

OPIS APLIKACJI SCRATCH JR.

[odcinek 26: Apetyt na aplikacje – Tablety w Bibliotece]



Scratch Jr to bezpłatna aplikacja dla dzieci (i dorosłych), dzięki której można w przystępny sposób nauczyć się programować proste gry i interakcje. **Scratch Jr** nie wymaga pisania kodu, ponieważ aplikacja wykorzystuje proste „klocki” (bloki) imitujące fragmenty kodu, które należy przypisać do danej postaci z bajki i ułożyć w określonej kolejności. Zabawa ze **Scratch Jr** oswaja z tematyką projektowania i programowania aplikacji i gier mobilnych, pozwala zrozumieć, czym jest programowanie obiektowe, a także rozwija kreatywność i logiczne myślenie.

PODSTAWOWE CECHY APLIKACJI

Scratch to język programowania i narzędzie edukacyjne stworzone przez MIT (Massachusetts Institute of Technology). Aplikacja Scratch Jr jest bezpłatna, nie wymaga rejestracji.

JAK MOŻNA WYKORZYSTAĆ APLIKACJĘ?

Aplikację Scratch Jr można wykorzystać w bibliotece do:

- organizacji warsztatów programowania dla dzieci,
- organizacji turniejów programowania,
- zachęcania zarówno młodszych, jak i starszych dzieci do nauki programowania,
- oswajania z programowaniem obiektowym.

INSPIRACJE

Obejrzyj film, pokazujący, jak programować w Scratch Jr:

<https://www.youtube.com/watch?v=s6zIP3Pu668>

Z pełnej platformy programistycznej Scratch, której Scratch Jr jest wersją uproszczoną, można także korzystać online poprzez stronę WWW. Są na niej dostępne stworzone przez użytkowników projekty prostych gier i animacji (także w języku polskim) do oglądania, korzystania, a nawet samodzielnego remiksowania: <https://scratch.mit.edu>

Bezpłatny podręcznik do języka Scratch można pobrać tutaj:

<http://www.enauczanie.com/metodyka/scratch>

Dzięki Scratch (w wersji offline do instalacji) można zaprogramować roboty Finch z projektu Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego Link do przyszłości:

<http://linkdoprzyszlosci.pl/zasoby/>

Z aplikacją Scratch Jr można realizować podobne scenariusze do tych, proponowanych do aplikacji [Hopscotch](#) (odc.6. pt. Dzieci tworzą).

Podobną do ScratchJr aplikacją jest bezpłatna aplikacja [Tynker](#). Natomiast [Udacity](#) to bezpłatna aplikacja z kursami i informacjami dla osób bardziej zaawansowanych, które chcą uczyć się programowania i projektowania aplikacji mobilnych oraz serwisów internetowych.



Kurs „Tablety w Bibliotece” powstał w ramach Programu Rozwoju Bibliotek. Program wspiera tysiące bibliotek publicznych w całej Polsce w pełnieniu roli lokalnych centrów aktywności społecznej. W takich placówkach ludzie spędzają czas, rozwijają swoje zainteresowania, zdobywają nowe umiejętności i wspólnie działają. Program Rozwoju Bibliotek to przedsięwzięcie Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności prowadzone przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. W latach 2009-2015 było realizowane w ramach partnerstwa z Fundacją Billa i Melindy Gatesów.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>