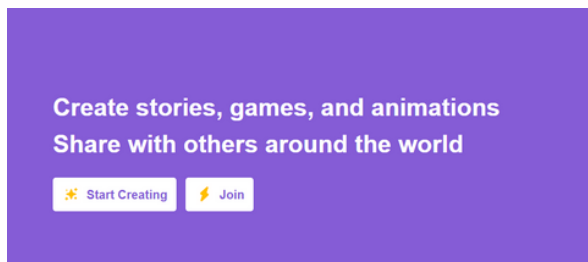


## Scratch

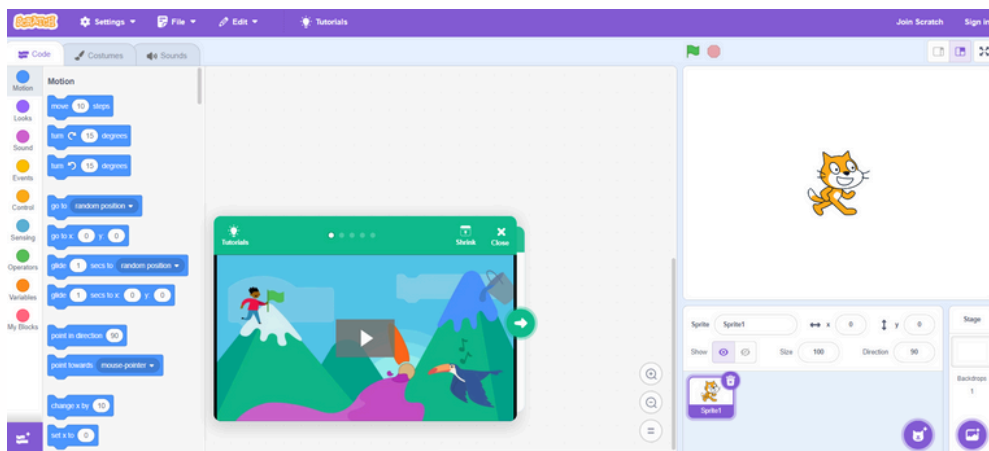
## Ohje

Scratch on korkean tason lohkopohjainen visuaalinen ohjelmointikieli ja verkkosivusto, joka on suunnattu ensisijaisesti lapsille opetustyökaluna, kohderyhmänään 8–16-vuotiaat. Scratch edistää laskennallista ajattelua ja ongelmanratkaisukykyä; luovaa opetusta ja oppimista; itseilmaisua ja yhteistyötä; sekä tasa-arvoa tietojenkäsittelyssä.

- Mene nettisivulle: <https://scratch.mit.edu/>
- Voit valita joko rekisteröidy tai kirjaudu



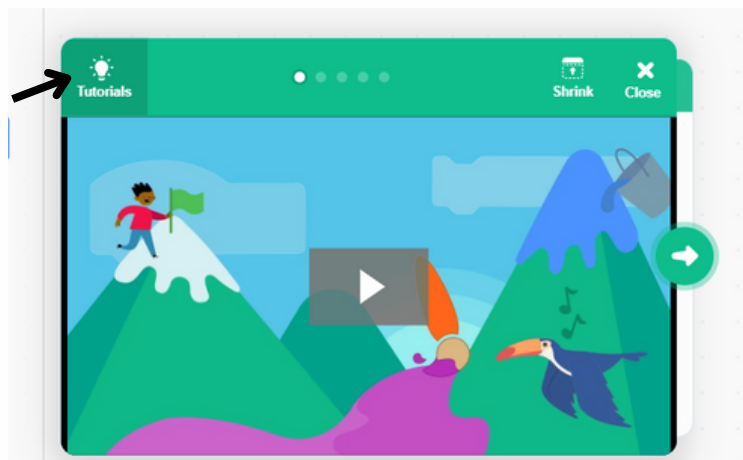
- Aloita luomaan omaa tarinaasi



## Scratch

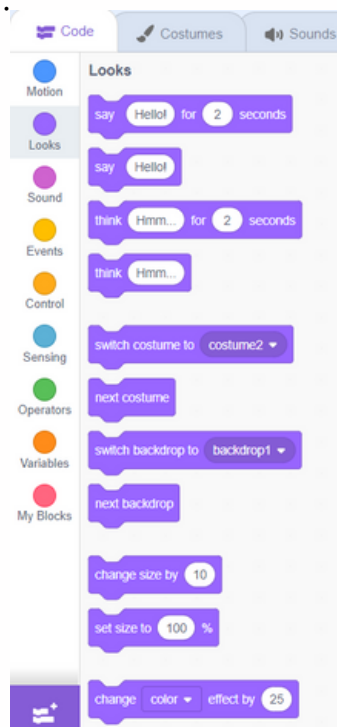
## Ohje

- Katso joitakin hyödyllisiä ohjeita ja aloita luomaan tarinaasi



Aloita koodaaminen lisäämällä:

- liikkumislohkoja
- ulkonäkölötkoja
- ohjauslohkoja
- tunnistuslohkoja
- tapahtumlohkoja
- muuttujalohkoja
- äänilohkoja



## Scratch

## ● Esimerkki

**Historia: Interaktiivinen kertomus historiallisista tapahtumista (ikä 9–15)**

1. Pyydä opiskelijoita valitsemaan tärkeä tapahtuma oppitunnilta. Heidän tulisi kuvitella, missä tapahtuma on tapahtunut ja miten siihen liittyvät henkilöt olisivat voineet ilmaista itseään.
2. Opiskelijat kuvittelevat tapahtuman kohokohdat, kirjoittavat dialogia ja saavat käsityksen siitä skenaariosta tai olosuhteista, joissa tutkittu tapahtuma olisi voinut tapahtua.
3. Scratchin avulla opiskelijat luovat yhden tai useamman kohtauksen, jossa historialliset hahmot tutkituista aikakausista toimivat ja kommunikoivat. Tavoitteena on tiivistää tapahtuman tai aikakauden keskeiset piirteet (historialliset tapahtumat, mutta myös päivittäinen elämä jne.).

Tämä toiminta kehittää opiskelijoiden informaatiotaitoja narratiivin kehittämisen kautta. Se tähtää historiallisten tapahtumien tiivistämiseen, sekä laskennallisiin taitoihin Scratch-ohjelmointikoodin avulla luodun tarinan kertomisen kautta, tehden toiminnasta hyvin interaktiivista.