

Namn: \_\_\_\_

Klass: \_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_

# Introduktion till programmering med Scratch

**Stadie:** Åk. 7 - 9

**Ämne:** Digital teknik

**Tema:** Introduktion till programmering med Scratch

## Ordkollen

Orden i listan nedan är bra att känna till i ämnet, och särskilt bra att känna till för att lyckas väl med arbetsbladet.

Ämnesbegrepp	Förklaring	Synonymer
Block	De visuella kodkomponenterna som används i Scratch.	Kodblock, kommandon
Loop	En struktur som upprepar en sekvens av instruktioner.	Upprepning, cykel
Variabel	En plats för att lagra data som kan ändras under programmets gång.	Datafält, lagringsplats
Händelse	En signal som triggar en viss del av koden.	Trigger, signal
Språk	Systemet av symboler och regler som används för att skriva program.	Programmeringsspråk, kodspråk

## Faktafrågor

1. Vad används block för i Scratch?
2. Förklara vad en loop gör i ett program.
3. Vad är en variabel och varför är den viktig?
4. Hur triggas en händelse i Scratch?

5. Vad menas med programmeringsspråk?

## Flervalsfrågor

1. Vilket block används för att starta ett program i Scratch?

- A) Rörelse
- B) När flaggan klickas
- C) Utseende
- D) Ljud

2. Vilken loop används för att upprepa en kodsekvens ett bestämt antal gånger?

- A) För alltid
- B) Upprepa 10 gånger
- C) Om-så
- D) Vänta

3. Vad kan en variabel lagra?

- A) Enbart text
- B) Endast siffror
- C) Både text och siffror
- D) Bilder

4. Vilket block används för att spela ett ljud?

- A) Rörelse
- B) Utseende
- C) Ljud
- D) Kontroll

5. Vad är ett exempel på en händelse i Scratch?

- A) Klicka på en sprite
- B) Ändra kostym
- C) Flytta sprite
- D) Visa sprite

## Sant eller Falskt

1. En loop kan endast användas en gång i ett program.

2. Variabler kan ändras medan programmet körs.
3. Händelser används för att avsluta ett program.
4. Scratch är ett textbaserat programmeringsspråk.
5. Block i Scratch kan inte kopplas samman.

## Fyll i luckor i meningar

1. I Scratch används \_\_ för att bygga program visuellt.
2. En \_\_ upprepar en kodsekvens flera gånger.
3. Genom att använda en \_\_ kan vi lagra användarens poäng.
4. När en \_\_ inträffar, körs den associerade koden.
5. \_\_ är grunderna för att skriva program i Scratch.

## Matchningsövningar

Para ihop begrepp med deras definitioner.

Ämnesbegrepp	Förklaring
Block	A. En signal som triggar kod
Loop	B. En plats för att lagra data
Variabel	C. Upprepar en kodsekvens
Händelse	D. Visuella kodkomponenter
Språk	E. System av symboler för kod

**Svar:**

- Block -
- Loop -
- Variabel -
- Händelse -

- Språk -
- 

**Instruktioner:** Besvara alla uppgifter nedan. Använd kunskaperna från Ordkollen för att hjälpa dig.

Tags: [Arbetsblad](#)