



SCRATCH FÖR NYBÖRJARE | ÅK 4-6

Gemenskapen kring Scratch | 7 av 7

Lektionen handlar om att repetera begrepp kring programmering.

LEKTIONSDEL 1

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

[Se video](#)

LEKTIONSDEL 2

1. Vad är en remix?
2. Hur kan jag använda andras projekt?
3. Titta på koden till [epic pen art](#) - 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](#)" [här](#), om du vill kan du remixa det eller bygga vidare på projektet.

LEKTIONSDEL 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).

Lärarinstruktioner

Lektionens syfte

Syftet med lektionen är att eleverna ska få en inblick i Scratch-gemenskapen och öppen källkod, samt möjlighet att repetera begreppen kring programmering.

Förberedelser

Scratch är ett programmeringsverktyg för barn och unga som är framtaget vid det amerikanska universitetet MIT. Med Scratch kan du lära dig grunderna i programmering genom visuella block som byggs ihop likt legobitar för att skapa spel, animationer och enklare program.

Scratch finns på svenska och många andra språk. Det är helt gratis att använda. Om du använder inloggning är dock Scratch inte GDPR-kompatibelt. MIT har inte PuB-avtal och lagrar all sin data 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.

Om du undviker användarkonton som är kopplade till eleverna kan du arbeta med Scratch utan att vara inloggad. Du kan då spara ner projekten lokalt på datorn.

Inför den här lektionen rekommenderar vi att du tillsammans med dina elever har gjort tidigare lektioner i denna lektionsserie.

Vi rekommenderar det även att själv testa att programmera spelet Fånga katten. Genom att göra lektionen kan du bli mer säker på hur Scratch som plattform fungerar, vilket gör det lättare för dig att hjälpa eleverna om de kör fast.

Tänk på att det är viktigt att förmedla att programmering handlar om att prova, testa och göra om. Misstag och fel är nödvändiga delar för att kunna lösa problem. Prata gärna om begreppet "bugg", genom att använda material från lektionen Buggar eller fel vid programmering.

Genomförande

I den här lektionen ska eleverna undersöka sprajtar och hur de kan röra sig. Detta gör de genom att undersöka och testa olika rörelsemönster i Scratch.

Titta på filmen antingen tillsammans eller låt eleverna arbeta på egna enheter och följ instruktionerna. Lär eleverna programmering genom praktiskt arbete och låt Youtube-filmerna fungera som vägledning.

Kul att ni är klara!

Hoppas det var en bra och lärorik lektion. Det finns många andra att göra! Gå till .