

## Платформата Scratch

Стъпка 1: Запознайте се със Scratch

Отидете на уебсайта на Scratch ([scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)) и разгледайте наличните ресурси, уроци и примери за проекти. Запознайте се с интерфейса на Scratch, който се състои от сцена (поле за работа), разноцветни блокчета за подреждане и избор на спрайт (герой).

Стъпка 2: Представете Scratch на учениците

Започнете, като представите Scratch на вашите ученици. Обяснете, че това е безплатен визуален език за програмиране, който им позволява да създават интерактивни истории, игри и анимации.

Покажете им примерни проекти, създадени от други потребители на Scratch, за да предизвикате интереса им и да демонстрирате възможностите на платформата.

Страница 10 Стъпки за използване на Scratch

Стъпка 3: Основна навигация и функции

Научете учениците как да навигират в интерфейса на Scratch, включително как да избират спрайтове, да добавят и редактират блокчета, за да осъществят своите проекти. Запознайте ги с различните категории блокчета от палитрата, за да разберат кои са за движение, външност, звук, контрол и др.

Страница 11 Стъпки за използване на Scratch

Стъпка 4: Започнете с лесни проекти

Накарайте учениците да започнат с прости проекти, за да се запознаят със Scratch. Например, те могат да създадат интерактивна поздравителна картичка или базова анимация. Напътствайте ги в избора на спрайт, добавяне и модифициране на блокчета и изпробване на създаденото от тях.

Страница 12 Стъпки за използване на Scratch

Стъпка 5: Интегрирайте учебното съдържание

Помогнете на учениците да открият образователната стойност на Scratch, като го използват по конкретен учебен предмет. Например, те могат да създават интерактивни тестове, да симулират научни експерименти или да проектират симулации на исторически събития. Помолете учители по конкретни предмети, да ви сътрудничат, за да набележите теми или концепции, които могат да бъдат внедрени и анализирани чрез проекти в Scratch.

Страница 13 Стъпки за използване на Scratch

Стъпка 6: Давайте инструкции стъпка по стъпка

Разбийте сложните проекти и давайте инструкции на учениците стъпка по стъпка. Обяснете целите и изискванията за всеки проект. Окажете им подкрепа, като предоставите начален код или шаблони, които учениците да развият. Това ще им помогне да преодолеят първоначалната несигурност и да изградят увереност.

Страница 14 Стъпки за използване на Scratch

Стъпка 7: Насърчавайте креативността и решаването на проблеми

Насърчавайте креативността на учениците, като им осигурите място, на което да изпробват и да изследват различни идеи. Насърчавайте уменията за решаване на проблеми, като ги предизвикате

да намерят решения на предизвикателства свързани с програмирането или да приложат специфични функционалности с помощта на блоковете на Scratch.

Страница 15 Стъпки за използване на Scratch

Стъпка 8: Сътрудничество и споделяне между връстници

Насърчавайте сътрудничеството между учениците, като ги подтиквате да споделят своите проекти в Scratch. Така те ще получат обратна връзка за създаденото от тях, ще обменят идеи и ще се учат взаимно. Организирайте изложби или презентации, на които учениците да представят своите проекти пред класа или дори пред родителите.

Страница 16 Стъпки за използване на Scratch

Стъпка 9: Оценете представянето на учениците

Създайте критерии за оценка на проекти въз основа на конкретни учебни цели и очаквания. Оценявайте уменията им за програмиране, креативност, решаване на проблеми и способността им да приложат наученото в своите проекти.

Страница 17 Стъпки за използване на Scratch

Стъпка 10: Продължете напред и се усъвършенствайте

Насърчавайте учениците да продължат да изследват Scratch самостоятелно или в малки групи. Осигурете ресурси за допълнително обучение, като уроци за напреднали или предизвикателства. Отбележете техния напредък и развитие, като покажете техни проекти пред училищната общност.

Страница 18 Стъпки за използване на Scratch

Като следвате тези стъпки, можете да представите Scratch на вашите ученици и да ги насочите да го използват като инструмент за творческо изразяване, решаване на проблеми и изучаване на съдържание.

Не забравяйте да предоставяте постоянна подкрепа, да насърчавате мислене за растеж и да празнувате постиженията на учениците по пътя.

Като следвате тези стъпки, можете да представите Scratch на учениците си и да ги насърчите да го използват като инструмент за творческо изразяване, решаване на проблеми и учене. Не забравяйте да продължите да ги подкрепяте, да ги насърчавате да се развиват и да отбелязват постиженията им.