

SCRATCH 3.0 – NOWE MOŻLIWOŚCI

Piotr Bała

ICM Uniwersytet Warszawski, Pawińskiego 5a, 02-106 Warszawa

Marek Nowicki

Wydział Matematyki i Informatyki UMK, Chopina 12/18, 87-100 Toruń

faramir@mat.umk.pl

1. Informacje ogólne o warsztatach

Czas trwania warsztatów (45, 90, 180 min): 90 min

Krótkie (maksymalnie 3 wiersze) przedstawienie prowadzącego warsztaty :

Piotr Bała jest wykładowcą akademickim, od 13 lat prowadzi zajęcia z programowania dla studentów. Zajmuje się programowaniem równoległym i rozproszonym oraz współczesnymi technologiami informatycznymi. Posiada duże doświadczenie w prowadzeniu zajęć dla uczniów wszystkich poziomów.

Marek Nowicki jest wykładowcą akademickim a jednocześnie posiada duże doświadczenie związane z programowaniem w Scratchu.

Rodzaj sali (pracownia komputerowa, sala wykładowa, inne): pracownia komputerowa

Potrzebne oprogramowanie: przeglądarka internetowa (Firefox), flash, dostęp do Internetu

Wyposażenie sali w sprzęt dodatkowy: rzutnik

2. Opis przebiegu warsztatów

Programowanie staje się umiejętnością coraz powszechniejszą już na poziomie szkoły podstawowej, ale nie tylko. Scratch jest tworzonym w MIT innowacyjnym środowiskiem programistycznym pozwalającym na tworzenie prezentacji i animacji w sposób atrakcyjny dla ucznia. Pozwala na łatwe tworzenie animacji zawierających grafikę, dźwięk, ruch oraz szerokie możliwości interakcji z użytkownikiem. Scratch wykorzystuje bardzo ciekawe wizualne podejście do tworzenia aplikacji. Ogromną zaletą środowiska jest przyjazny interfejs, dostępność polskiej wersji językowej oraz dostępność bez opłat.

W chwili obecnej przygotowывается nowa edycja programu Scratch – 3.0. Oprócz odświeżonego interfejsu posiada szereg nowych funkcjonalności. Dotyczą one przede wszystkim możliwości komunikowania się z urządzeniami zewnętrznymi czy

korzystania z serwisów internetowych. Nowe funkcjonalności poszerzają możliwości Scratcha i otwierają nowe pola wykorzystania.

W trakcie warsztatów przedstawiona zostanie wstępna wersja Scratcha 3.0 oraz zostaną przedstawione nowe funkcjonalności.

Literatura

1. Scratch: <http://scratch.mit.edu> (dostęp 7 czerwca 2018)