



SCRATCH FÖR NYBÖRJARE | ÅK 4-6

Så funkar Scratch | 2 av 7

Lektionen handlar om att lära sig programmera med verktyget Scratch.

LEKTIONSDEL 1

Sprajtar och deras rörelsemönster

Titta på filmen och följ instruktionerna i eget Scratchprojekt.

[Se video](#)

LEKTIONSDEL 2

Repetera det du gjort

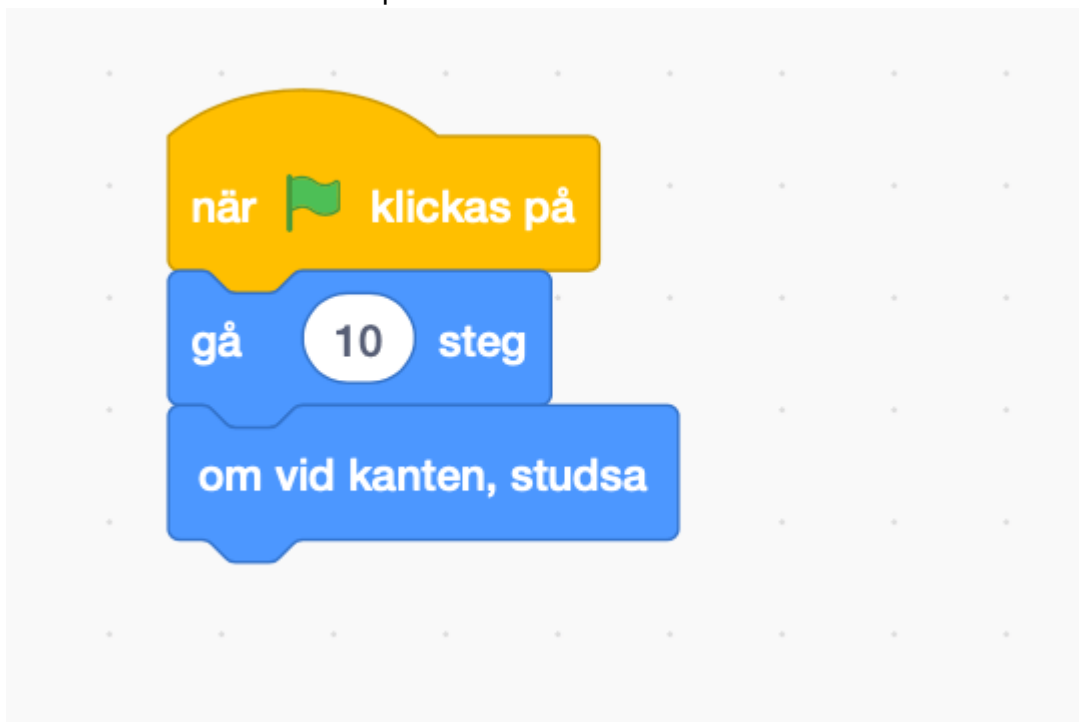
Undersök Scratch

Gå till Scratch och undersök följande

1. Vad är en sprajt?
2. Hur vet man vilken sprajt man programmerar?

Undersök blocken "händelser" i Scratch:

1. Välj blocket "När grön flagga klickas på" och flytta det till skriptytan.
2. Händer något när du aktiverar grön flagga? Varför inte?
3. Om du programmerar katten med följande block (se nedan); Vad händer då?
Testa och berätta för kompis.



Vad betyder studsa i Scratch?

4. Vilka rotationsstilar finns i Scratch? Och vad innebär de?



Lärarinstruktioner

Lektionens syfte

Syftet med lektionen är att eleverna ska undersöka och förstå hur Scratch fungerar.

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 följande lektionen:

- Scratch för nybörjare: [Introduktion \(del 1/7\)](#)

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 .