot Scratch, we keken even naar de basis van het programmeren. René Suiker bespreekt de opgaven die in het vorige artikel stonden en verklaart ze.</p>
2021-3		<p><b>Scratch (13):</b> Met behulp van Internet kunnen we het voor onze doelgroep mogelijk maken de producten van CompUsers in huis te halen. Scratch speelt hierbij slechts een bescheiden rol, maar je kunt er interactieve toepassingen mee maken die je ook bij andere aspecten van de hobby kunt gebruiken. Wederom een bijdrage van René Suiker.</p>
2021-2		<p><b>Scratch (12):</b> Met behulp van Internet kunnen we het voor onze doelgroep mogelijk maken de producten van CompUsers in huis te halen. Scratch speelt hierbij slechts een bescheiden rol, maar je kunt er interactieve toepassingen mee maken die je ook bij andere aspecten van de hobby kunt gebruiken. Alweer een bijdrage van René Suiker.</p>
2020-6		<p><b>Scratch (11):</b> Met behulp van Internet kunnen we het voor onze doelgroep mogelijk maken de producten van CompUsers in huis te halen. Scratch speelt hierbij slechts een bescheiden rol, maar je kunt er interactieve toepassingen mee maken die je ook bij andere aspecten van de hobby kunt gebruiken. Wederom een bijdrage van René Suiker.</p>
2020-5		<p><b>Scratch (10):</b> Met behulp van Internet kunnen we het voor onze doelgroep mogelijk maken de producten van CompUsers in huis te halen. Scratch speelt hierbij slechts een bescheiden rol, maar je kunt er interactieve toepassingen mee maken die je ook bij andere aspecten van de hobby kunt gebruiken.</p>

2020-3		<p><b>Scratch (9):</b> Alweer de negende bijdrage van René Suiker in de Scratch-reeks, met allerlei nieuwe opdrachten en uitleg. Ook haakt hij in op de huidige omstandigheden: 'Blijf vooral binnen en probeer je daar te vermaken. Het is wat wrang en ik wil er niet veel woorden aan besteden, maar met Scratch kun je jezelf binnen vermaken, al lokt de buitenwereld.'</p>
2020-1		<p><b>Scratch (8):</b> Een gelukkig Nieuwjaar! En zo is het ineens 2020. Niet terwijl ik dit schrijf, maar wel wanneer jullie dit lezen. Hoewel, misschien is het dan wel 2021 of nog later, maar in elk geval, in 2020 is onze SoftwareBus 2020-1 bezorgd. En daarvoor is dit artikel geschreven.</p>
2019-6		<p><b>Scratch (7):</b> Dit is deel 7 in een reeks artikelen van René Suiker over de programmeer-app Scratch. Zonder enige voorkennis duikt hij steeds verder in de materie en legt het duidelijk uit. Daarnaast behandelt hij de inzendingen van lezers die Scratch hebben oarmd. Met verrassende ontwikkelingen.</p>
2019-5		<p><b>Scratch (6):</b> Dit is deel 6 in een reeks artikelen, geschreven door onze hoofdredacteur René Suiker over de programmeer-app Scratch. Zonder enige voorkennis duikt hij in de materie. Zelf vindt hij dat niks bijzonders. Maar het mag hier wel eens gezegd worden: de redactie heeft daar heel veel bewondering voor. (Red.)</p>
2019-4		<p><b>Scratch onder Linux:</b> Deze keer een aflevering over Scratch onder Linux (in plaats van onder Windows). Wel met de aantekening van auteur Ton Valkenburgh: 'De nieuwste versie, Scratch 3.0, is helaas nog niet als officiële versie voor Linux beschikbaar, maar Wine biedt uitkomst!'</p>
2019-3		<p><b>Scratch - programmeren (5):</b> Aflevering vijf over het programmeren in Scratch. Volg de beschrijving en doe wel mee, want op 28 september kunt u uw kunsten laten zien tijdens de MegaCompUfair! Alleen of met uw (klein)kind. Tot dan!</p>
2019-2		<p><b>Scratch – programmeren (4):</b> Deel 4 van de vervolgserie over Scratch, een objectgeöriënteerde programmeer-app waarmee je heerlijk creatief bezig kunt zijn op computer of tablet. René Suiker neemt u weer mee naar de leeromgeving van Scratch en ScratchJr van het MIT (in Massachusetts USA). Ook deze keer gaat u weer allerlei opdrachten uitvoeren.</p>
2019-1		<p><b>Scratch 3. (het vervolg):</b> Deel 3 van de vervolgserie over Scratch, een objectgeöriënteerde programmeer-app waarmee je heerlijk creatief bezig kunt zijn op computer of tablet. René Suiker neemt u weer mee naar de leeromgeving van Scratch en ScratchJr van het MIT in Massachusetts (USA). Deze keer gaat u tijd maken voor 'anderen'. En werken met de nieuwe versie 3.0.</p>

2018-6		<p><b>Scratch (het vervolg):</b> Deel 2 van de vervolgserie over het programma Scratch, een objectgeoriënteerde programmeer-app, waarmee je heerlijk creatief bezig kunt zijn op computer of tablet. René Suiker neemt u aan de hand mee naar de leeromgeving van Scratch en ScratchJr van het MIT (Massachusetts Institute of Technology) in Massachusetts (USA).</p>
2018-5		<p><b>Scratch (1):</b> In navolging van de reeks artikelen over Wordpress start René Suiker in dit nummer van de SoftwareBus een nieuwe vervolgserie, en wel over het programma Scratch en de versie Scratch Jr. Interessant voor onder meer ouders en grootouders die hun (klein)kinderen willen helpen en/of begeleiden bij deze objectgestuurde programmeeromgeving: samen lekker creatief bezig zijn.</p>