

# Scratch Aktivitet

## Vad är Scratch och hur kan du ladda ner det?

Scratchär ettprogrammeringsspråksomharsinegenfriståendemiljö. Det är gratis och användarvänligt. Det är ett bra sätt att introducera svåra programmeringskoncept, till exempel:

- Parallell programmering: Många program som till synes körs parallellt.
- **Objektorienterad programmering**: Varje objekt programmeras separat, till exempel vår karaktär eller hinder.
- **Händelsestyrd programmering**: Objektet rör sig baserat på händelser/händelser som inträffar, t.ex. att trycka på en knapp.

Du kan använda Scratch online såväl som fristående på en dator/surfplatta.

Nedan kan du hitta sätt att ladda ner lämpligt program för dina behov.

• Online: Du kan ladda ner Scratch från länken nedan:

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

• **Skrivbordsapp**: Du kan ladda ner Scratch för din dator från länken nedan:https://scratch.mit.edu/download

Följ instruktionerna baserat på ditt operativsystem.

Du kan också ladda ner appen från Microsoft Store eller Mac App Store.

• Mobila enheter (mobil/surfplatta): Du kan ladda ner Scratch med hjälp av Play Store på din enhet (Google Play, App Store, etc.).

## Berättarprogram för kvinnor inom vetenskap

### Mål för verksamheten

- Eleverna kommer att lära sig att arbeta kooperativt.
- Studenterna kommer att introduceras till begreppet programmering.
- Studenterna kommer att introduceras till algoritmiskt tänkande.
- Eleverna kommer att förstå hur en karaktär kan tala genom en molndialog.
- Eleverna kommer att lära sig hur man söker efter fakta på Internet.

## Verktyg och material du behöver

Surfplatta eller dator (laptop/stationär dator), där Scratch-appen är förinstallerad.
Internetuppkoppling så att eleverna kan söka efter fakta på nätet, eller böcker med information, eller så kan eleverna söka information som läxor dagen innan.





## Beskrivning av verksamheten

#### Införandet

- Temat introduceras för eleverna med frågor som: "Känner du en stor kvinnlig forskare?".
- Introducera Scratch-miljön för eleverna.

#### **Aktivitet**

Syftet med den här aktiviteten är att skapa ett berättarprogram för en kvinna inom naturvetenskap eller teknik. Det här exemplet är en storytelling för Marie Curie.

- Eleverna skapar lag om 2-4 personer, varje lag kan ta på sig uppgiften att presentera en annan
- forskare (Marie Curie, Grace Hopper, Katherine Johnson, Hedy Lamarr, Ada Lovelace,
- och så vidare.)
- Till att börja med måste eleverna hitta fakta om den kvinna de valde.
- De kan också söka efter en bild eller en sprite som de kan använda som berättare i berättelsen.
- Eleverna kan också hitta bilder att använda som bakgrund för sin berättelse. (Valfritt)
- De kan använda rörelser så att deras berättelse blir mer interaktiv och inte bara en enkel berättelse.
- (Valfritt)
- De kan också skapa en bakgrund med ett känt citat från den person de valde. (Valfritt)

Det grundläggande programmet finns i bilderna nedan.





#### För berättarens sprajt:



