

Scratch (Skreč)



DEAF YOUNG
CODE

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



Co-funded by
the European Union

Šta je Scratch (Skreč)?



Scratch je besplatan, obrazovni, blokovski programski jezik koji je razvila grupa Lifelong Kindergarten na Masačusetskom tehnološkom institutu (MIT).



Co-funded by
the European Union

Video



<https://youtu.be/Qo8Oq7iTrQE?si=oul6m8zmqLHxB3s4>

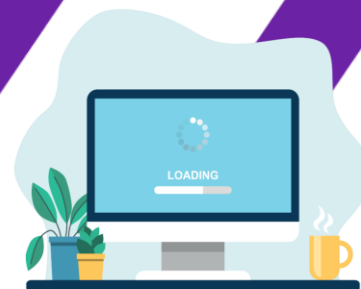


Co-funded by
the European Union

Zašto koristimo Scratch?

Scratch se prvenstveno koristi za podučavanje koncepata kodiranja i programiranja na jednostavan, vizuelan i interaktivan način. Namenjen je početnicima i pomaže ljudima (posebno deci) da nauče kako da kreiraju animacije, igre i interaktivne priče bez potrebe za prethodnim iskustvom u kodiranju.

Koristi sistem zasnovan na blokovima koji olakšava razumevanje programske logike, kao što su petlje, uslovi i promenljive. Skreć takođe podstiče kreativnost, rešavanje problema i kritičko razmišljanje, što ga čini odličnim uvodom u kodiranje.



Gde koristimo Scratch?



Obrazovanje:

Učenje programiranja

STEM obrazovanje

Kreativno izražavanje

Vannastavni programi:

Mnogi vannastavni programi koriste Scratch za podučavanje kodiranja i negovanje kreativnosti u opuštenom i istraživačkom okruženju.

Onlajn zajednice:

Scratch se koristi u svojoj onlajn zajednici, gde korisnici dele svoje projekte, sarađuju i uče od drugih. To je prostor za kreativnost i saradnju.



Gde koristimo Scratch?



Razvoj prototipova i razvoj igara:

Iako se Skretč obično ne koristi za profesionalni razvoj igara, on je odličan alat za brzo prototipiranje i testiranje ideja za igre ili interaktivnih iskustava. Takođe ga koriste hobisti koji uživaju u pravljenju malih igara..

Interaktivne izložbe ili pojekti:

Scratch se može koristiti za kreiranje interaktivne digitalne umetnosti, izložbi ili simulacija za muzeje, škole ili događaje u zajednici.

Lični projekti:

Pojedinci svih uzrasta mogu koristiti Skreč za razvoj ličnih projekata, bilo da je u pitanju igra koju su zamislili, animirana priča ili čak jednostavan interaktivni tutorijal.



Ključne karakteristike

- **Blokovsko kodiranje:** Skreč koristi vizuelne „blokove“ koji predstavljaju programske koncepte, što ga čini pristupačnim početnicima.
- **Interaktivna platforma:** Korisnici mogu da kreiraju projekte, dele ih i remiksuju tuđe projekte.
- **Multimedijalna integracija:** Skreč podržava zvuk, slike i video, omogućavajući interaktivne, multimedijalne projekte.
- **Kreiranje igara i animacija:** Skreč je odličan za pravljenje igara, priča i animacija.
- **Zajednica i deljenje:** Skreč ima globalnu onlajn zajednicu gde korisnici mogu da dele svoje projekte i uče od drugih.



SCRATCH



Zašto je korisno za gluve osobe?



Scratch može biti posebno korisno za gluve ili nagluve osobe iz nekoliko razloga:

1.

Vizuelno učenje: Scratch se u velikoj meri oslanja na vizuelno programiranje (bazirano na blokovima) umesto na tekstualno kodiranje, što gluvim učenicima olakšava razumevanje i angažovanje bez oslanjanja na verbalne instrukcije.



Zašto je korisno za gluve osobe?

2.

Titlovi i vizuelne povratne informacije:

Scratch projekti često uključuju tekstualna uputstva i vizuelne znakove na ekranu koji ne zahtevaju slušanje. Zbog toga je platforma inkluzivna.



3.



Vizuelna komunikacija:

Glupi korisnici mogu da se izraze kroz vizuelne elemente poput slika, animacija i boja u svojim projektima, podstičući kreativnu komunikaciju.

Zašto je korisno za gluve osobe?

4.

Pristupačni tutorijali: Scratch pruža vizuelne tutorijale i vodiče, koji mogu biti pristupačniji pojedincima koji više vole da čitaju ili gledaju vizuelna uputstva nego da slušaju audio



5.

Obrazovne mogućnosti

Scratch pruža odličnu platformu za učenike svih sposobnosti, uključujući i gluve, fokusirajući se na vizuelno i praktično učenje.



Hvala vam na pažnji!



Pratite sledeću prezentaciju!

Finansirano od strane Evropske unije. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, isključivo stavovi i mišljenja autora/autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska unija ni EACEA ne mogu biti odgovorne za njih.

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



Co-funded by
the European Union