

Scratch-активність

Що таке Scratch і як його завантажити?

Scratch – це мова програмування зі власним окремим середовищем. Вона безкоштовна та зручна у використанні. Scratch — чудовий інструмент для ознайомлення з такими складними поняттями програмування, як:

- Паралельне програмування: багато програм можуть виконуватися одночасно.
- Об'єктно-орієнтоване програмування: кожен об'єкт програмується окремо, наприклад, персонажі або перешкоди.
- **Подієво-орієнтоване програмування: о**б'єкт діє відповідно до певних подій, наприклад, натискання кнопки.

Ви можете користуватися Scratch як онлайн, так і офлайн на комп'ютері або планшеті.

Нижче наведені способи завантаження програми, залежно від ваших потреб.

• Онлайн-версія: Scratch доступний за посиланням:

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

• Додаток для комп'ютера: Ви можете завантажити Scratch для комп'ютера тут: https://scratch.mit.edu/download

Оберіть інструкції відповідно до вашої операційної системи.

Також можна завантажити програму через Microsoft Store або Mac App Store.

• **Мобільні пристрої (смартфон/планшети):** Scratch доступний у магазині додатків вашого пристрою (**Google Play, App Store** тощо).).

Програма сторітелінгу «Жінки в науці»

Цілі діяльності

- Учні навчаться працювати в команді.
- Учні познайомляться з основами програмування.
- Учні ознайомляться з алгоритмічним мисленням.
- Учні зрозуміють, як персонажі можуть «говорити» за допомогою діалогових хмар.
- Учні навчаться шукати інформацію в Інтернеті.

Інструменти і матеріали, для роботи:

- Планшет або комп'ютер (ноутбук/стаціонарний ПК) з попередньо встановленим додатком Scratch.
- Доступ до Інтернету для пошуку інформації або книги з потрібними даними; за бажанням учні можуть підготувати інформацію заздалегідь вдома.

Опис діяльності



Вступ

• Почніть з обговорення теми, запитайте учнів: «Чи знаєте ви відому жінкувчену?»
Познайомте учнів із середовищем Scratch.

Діяльність

Метою цієї вправи є створення програми сторітелінгу для жінки в науці або техніці. Наприклад, історію від Марії Кюрі.

- Учні працюють у командах по 2-4 особи, кожна команда обирає жінку-вчену (Марія Кюрі, Ґрейс Гоппер, Кетрін Джонсон, Хеді Ламарр, Ада Лавлейс тощо).
- Спочатку учні шукають цікаві факти про обрану особу.
- Можна знайти картинку або спрайт, який стане оповідачем історії.
- Учні можуть підібрати зображення для фону своєї історії (опційно).
- За бажанням учні можуть додати рухи, щоб історія була більш інтерактивною, а не простою розповіддю.
- Додатково можна створити фон із відомою цитатою обраної жінки-вченої.

Базовий приклад програми показано на зображеннях нижче.



Для спрайта-оповідача:

