

SCRATCH



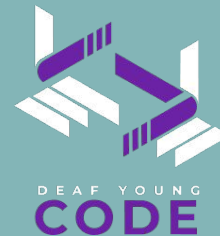
DEAF YOUNG
CODE

Projektszám: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union

Mi az a Scratch?

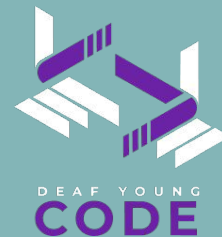


A Scratch egy ingyenes, oktató jellegű, blokk alapú programozási nyelv, amelyet a Massachusetts Institute of Technology (MIT) Lifelong Kindergarten Group fejlesztett ki.



Co-funded by
the European Union

Videó

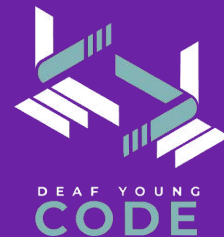


**YouTube
Kattints ide :)**



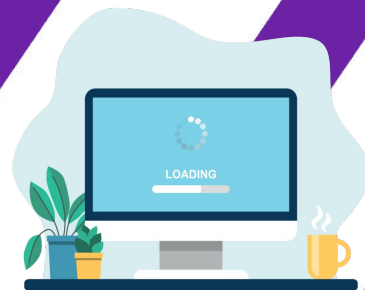
Co-funded by
the European Union

Miért használjuk a Scratch-et ?



A Scratch-et elsősorban kódolási és programozási fogalmak egyszerű, vizuális és interaktív módon történő oktatására használják. Kezdők számára készült, és segít az embereknek (különösen a gyerekeknek) megtanulni animációk, játékok és interaktív történetek készítését előzetes kódolási tapasztalat nélkül.

Blokk alapú rendszert használ, amely megkönnyíti a programozási logika, például a ciklusok, feltételek és változók megértését. A Scratch a kreativitást, a problémamegoldást és a kritikai gondolkodást is ösztönzi, így kiváló bevezetést nyújt a kódolásba.



Hol használjuk a Scratch-et ?



Oktatás:

Programozás tanulása

STEM oktatás

Kreatív kifejezés

Iskola utáni programok:

Sok iskola utáni program a Scratch-et használja a kódolás tanítására és a kreativitás elősegítésére egy nyugodt és felfedező környezetben.

Online közösségek:

A Scratch-et online közösségében használják, ahol a felhasználók megosztják projektjeiket, együttműködnek és tanulnak másoktól. Ez egy tér a kreativitás és az együttműködés számára.



Hol használjuk a Scratch-et ?



Prototípus-készítés és játékfejlesztés:

Bár a Scratch-et jellemzően nem professzionális játékfejlesztésre használják, kiváló eszköz a játékok vagy interaktív élmények gyors prototípus-készítéséhez és teszteléséhez. Használják a hobbijátékok készítését kedvelő játékosok is.

Interaktív kiállítások vagy projektek:

A Scratch segítségével interaktív digitális művészeti alkotások, kiállítások vagy szimulációk hozhatók létre múzeumok, iskolák vagy közösségi rendezvények számára.

Személyes projektek:

A Scratch segítségével minden korosztály saját projekteket fejleszthet, legyen szó akár egy általuk elképzelt játékról, egy animált történetről vagy akár egy egyszerű interaktív oktatóanyagról.

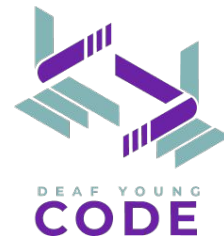


Főbb jellemzők

- **Blokk alapú kódolás:** A Scratch vizuális „blokkokat” használ, amelyek a programozási koncepciókat ábrázolják, így a kezdők számára is könnyen érthető.
- **Interaktív platform:** A felhasználók projekteket hozhatnak létre, megoszthatják azokat, és mások projektjeit remixelhetik.
- **Multimédia integráció:** A Scratch támogatja a hangokat, képeket és videókat, lehetővé téve az interaktív, multimédiás projekteket.
- **Játék- és animációkészítés:** A Scratch nagyszerű játékok, történetek és animációk készítéséhez.
- **Közösség és megosztás:** A Scratch egy globális online közösséggel rendelkezik, ahol a felhasználók megoszthatják projektjeiket és tanulhatnak másoktól.



Miért hasznos a siketek számára?



A **Scratch** különösen hasznos lehet siketek vagy nagyothallók számára több okból is:

1.

Vizuális tanulás: A Scratch nagymértékben támaszkodik a vizuális programozásra (blokk alapú), nem pedig a szövegalapú kódolásra, így a siket diákok könnyebben megértik és elkötelezik magukat a szóbeli utasítások nélkül .



Miért hasznos a siketek számára?

2.

Feliratok és vizuális visszajelzés:

A Scratch projektek gyakran tartalmaznak szöveges utasításokat és képernyőn megjelenő vizuális jelzéseket, amelyek nem igényelnek hallást. Ez teszi őket befogadó platformmá.



3.

Vizuális kommunikáció:

A siket felhasználók vizuális elemek, például képek, animációk és színek segítségével fejezhetik ki magukat projektjeikben, elősegítve a kreatív kommunikációt.



Miért hasznos a siketek számára?

4.

Akadálymentesített oktatóanyagok : A Scratch vizuális oktatóanyagokat és útmutatókat kínál, amelyek könnyebben hozzáférhetők azok számára, akik a hanganyagok hallgatása helyett a vizuális utasítások olvasását vagy megtekintését részesítik előnyben.



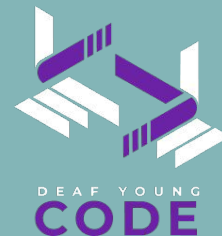
5.

Oktatási lehetőségek

A Scratch kiváló platformot biztosít minden képességű tanuló számára, beleértve a siketeket is, a vizuális és gyakorlati tanulásra összpontosítva.



Köszönöm a figyelmet!



**Maradjatok velünk
a következő
bemutatóért!**

Projektszám: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union