

# Aktivita Scratch

## Co je to Scratch a jak si ho můžete stáhnout?

Scratchjeprogramovací jazyk,kterýmásvé vlastnísamostatné prostředí. Je zdarma a uživatelsky přívětivý. Je to skvělý způsob, jak představit obtížné koncepty programování, jako jsou:

- Paralelní programování: Mnoho programů, které zdánlivě běží paralelně.
- **Objektově orientované programování**: Každý objekt je naprogramován samostatně, jako je naše postava nebo překážky.
- **Programování řízené** událostmi: Objekt se pohybuje na základě událostí / událostí, které nastanou, jako je stisknutí tlačítka.

Scratch můžeš používat online i samostatně na počítači/tabletu.

Níže naleznete způsoby, jak stáhnout vhodný program pro vaše potřeby.

• Online: Scratch si můžeš stáhnout z níže uvedeného odkazu:

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

 Desktopová aplikace: Scratch si můžeš stáhnout pro svůj počítač z níže uvedeného odkazu:https://scratch.mit.edu/download

Postupujte podle pokynů podle vašeho operačního systému.

Aplikaci si také můžete stáhnout z Microsoft Store nebo Mac App Store.

• Mobilní zařízení (mobil/tablet): Scratch si můžeš stáhnout z obchodu Play na tvém zařízení (Google Play, App Store, atd.).

#### Program vyprávění příběhů Ženy ve vědě

#### Cíle aktivity

- Studenti se naučí spolupracovat.
- Studenti se seznámí s pojmem programování.
- Studenti se seznámí s algoritmickým myšlením.
- Studenti pochopí, jak může postava mluvit prostřednictvím dialogového okna v cloudu.
- Studenti se naučí vyhledávat fakta na internetu.

#### Nástroje a materiály, které budete potřebovat

- Tablet nebo počítač (notebook/stolní počítač), ve kterém je předinstalovaná aplikace Scratch.
- Připojení k internetu, takže studenti mohou vyhledávat fakta online, knihy s informacemi, nebo studenti mohou vyhledávat informace jako domácí úkol den předem.





#### Popisčinnosti

#### Úvod

- Téma je studentům představeno otázkami typu: "Znáte skvělou vědkyni?".
- Seznamte studenty s prostředím Scratch.

#### Aktivita

Cílem této aktivity je vytvořit vypravěčský program pro ženu ve vědě nebo technice. Tento příklad je vyprávěním příběhu pro Marii Curie.

- Studenti vytvoří týmy o 2-4 lidech, každý tým se může ujmout úkolu prezentovat další
- vědkyně (Marie Curie, Grace Hopperová, Katherine Johnsonová, Hedy Lamarrová, Ada Lovelaceová,
- atd.)
- Nejprve musí studenti zjistit fakta o ženě, kterou si vybrali.
- Mohou také vyhledat obrázek nebo sprajt, který budou použity jako vypravěč příběhu.
- Studenti mohou také najít obrázky, které mohou použít jako pozadí pro svůj příběh.
  (Volitelné)
- Mohou používat pohyby, aby byl jejich příběh interaktivnější, a ne jen prosté vyprávění.
- (Volitelné)
- Mohou také vytvořit pozadí se známým citátem od osoby, kterou si vybrali. (Volitelné)

Základní program naleznete na obrázcích níže.





### Pro vypravěčova skřítka:









