

Scratch



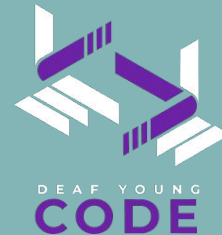
DEAF YOUNG
CODE

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union

Čo je Scratch?

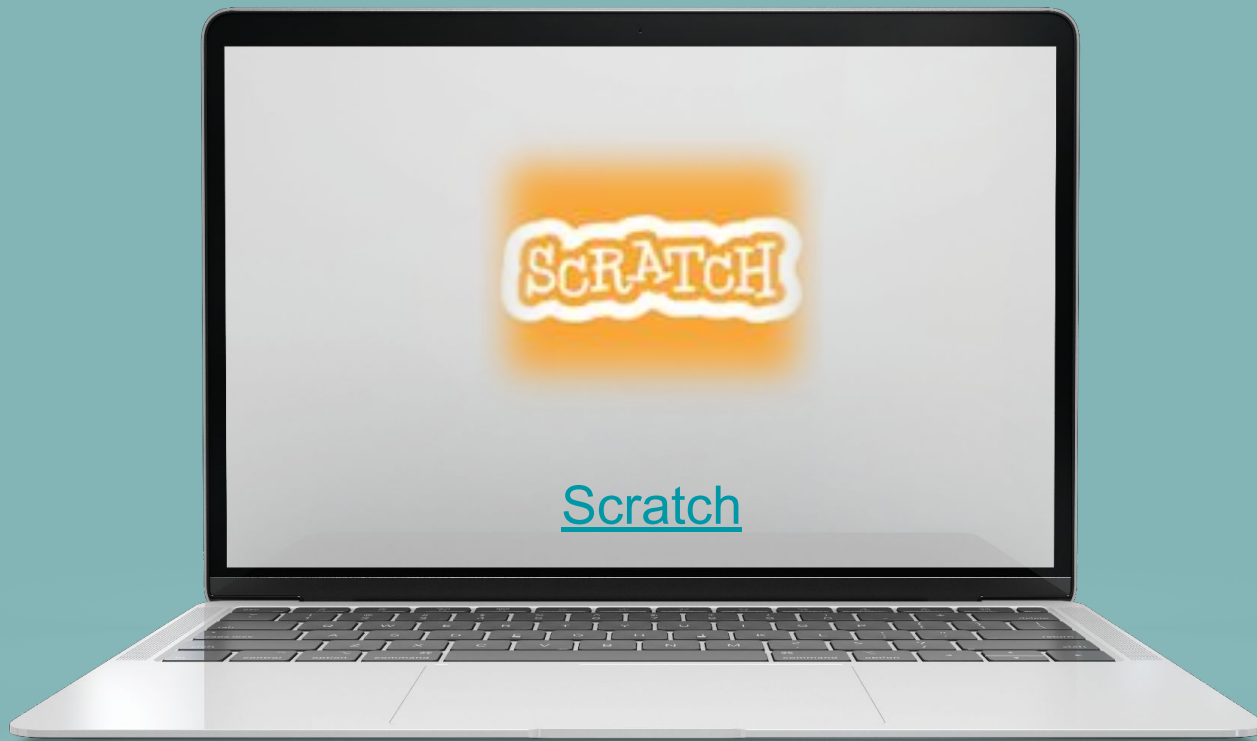
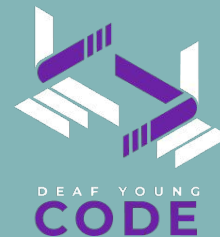


Scratch je bezplatný vzdelávací blokový programovací jazyk, ktorý vyvinula skupina Lifelong Kindergarten Group na Massachusettskom technologickom inštitúte (MIT).)



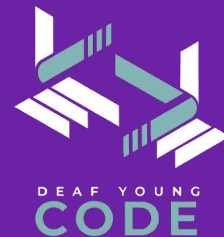
Co-funded by
the European Union

Video



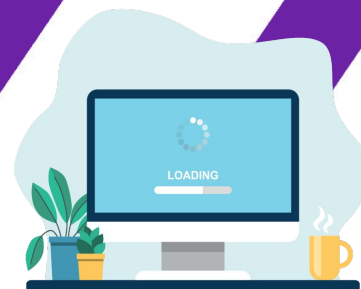
Co-funded by
the European Union

Prečo používame Scratch?



