

Lärarhandledning

Digital lektion – Scratch Jr

Syftet med den här lektionen är att lära sig grundläggande programmering men också att göra det möjligt för eleverna att arbeta ämnesöverskridande med programmering. Eleverna får skapa en visuell berättelse med de olika figurerna och världarna i Scratch Jr.

Tidsåtgång:	Ca 45 minuter inklusive digital lektion, men med fördel arbetar ni flera lektioner med detta för att ta era kunskaper vidare. Scratch Jr kan enkelt integreras i flera av skolans ämnen. Vad sägs om att programmera och bygga historier i rymden, på stenåldern eller på engelskan? Scratch Jr är ett roligt och användbart verktyg som ni enkelt inkluderar i undervisningen.
Förberedelser:	Ladda ner den kostnadsfria appen Scratch Jr till surfplattor. Prova gärna att programmera en berättelse själv så du vet hur du ska lägga upp lektionen.
Förkunskaper:	Inga, det är bara att köra igång!
Kräver:	Surfplattor där Scratch Jr är installerat.
Digital lektion:	Den här digitala lektionen omfattar en introduktion till Scratch Jr - på mindre än fem minuter är ni introducerade och kan sedan börja utforska på egen hand! Det går också bra att pausa vid behov, repetera eller se den om och om igen 🔄
Hur:	Titta på filmen gemensamt som start. Eleverna kan arbeta i par eller självständigt. Låt eleverna också utforska på egen hand och lära av varandra. Till ert stöd finns en lathund med alla symbolers betydelse.
Uppdrag:	Eleverna skapar en visuell/animerad berättelse med hjälp av Scratch Jr.