



SCRATCH

Gliederung

Entwickler

Philosophie

Eigenschaften

Attraktiv für ...

Leichte Bedienbarkeit

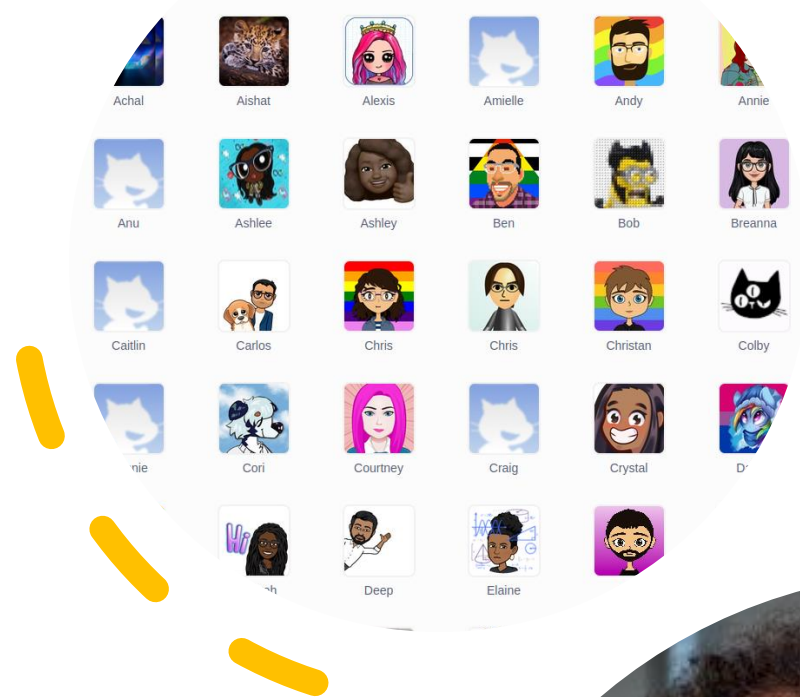
- "Hello World"

Community

Gameremakes

Entwickler

- Damals:
 - MIT Media Lab (Lifelong Kindergarten-Forschungsgruppe)
 - Mitchel Resnick
 - Entwicklung begann 2003
 - Veröffentlichung 2007
- Heutzutage:
 - Mitchel Resnick leitet die Lifelong Kindergarten Group
 - Seit 2019 -> Team der Scratch Foundation
 - Non-profit Organisation



Philosophie



ERSCHAFFEN EINES "LANDES", IN DAS
MAN "REISEN" KANN



ES GEHT NICHT UM DAS "LERNEN ZU
PROGRAMMIEREN", SONDERN
"PROGRAMMIEREN UM ZU LERNEN"



~~THEORIE~~ <--> PRAXIS

Eigenschaften

- Leicht zu verstehen
- Der Fokus liegt auf leichter Bedienbarkeit
- Visuelle Programmiersprache
- Man baut aus Blöcken scripte
- Blöcke sind an der Seite aufgelistet
- Blöcke müssen nur aus dieser Auflistung gezogen werden
- Wird im Browser programmiert



Attraktiv für:

- Kinder
- Jugendliche
- Schulen
- Bildungsstätten



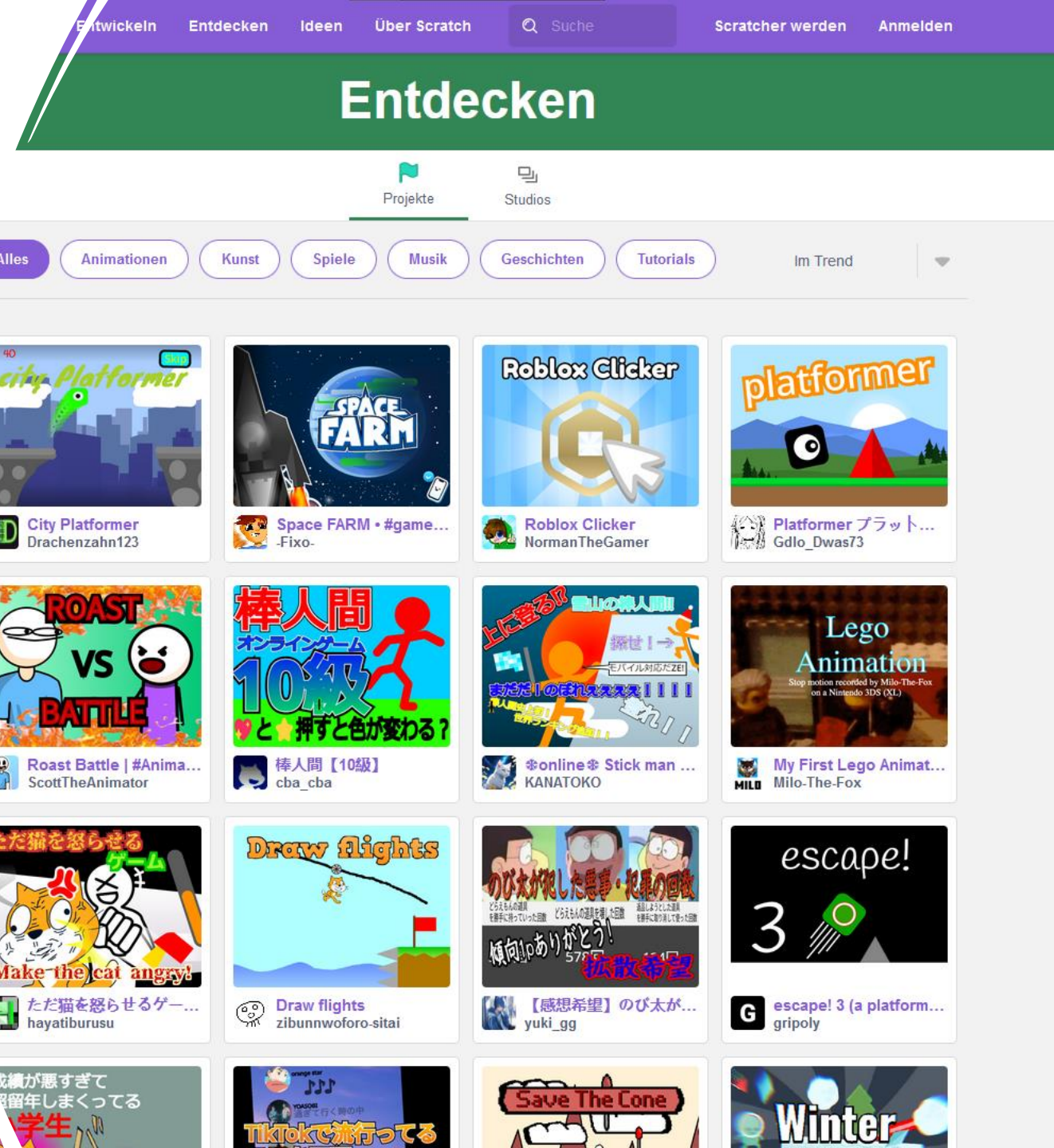
A large orange circle occupies the left side of the slide, partially cut off by the edge.

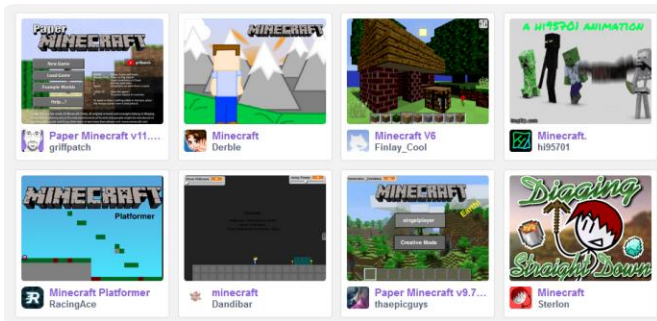
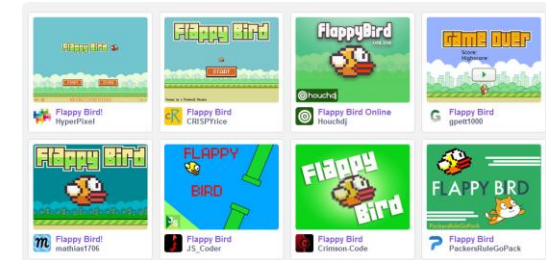
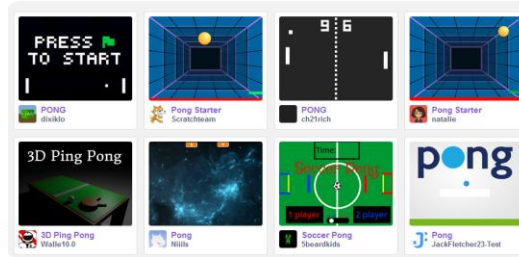
Leichte
Bedienbarkeit:

- <https://scratch.mit.edu/projects/editor/>



Community





Gameremakes mit Scratch

Quellen

- [https://de.scratch-wiki.info/wiki/Geschichte und Zukunft erziehungsorientierter Programmiersprachen](https://de.scratch-wiki.info/wiki/Geschichte_und_Zukunft_erziehungsorientierter_Programmiersprachen)
- https://www.youtube.com/watch?v=A_0XzM34_Ew
- <https://scratch.mit.edu/explore/projects/all>
- <https://scratch.mit.edu/projects/editor/>
- <https://scratch.mit.edu/credits>
- <https://www.media.mit.edu/groups/lifelong-kindergarten/overview/>