



SCRATCH

Philosophie



ERSCHAFFEN EINES "LANDES", IN
DAS MAN "REISEN" KANN (ÄHNLICH
SPRACHREISEN)



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



THEORIE <--> PRAXIS

Eigenschaften

- Visuelle Programmiersprache
- Leicht zu verstehen
- Der Fokus liegt auf leichter Bedienbarkeit
- 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



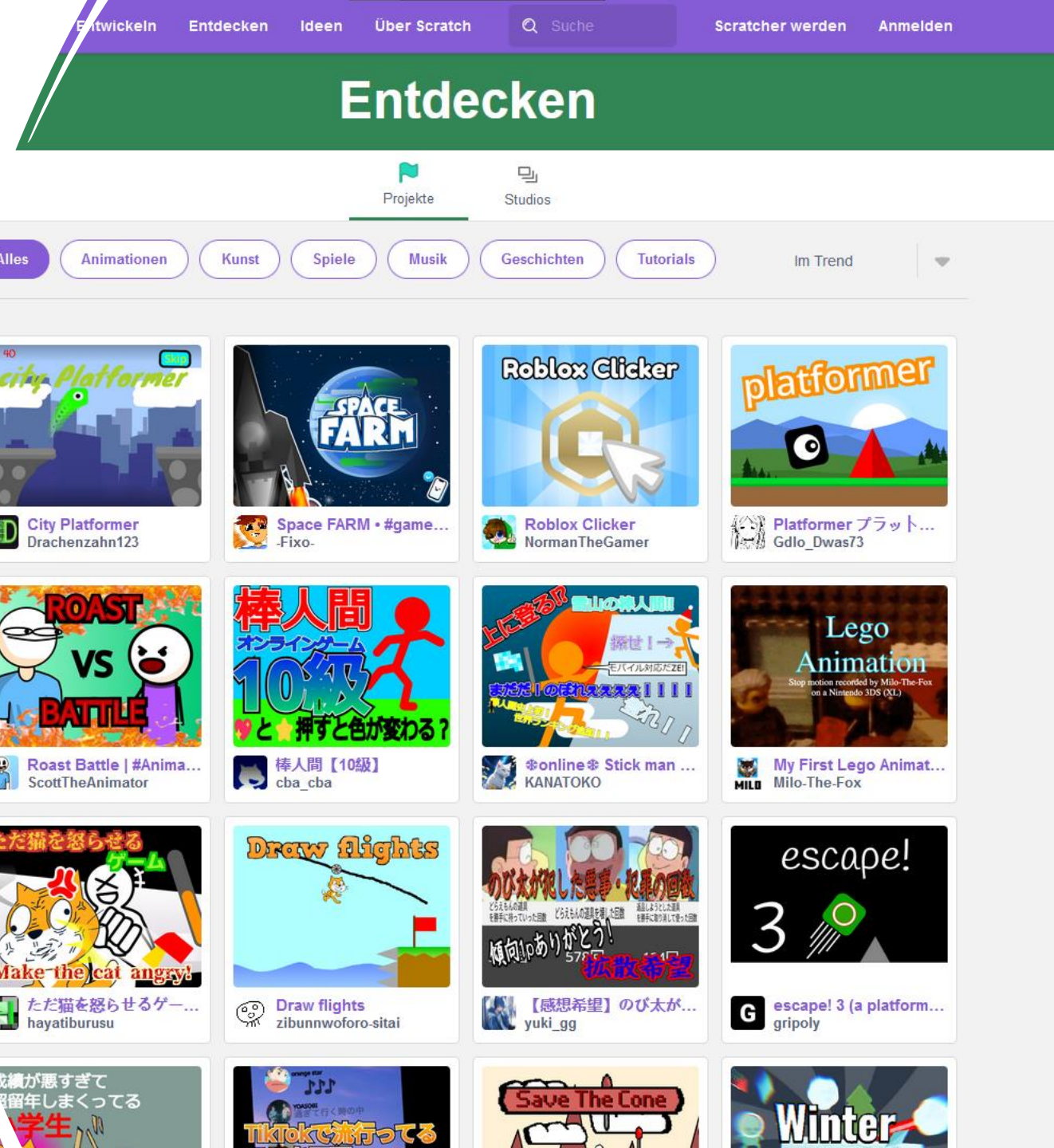
A large orange circle occupies the left side of the slide, partially cut off by the edge.

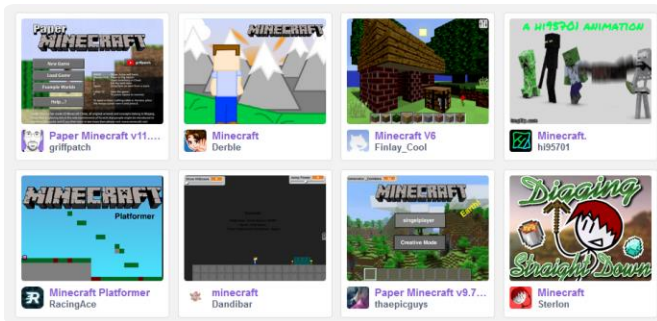
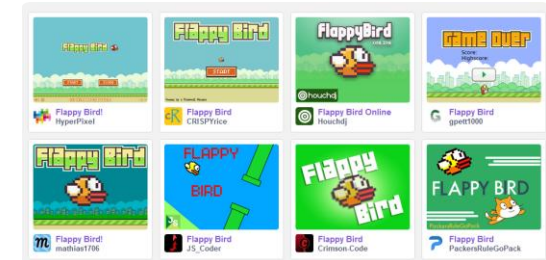
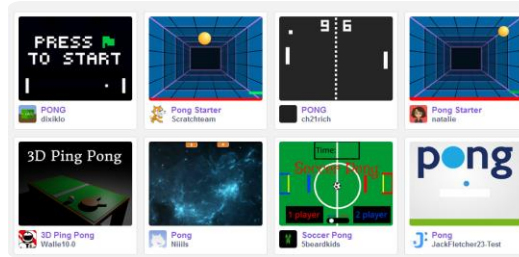
Leichte
Bedienbarkeit:

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



Community





Gameremakes mit Scratch

Quellen

- https://de.scratch-wiki.info/wiki/Geschichte_und_Zukunft_erziehungsorientierter_Programmiersprachen
- https://www.youtube.com/watch?v=A_0XzM34_Ew
- <https://scratch.mit.edu/explore/projects/all>
- <https://scratch.mit.edu/projects/editor/>