

Scratch-toiminta

Mikä on Scratch ja miten voit ladata sen?

Scratchonohjelmointikieli, jolla on oma itsenäinenympäristönsä. Se on ilmainen ja käyttäjäystävällinen. Se on loistava tapa esitellä vaikeita ohjelmointikäsitteitä, kuten:

- Rinnakkaisohjelmointi: Monet ohjelmat, jotka näennäisesti toimivat rinnakkain.
- Olio-ohjelmointi: Jokainen olio ohjelmoidaan erikseen, kuten hahmomme tai esteemme.
- **Tapahtumalähtöinen ohjelmointi**: Objekti liikkuu tapahtumien/tapahtumien, kuten napin painamisen, perusteella.

Voit käyttää Scratchia verkossa sekä itsenäisesti tietokoneella/tabletilla.

Alta löydät tapoja ladata tarpeisiisi sopiva ohjelma.

• Online: Voit ladata Scratchin alla olevasta linkistä:

https://scratch.mit.edu/projects/editor/

• **Työpöytäsovellus**: Voit ladata Scratchin tietokoneellesi alla olevasta linkistä:https://scratch.mit.edu/download

Noudata käyttöjärjestelmäsi mukaisia ohjeita.

Voit myös ladata sovelluksen Microsoft Storesta tai Mac App Storesta.

• Mobiililaitteet (mobiili/tabletti): Voit ladata Scratchin laitteesi Play Kaupasta (Google Play, App Store jne.).

Naiset tieteessä -tarinankerrontaohjelma

Toiminnan tavoitteet

- Opiskelija oppii työskentelemään yhteistyössä.
- Opiskelijat tutustuvat ohjelmoinnin käsitteeseen.
- Opiskelijat tutustuvat algoritmiseen ajatteluun.
- Oppilaat ymmärtävät, kuinka hahmo voi puhua pilvidialogin kautta.
- Opiskelijat oppivat etsimään faktoja Internetistä.

Tarvitsemasi työkalut ja materiaalit

- Tabletti tai tietokone (kannettava tietokone/pöytäkone), johon Scratch-sovellus on esiasennettu.
- Internet-yhteys, jotta opiskelijat voivat etsiä faktoja verkosta tai kirjoja, joissa on tietoa, tai oppilaat voivat etsiä tietoa kotitehtäviksi edellisenä päivänä.





Toiminnan kuvaus

Johdanto

- Teema esitellään opiskelijoille kysymyksillä, kuten: "Tunnetko suuren naistutkijan?".
- Esittele Scratch-ympäristö opiskelijoille.

Aktiviteetti

Tämän toiminnan tavoitteena on luoda tarinankerrontaohjelma tieteen tai tekniikan alalla työskentelevälle naiselle. Tämä esimerkki on tarinankerronta Marie Curielle.

- Opiskelijat luovat 2-4 hengen tiimejä, joista jokainen tiimi voi esitellä toisen
- naistutkija (Marie Curie, Grace Hopper, Katherine Johnson, Hedy Lamarr, Ada Lovelace,
 - jne.)
 - Aluksi oppilaiden on löydettävä tosiasiat valitsemalleen naiselle.
 - He voivat myös etsiä kuvaa tai spriteä, jota he voivat käyttää tarinan kertojana.
 - Oppilaat voivat myös löytää kuvia, joita he voivat käyttää tarinansa taustana.
 (valinnainen)
 - He voivat käyttää liikkeitä, jotta heidän tarinansa olisi interaktiivisempi eikä pelkkä kerronta.
 - (valinnainen)
 - He voivat myös luoda taustan, jossa on tunnettu lainaus valitsemaltaan henkilöltä. (valinnainen)

Perusohjelma löytyy alla olevista kuvista.





Kertojan sprite:



