

Scratch aktivitāte

Kas ir Scratch un kā to lejupielādēt?

Scratchir programmēšanas valoda, kurai ir savaatsevišķa vide. Tas ir bezmaksas un lietotājam draudzīgs. Tas ir lielisks veids, kā ieviest sarežģītus programmēšanas jēdzienus, piemēram:

- Paralēla programmēšana: daudzas programmas, kas šķietami darbojas paralēli.
- Objektorientēta programmēšana: Katrs objekts tiek ieprogrammēts atsevišķi, piemēram, mūsu raksturs vai šķēršļi.
- **Notikumu vadīta programmēšana**: objekts pārvietojas, pamatojoties uz notikumiem / notikumiem, piemēram, nospiežot pogu.

Jūs varat izmantot Scratch tiešsaistē, kā arī atsevišķi datorā/planšetdatorā.

Zemāk jūs varat atrast veidus, kā lejupielādēt atbilstošu programmu jūsu vajadzībām.

• Tiešsaistē: Jūs varat lejupielādēt Scratch no zemāk esošās saites:

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

• **Datora lietotne**: varat lejupielādēt Scratch savam datoram, izmantojot zemāk norādīto saiti:https://scratch.mit.edu/download

Izpildiet norādījumus, pamatojoties uz jūsu operētājsistēmu.

Varat arī lejupielādēt lietotni no Microsoft Store vai Mac App Store.

• Mobilās ierīces (mobilās ierīces/planšetdators): Jūs varat lejupielādēt Scratch, izmantojot savas ierīces Play veikalu (Google Play, App Store utt.).).

Sieviešu zinātnes stāstīšanas programma

Pasākuma mērki

- Studenti iemācīsies strādāt sadarbojoties.
- Studenti tiks iepazīstināti ar programmēšanas jēdzienu.
- Studenti tiks iepazīstināti ar algoritmisko domāšanu.
- Studenti sapratīs, kā varonis var runāt, izmantojot mākoņa dialogu.
- Studenti iemācīsies meklēt faktus internetā.

Instrumenti un materiāli, kas jums būs nepieciešami

- Planšetdators vai dators (klēpjdators/galddators), kurā ir iepriekš instalēta programma Scratch.
- Interneta pieslēgums, lai studenti varētu meklēt faktus tiešsaistē vai grāmatas ar informāciju, vai arī studenti var meklēt informāciju kā mājasdarbu iepriekšējā dienā.





Darbības apraksts

Ievads

- Tēma studentiem tiek iepazīstināta ar tādiem jautājumiem kā: "Vai jūs pazīstat lielisku zinātnieci?".
- Iepazīstiniet studentus ar Scratch vidi.

Aktivitāte

Šīs aktivitātes mērķis ir izveidot stāstu programmu sievietei zinātnē vai tehnoloģijās. Šis piemērs ir stāsts par Marijas Kirī.

- **Studenti izveido 2-4 cilvēku komandas,** katra komanda var uzņemties uzdevumu prezentēt citu
- zinātniece (Marie Curie, Grace Hopper, Katherine Johnson, Hedy Lamarr, Ada Lovelace,
- utt.)
- Sākumā studentiem ir jāatrod fakti par izvēlēto sievieti.
- Viņi var arī meklēt attēlu vai sprite, ko izmantot kā stāsta stāstītāju.
- Studenti var arī atrast attēlus, ko izmantot kā fonu savam stāstam. (pēc izvēles)
- Viņi var izmantot kustības, lai viņu stāsts būtu interaktīvāks, nevis tikai vienkāršs stāstījums.
- (pēc izvēles)
- Viņi var arī izveidot fonu ar zināmu citātu no izvēlētās personas. (pēc izvēles)

Pamatprogrammu var atrast zemāk esošajos attēlos.





Par stāstītāja sprite:



