



SCRATCH FÖR NYBÖRJARE | ÅK 4-6

Gemenskapen kring Scratch | 7 av 7

Lektionen handlar om att repetera begrepp kring programmering.

1 Titta på youtube-klippet för att lära dig mer om Scratch

Titta på [youtube-klippet](#)¹



2

1. Vad är en remix?
2. Hur kan jag använda andras projekt?
3. Titta på koden till [epic pen art](https://scratch.mit.edu/projects/302336756/)¹ - vad händer?
4. Hur fungerar öppen kod?
5. Har du koll på begreppen som du använder när du håller på med Scratch-programmering?
 - a. Skript
 - b. Program
 - c. Kod
 - d. Block
 - e. Loop
 - f. Bugg
 - g. Villkor
 - h. Init-skript
 - i. Animation
 - j. Variabel
 - k. Öppen kod
 - l. Remix
6. Du hittar "[Spelet med katten](https://scratch.mit.edu/projects/278742899/)" här², om du vill kan du remixa det eller bygga vidare på projektet.

3

Scratch och GDPR

Scratch och GDPR

Scratch är en tjänst som erbjuds för skolan men som inte är GDPR-kompatibelt. Med MIT har svenska skolan inte något PuB-avtal. All data lagras på servrar utanför EU. Det innebär att du som lärare behöver ta ställning till och informera dig hur du kan använda Scratch programvara på bästa sätt.

Du kan använda tjänsten utan att det strider med GDPR om du undviker användarkonton som är kopplade till eleverna. Du och dina elever kan arbeta med Scratch utan att vara inloggad. Vill du eller eleverna spara era programmeringsprojekt kan ni göra det lokalt på datorn, eller på externa lagringsmedia (som USB-minnen).

1 <https://scratch.mit.edu/projects/302336756/>

2 <https://scratch.mit.edu/projects/278742899/>