

Aktiviteti me Scratch

Çfarë është Scratch dhe si mund ta shkarkoni?

Scratch është një gjuhë programimi që ka mjedisin e saj të pavarur. Është falas dhe miqësor për përdoruesit. Është një mënyrë e shkëlqyer për të prezantuar koncepte të vështira programimi, të tilla si:

- **Programimi paralel:** Shumë programe që në dukje funksionojnë paralelisht.
- **Programimi i orientuar drejt objektit:** Çdo objekt programohet veçmas, si karakteri ynë ose pengesat.
- **Programimi i drejtuar nga ngjarjet:** Objekti lëviz bazuar në ngjarjet / ngjarjet që ndodhin, të tilla si shtypja e një butoni.
-

Ju mund të përdorni Scratch në internet, si dhe të pavarur në një kompjuter/tablet.

Më poshtë mund të gjeni mënyra për të shkarkuar programin e duhur për nevojat tuaja.

- **Online:** Mund të shkarkoni Scratch nga link më poshtë:

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

- **Aplikacioni i desktopit:** Mund të shkarkoni Scratch për kompjuterin tuaj nga link më poshtë: <https://scratch.mit.edu/download>

Ndiqui udhëzimet bazuar në sistemin tuaj operativ.

Ju gjithashtu mund ta shkarkoni aplikacionin nga Microsoft Store ose Mac App Store.

- **Pajisjet celulare (celular/tablet):** Mund të shkarkoni Scratch duke përdorur **Google Play, App Store**, etj.

Programi i tregimit të grave në shkencë

Qëllimet e aktivitetit

- Nxënësit do të mësojnë të punojnë në bashkëpunim.
- Nxënësit do të njihen me konceptin e programimit.
- Nxënësit do të njihen me të menduarit algoritmik.
- Nxënësit do të kuptojnë se si një personazh mund të flasë përmes një dialogu cloud.
- Nxënësit do të mësojnë se si të kërkojnë fakte në internet.

Mjetet dhe materialet që do t'ju nevojiten

- Tablet ose kompjuter (laptop/desktop), në të cilin aplikacioni Scratch është i parainstaluar.
- Lidhje interneti në mënyrë që studentët të mund të kërkojnë fakte në internet, ose libra me informacion, studentët mund të kërkojnë informacion si detyra shtëpie një ditë më parë.

Përshkrimi i aktivitetit

Hyrje

- Tema prezantohet për nxënësit me pyetje të tilla si: "A njihni një shkencëtare të njohur".
- Prezantoni mjedisin Scratch për studentët.

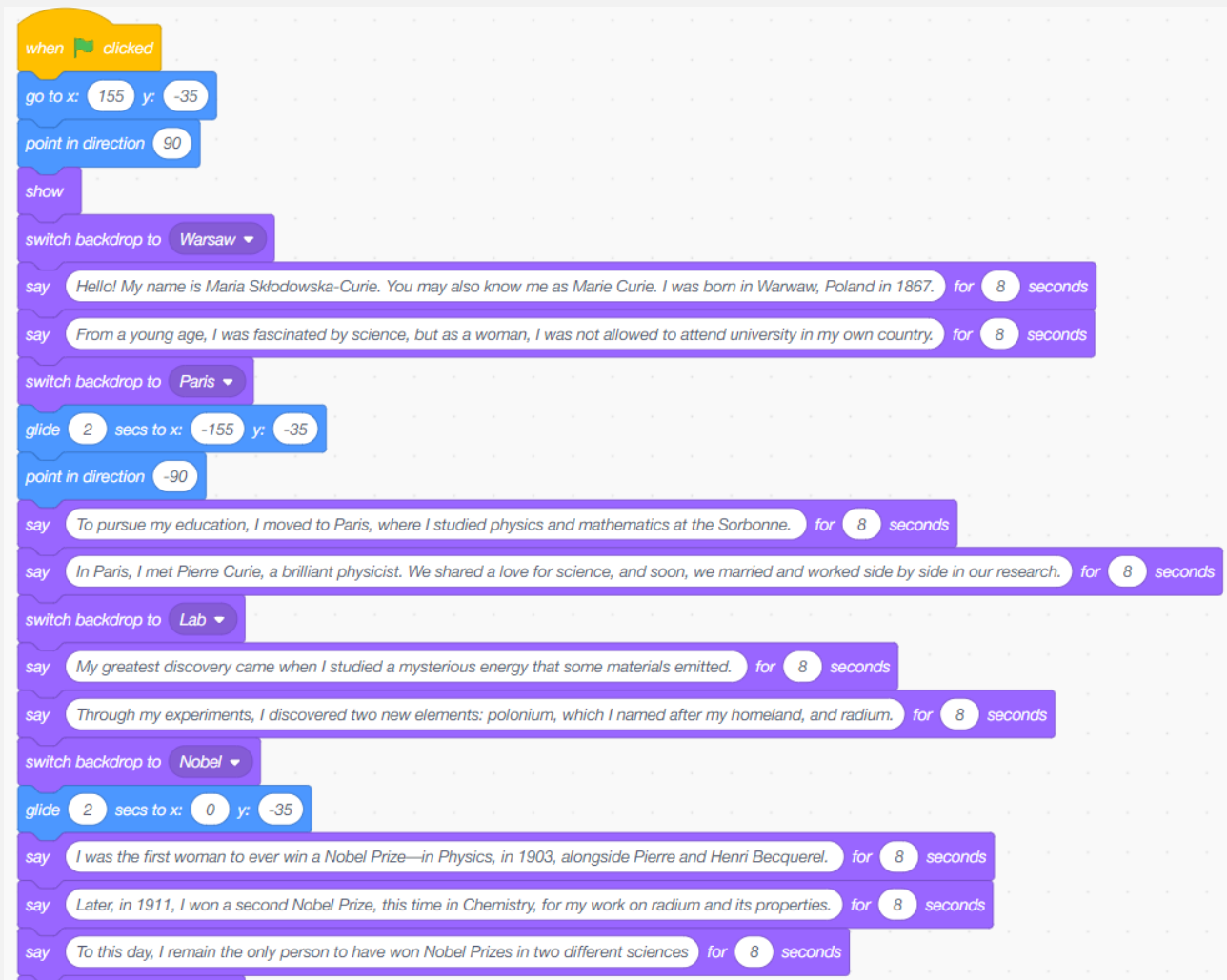
Aktiviteti

Qëllimi i këtij aktiviteti është të krijojë një program tregimi për një grua në shkencë ose teknologji. Ky shembull është një tregim për Marie Curie.

- **Nxënësit krijojnë ekipe prej 2-4 personash**, secili ekip mund të marrë përsipër të prezantojë një tjetër shkencëtare grua (Marie Curie, Grace Hopper, Katherine Johnson, Hedy Lamarr, Ada Lovelace, etj.)
- Në fillim, nxënësit duhet të gjejnë faktet për personazhin që kanë zgjedhur.
- Ata gjithashtu mund të kërkojnë një foto ose një sprite (objekt grafik) për t'u përdorur si rrëfimtari i tregimit.
- Nxënësit gjithashtu mund të gjejnë imazhe për t'i përdorur si sfond për historinë e tyre. (opsionale)
- Ata mund të përdorin lëvizje në mënyrë që historia e tyre të jetë më interaktive, dhe jo thjesht një rrëfim.
- (opsionale)
- Ata gjithashtu mund të krijojnë një sfond me një citim të njohur nga personazhi që kanë zgjedhur. (opsionale)

Programi bazë mund të gjendet në imazhet më poshtë.

Për sprite-in (objektin grafik) e rrëfimitarit:



```
switch backdrop to Lab
glide 2 secs to x: 155 y: -35
point in direction 90
say During World War I, I developed mobile X-ray units, called 'Little Curies', to help doctors treat wounded soldiers on the battlefield. for 8 seconds
say My research paved the way for many medical advancements, including cancer treatments using radiation therapy. for 8 seconds
say I devoted my life to science, and though my exposure to radiation ultimately harmed my health, I do not regret my work. for 8 seconds
say I believed that science should be used to benefit humanity, and that knowledge belongs to everyone for 8 seconds
say To young women in science, I say: for 8 seconds
say Be curious for 2 seconds
say Be determined for 2 seconds
say and never let anyone tell you that you cannot achieve greatness for 5 seconds
switch backdrop to υποβαθρο2
hide
```