Aktivnost v Scratchu

Kaj je Scratch in kako ga lahko prenesete?

Scratch je programski jezik, ki ima svoje samostojno razvojno okolje. Je brezplačen in enostaven za uporabo. S pomočjo Scratcha se lahko učenci seznanijo z različnimi vrstami programiranja, kot so:

- **Paralelno programiranje:** Programi, ki se izvajajo vzporedno.
- **Objektno usmerjeno programiranje:** Vsak objekt se programira posebej, na primer liki ali ovire.
  Programiranje na podlagi dogodkov: Objekt se premika na podlagi dogodkov, na primer ob pritisku na gumb.

Scratch lahko uporabljate na spletu ali kot samostojno aplikacijo na računalniku/tablici.

Spodaj so navedeni načini prenosa ustreznega programa:

- **Spletna različica:** Scratch lahko uporabljate na povezavi:

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

- **Namizna aplikacija:** Scratch lahko prenesete na svoj računalnik s povezave:

https://scratch.mit.edu/download

Sledite navodilom za vaš operacijski sistem.

Aplikacijo lahko prenesete tudi iz Microsoft Store ali Mac App Store.

- **Mobilne naprave (telefon/tablica):** Scratch lahko prenesete iz trgovine Google Play ali App Store na svoji napravi. (**Google Play**, **App Store**, itd.).

Program pripovedovanja o ženskah v znanosti

Cilji aktivnosti

Učenci:

- bodo sodelovali v skupinah,
- bodo spoznali osnove programiranja,
- bodo razvijali algoritmično razmišljanje,
- bodo razumeli, kako lik lahko govori,
- se bodo naučili poiskati dejstva na spletu.

Orodja in materiali, ki jih potrebujete

- Tablica ali računalnik (prenosni/namizni) z že nameščeno aplikacijo Scratch.
- Internetna povezava za iskanje informacij na spletu ali knjige s ključnimi informacijami. Učenci lahko informacije poiščejo tudi doma za domačo nalogo pred izvedbo aktivnosti.

Opis aktivnosti

Funded by
the European Union

Uvod

- **Učence uvedite v temo z vprašanji, kot so: Katera znanstvenica ti je znana iz zgodovine?**
- **Predstavite učencem program Scratch.**

Aktivnost

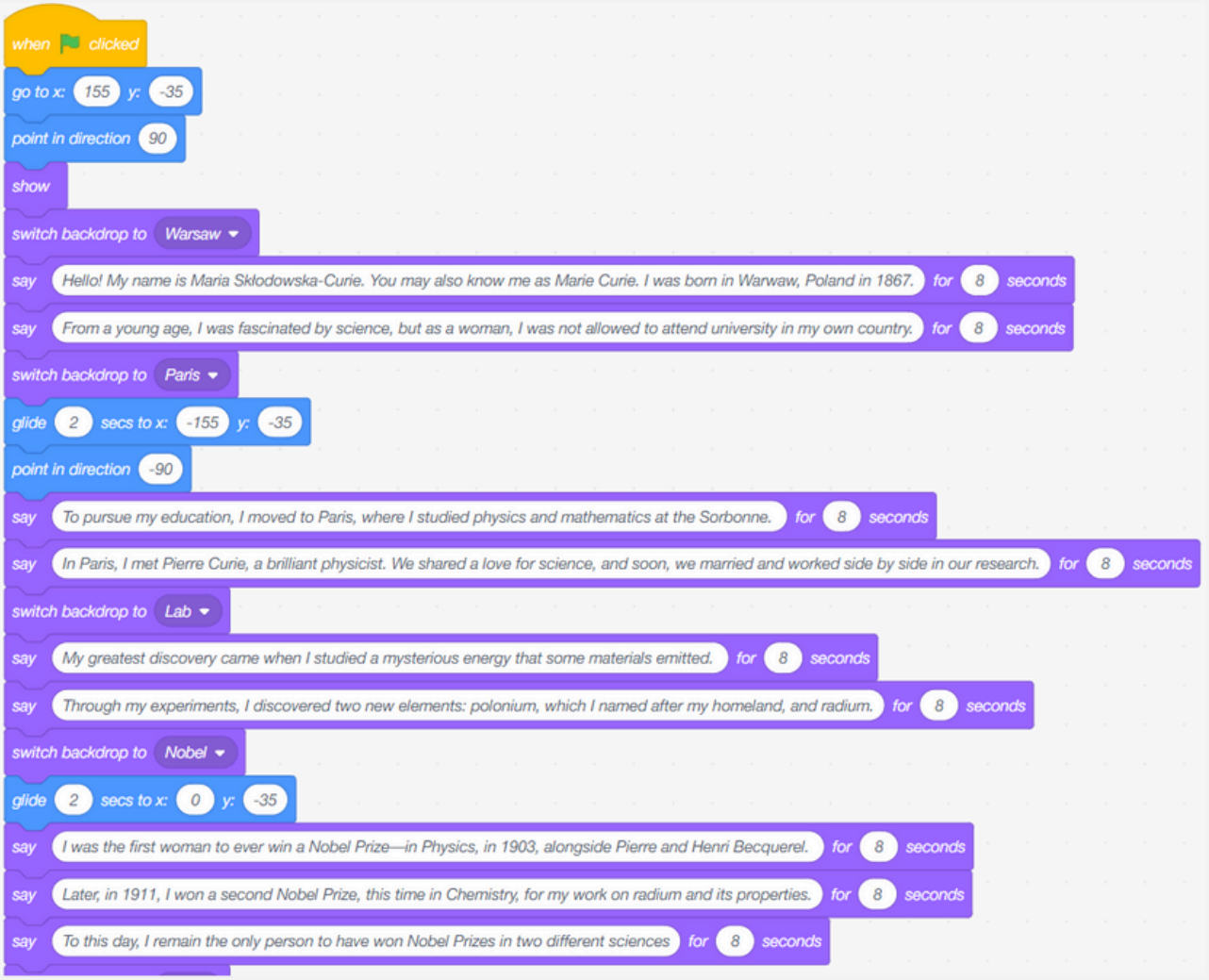
Cilj te aktivnosti je ustvariti program pripovedovanja zgodbe o znanstvenici (ženski na področju znanosti ali tehnologije). Primer temelji na zgodbi o Marie Curie.

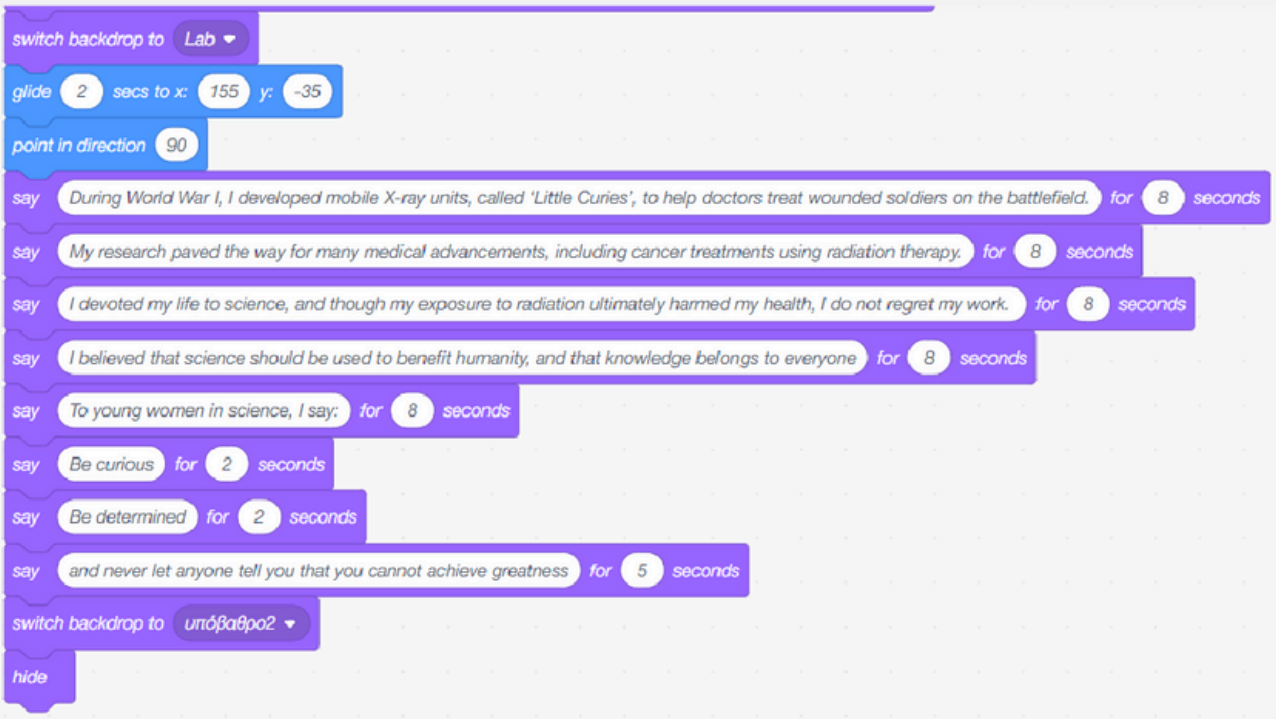
- Učenci se razdelijo v skupine po dve do štiri osebe, vsaka skupina izbere eno znanstvenico (Marie Curie, Grace Hopper, Katherine Johnson, Hedy Lamarr, Ada Lovelace, itd.)
- Najprej poiščejo dejstva o izbrani ženski.
- Poiščejo lahko sliko ali lik, ki ga bodo uporabili kot pripovedovalca zgodbe.
- Lahko dodajo slike kot ozadje za svojo zgodbo (ni obvezno).
- Uporabijo lahko gibanje za bolj interaktivno pripoved (ni obvezno).
- Lahko ustvarijo ozadje z navdihujočim citatom izbrane osebe (ni obvezno).

Osnovni program lahko najdete na spodnjih slikah.

Funded by the European Union

Navodila za lik pripovedovalca v Scratchu:





Funded by
the European Union