Scratch sa používa predovšetkým na výučbu konceptov kódovania a programovania jednoduchým, vizuálnym a interaktívnym spôsobom. Je určený pre začiatočníkov a pomáha ľuďom naučiť sa vytvárať animácie, hry a interaktívne príbehy bez potreby predchádzajúcich skúseností s kódovaním

Používa blokový systém, ktorý uľahčuje pochopenie programovacej logiky, ako sú slučky, podmienky a premenné. Scratch tiež podporuje kreativitu, riešenie problémov a kritické myslenie, čo z neho robí vynikajúci úvod do programovania.



Kde používame Scratch



Vzdelanie:

Učenie sa programovania

STEM vzdelávanie

Tvorivé vyjadrovanie

Programy po škole:

Mnohé mimoškolské programy využívajú Scratch na výučbu programovania a podporu kreativity v uvoľnenom a výskumnom prostredí.

Online komunity:

Scratch sa používa v online komunite, kde používatelia zdieľajú svoje projekty, spolupracujú a učia sa od ostatných. Je to priestor pre kreativitu a spoluprácu



Co-funded by
the European Union

Kde používame Scratch



Prototypovanie a vývoj hier:

Hoci sa Scratch zvyčajne nepoužíva na profesionálny vývoj hier, je to vynikajúci nástroj na rýchle vytváranie prototypov a testovanie nápadov na hry alebo interaktívnych zážitkov. Používajú ho aj nadšenci, ktorí radi vytvárajú malé hry.

Interaktívne expozície alebo projekty:

Scratch sa dá použiť na vytváranie interaktívneho digitálneho umenia, expozícií alebo simulácií pre múzeá, školy alebo komunitné podujatia.

Osobné projekty:

Ľudia všetkých vekových kategórií môžu pomocou programu Scratch vytvárať osobné projekty, či už ide o hru, ktorú si vymysleli, animovaný príbeh alebo dokonca jednoduchý interaktívny tutoriál



Kľúčové vlastnosti

- **Blokové kódovanie:** Scratch používa vizuálne „bloky“, ktoré reprezentujú programovacie koncepty, čím je prístupný aj pre začiatočníkov.
- **Interaktívna platforma:** Používatelia môžu vytvárať projekty, zdieľať ich a remixovať projekty iných používateľov.
- **Integrácia multimédií:** Scratch podporuje zvuk, obrázky a video, čo umožňuje vytvárať interaktívne multimediálne projekty.
- **Tvorba hier a animácií:** Scratch je skvelý na tvorbu hier, príbehov a animácií.
- **Komunita a zdieľanie:** Scratch má globálnu online komunitu, kde môžu používatelia zdieľať svoje projekty a učiť sa od ostatných



Prečo je to užitočné pre nepočujúcich?



Scratch môže byť z viacerých dôvodov obzvlášť užitočný pre nepočujúcich alebo sluchovo postihnutých:

1.

Vizuálne učenie: Scratch sa vo veľkej miere spolieha na vizuálne programovanie (na báze blokov) namiesto textového kódovania, čo uľahčuje nepočujúcim študentom pochopenie a zapojenie sa bez spoliehania sa na verbálne pokyny.



Prečo je to užitočné pre nepočujúcich?

2.

Titulky a vizuálna spätná väzba:

Projekty Scratch často obsahujú textové pokyny a vizuálne podnety na obrazovke, ktoré nevyžadujú sluch..



3.



Všetkoul Communication:

Nepočujúci používatelia sa môžu vo svojich projektoch vyjadrovať prostredníctvom vizuálnych prvkov, ako sú obrázky, animácie a farby, čím podporujú kreatívnu komunikáciu.

Prečo je to užitočné pre nepočujúcich?

4.

Prístupné tutoriály: Scratch poskytuje vizuálne tutoriály a návody, ktoré môžu byť prístupnejšie pre ľudí, ktorí uprednostňujú čítanie alebo prezeranie vizuálnych inštrukcií pred počúvaním zvukových nahrávok.



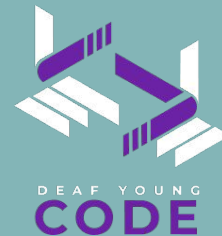
5.

Vzdelávacie príležitosti

Scratch poskytuje vynikajúcu platformu pre študentov všetkých schopností, vrátane nepočujúcich, tým, že sa zameriava na vizuálne a praktické učenie



Ďakujeme za pozornosť!



Sledujte d'alšiu prezentáciu!

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusí sa zhodovať s názormi Európskej únie. Európskej únie alebo Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Európska únia ani EACEA za ne nenesú žiadnu zodpovednosť.

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union