

Scratch



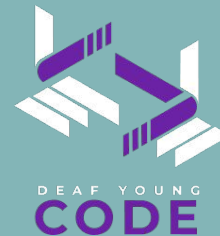
DEAF YOUNG
CODE

Project number : 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union

Cos'è Scratch?

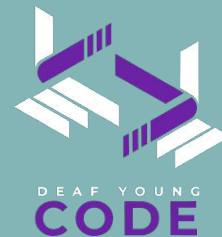


Scratch è un linguaggio di programmazione gratuito, educativo e basato su blocchi, sviluppato dal Lifelong Kindergarten Group del Massachusetts Institute of Technology (MIT).



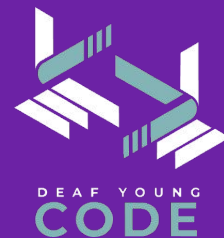
Co-funded by
the European Union

Video



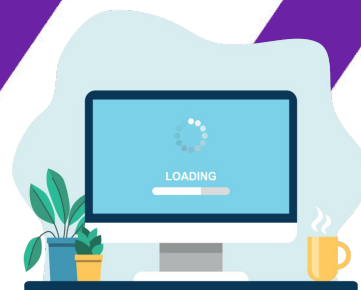
Co-funded by
the European Union

Perché usiamo Scratch?



Scratch è utilizzato principalmente per insegnare la programmazione e i concetti di programmazione in modo semplice, visivo e interattivo. È pensato per principianti e aiuta le persone (soprattutto i bambini) a imparare a creare animazioni, giochi e storie interattive senza bisogno di esperienza previa in programmazione

Utilizza un sistema basato su blocchi che facilita la comprensione della logica di programmazione, come cicli, condizioni e variabili. Scratch incoraggia anche la creatività, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico, rendendolo un'ottima introduzione alla programmazione.



Dove usiamo Scratch?



Istruzione:

Programmazione di apprendimento
Educazione STEM
Espressione creativa.

Programmi doposcuola:

Molti programmi doposcuola utilizzano Scratch per insegnare la programmazione e favorire la creatività in un ambiente rilassato ed esplorativo.

Comunità online:

Scratch è utilizzato nella sua comunità online, dove gli utenti condividono i loro progetti, collaborano e imparano dagli altri. È uno spazio per la creatività e la collaborazione.



Dove usiamo Scratch?



Prototipazione e sviluppo di giochi:

Sebbene Scratch non venga solitamente utilizzato per lo sviluppo professionale di videogiochi, è uno strumento eccellente per prototipare e testare rapidamente idee di gioco o esperienze interattive. È usato anche da hobbisti che amano creare piccoli giochi.

Mostre o progetti interattivi:

Scratch può essere utilizzato per creare arte digitale interattiva, mostre o simulazioni per musei, scuole o eventi comunitari.

Progetti personali:

Persone di tutte le età possono usare Scratch per sviluppare progetti personali, che si tratti di un gioco immaginato, di una storia animata o anche di un semplice tutorial interattivo.

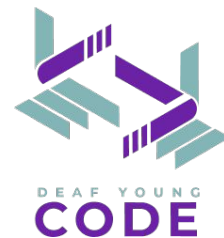


Caratteristiche principali

- **Codifica basata su blocchi:** Scratch utilizza "blocchi" visivi che rappresentano concetti di programmazione, rendendolo accessibile ai principianti.
- **Piattaforma interattiva:** Gli utenti possono creare progetti, condividerli e remixare i progetti di altri.
- **Integrazione multimediale:** Scratch supporta suoni, immagini e video, permettendo progetti interattivi basati su multimedialità.
- **Creazione di giochi e animazioni:** Scratch è ottimo per creare giochi, storie e animazioni.
- **Comunità e condivisione:** Scratch ha una comunità online globale dove gli utenti possono condividere i propri progetti e imparare dagli altri.



Perché è utile per i sordi?



Scratch può essere particolarmente utile per i sordi o ipo-uditivi per diversi motivi:

1.

Apprendimento visivo: Scratch si basa molto sulla programmazione visiva (basata su blocchi) piuttosto che su quella testuale, rendendo più facile per gli studenti sordi comprendere e interagire senza dover fare affidamento su istruzioni verbali.



Perché è utile per i sordi?

2.

Sottotitoli e feedback visivo:

I progetti a zero spesso includono istruzioni testuali e segnali visivi sullo schermo che non richiedono udito. Questo la rende una piattaforma inclusiva.



3.



Comunicazione visiva:

Gli utenti sordi possono esprimersi attraverso elementi visivi come immagini, animazioni e colori nei loro progetti, favorendo la comunicazione creativa.

Perché è utile per i sordi?

4.

Tutorial accessibili: Scratch offre tutorial e guide visive, che possono essere più accessibili per chi preferisce leggere o visualizzare istruzioni visive piuttosto che ascoltare audio.



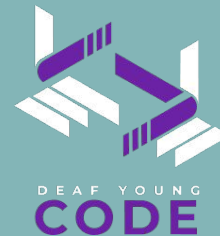
5.

Opportunità educative:

Scratch offre un'eccellente piattaforma per studenti di tutte le capacità, inclusi i sordi, concentrandosi sull'apprendimento visivo e pratico.



Grazie per la vostra attenzione!



Restate sintonizzati per la prossima presentazione!

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono però solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva Europea per l'Istruzione e la Cultura (EACEA).
Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per questi.

Numero progetto: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union