

„Scratch“ veikla

Kas yra „Scratch“ ir kaip ją parsisiųsti

"Scratch" yra programavimo kalba su savo atskira 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 (nešiojamasis 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:



