

## „Scratch“ veikla

### Kas yra „Scratch“ ir kaip ją parsisiųsti

"Scratch" yra programavimo kalba savoatskira aplinka. Ji nemokama ir patogi vartotojui. Tai puikus būdas pristatyti sudėtingas programavimo sąvokas.

- **Lygiagretus programavimas:** keletas programų tariai veikia lygiagrečiai.
- **Objektinis programavimas:** kiekvienas objektas užprogramuojamas atskirai, pavyzdžiui, veikėjas ir kliūtys.
- **Įvykiais grindžiamas programavimas:** objektas juda reaguodamas į įvykius, pavyzdžiui, paspaudus mygtuką.

„Scratch“ galite naudoti tiek internete, tiek ir įdiegtą kompiuteryje.

Parsisiųsti tinkamą „Scratch“ programą pagal savo poreikius galima taip.

- **Internetinę programą** galima parsisiųsti iš <https://scratch.mit.edu/projects/editor/>.
- **Kompiuteryje diegiamą programą** galima parsisiųsti iš <https://scratch.mit.edu/download>. Vykdykite nurodymus atsižvelgiant į savo operacinės sistemos pobūdį. Programą parsisiųsti taip pat galima iš „Microsoft Store“ arba „Mac App Store“.
- **Programą išmaniesiems įrenginiams (mobiliesiems ir planšetėms)** galima parsisiųsti iš savo įrenginio programėlių parduotuvės („Google Play“, „App Store“ ir kt.).

### Pasakojimų programa "Moterys moksle"

#### Veiklos tikslai

- Mokiniai išmoks bendradarbiauti.
- Mokiniai bus supažindinti su programavimo sąvoka.
- Mokiniai bus supažindinti su algoritminiu mąstymu.
- Mokiniai supras, kaip veikėjas gali kalbėti pasitelkęs debesų dialogą.
- Mokiniai išmoks ieškoti faktų internete.

#### Reikiamos priemonės ir medžiagos

- Planšetė arba kompiuteris (nešiojamas ar stalinis), kuriame iš anksto įdiegta „Scratch“ programa.
- Interneto prieiga, kad mokiniai galėtų ieškoti faktų internete, arba knygos su informacija, arba mokiniai iš anksto gali pasiruošti informacijos atlikdami namų darbus.

#### Veiklos aprašymas

##### Įvadas

- Tema studentams pristatoma klausimais „Kokias garsias mokslininkes žinote?“.
- Supažindinkite mokinius su „Scratch“ aplinka.

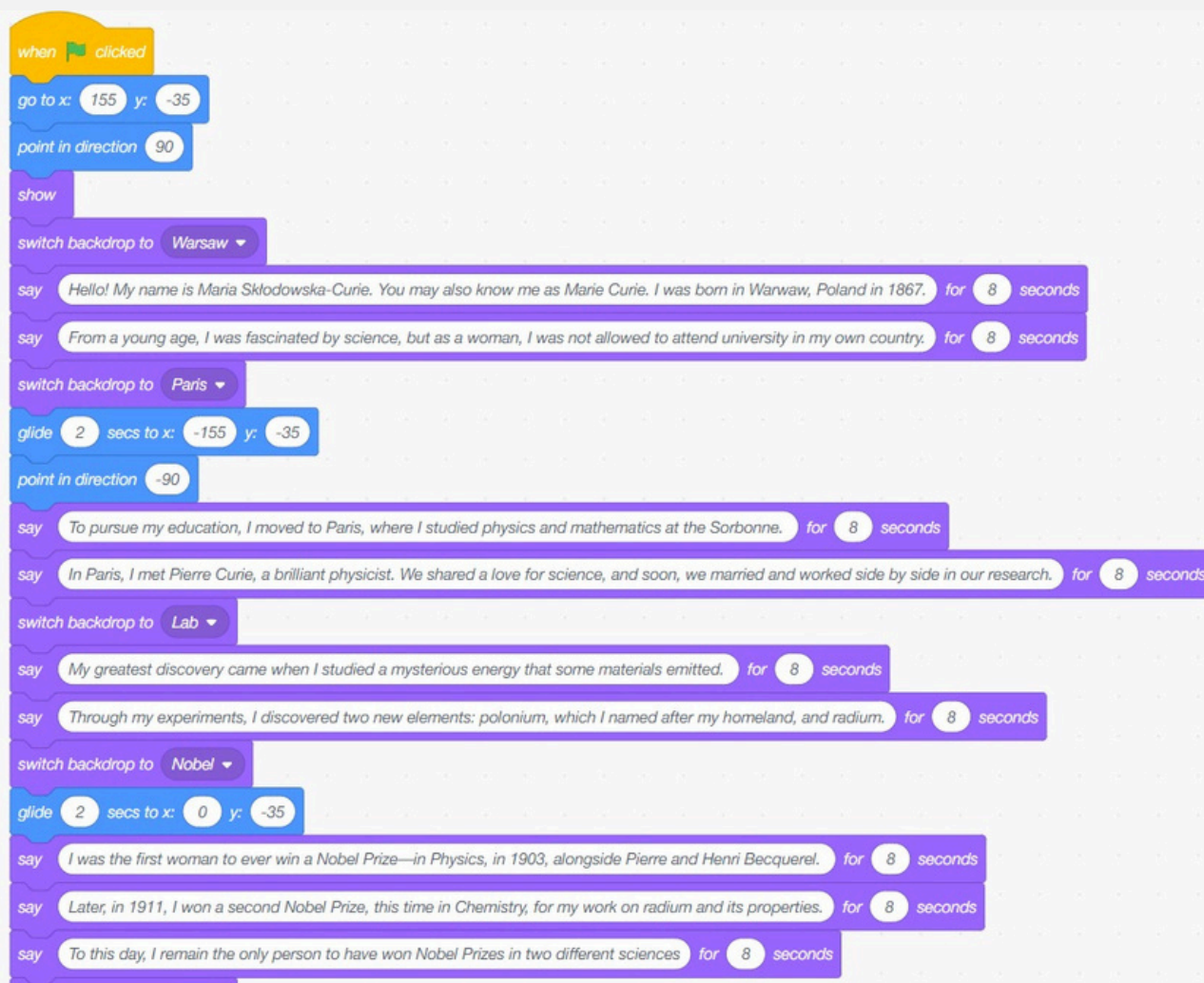
##### Veikla

**Šios veiklos tikslas – sukurti pasakojimo programą apie moteris mokslo ar technologijų srityje. Šis pavyzdys – pasakojimas apie Mariją Kiuri.**

- Mokiniai sudaro 2-4 žmonių komandas, kurių kiekviena gali imtis užduoties pristatyti kurią nors kitą mokslininkę ( Mariją Kiuri, Greisę Hopper, Kateriną Džonson, Hedę Lamarr, Adą Lovelace ir kt.).
- Iš pradžių mokiniai turi surasti faktus apie pasirinktą moterį. Jie taip pat gali parinkti paveikslėlį arba spruklį, kurį galėtų naudoti kaip istorijos pasakotoją. Mokiniai taip pat gali išsirinkti paveikslėlius, kuriuos galėtų naudoti kaip istorijos foną (neprivaloma).
- Galima pasitelkti judesius, kad pasakojimas būtų labiau interaktyvus (neprivaloma).
- Mokiniai taip pat gali sukurti foną su žinoma pasirinkto asmens citata (neprivaloma).

Pagrindinė programa parodyta paveikslėlyje.

Pasakotojo sprite:



```

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 un03a0po2
hide
  
```