

# Scratch

## I etap edukacyjny / II etap edukacyjny

Scratch to interpretowany wizualny język programowania stworzony przez Mitchela Resnicka w Massachusetts Institute of Technology Media Lab. Został stworzony w celach edukacyjnych jako środek do nauczania podstaw programowania. Program dostosowany jest do wszystkich popularnych systemów operacyjnych.

---

W programie Scratch można tworzyć interaktywne historyjki, gry, animacje a nawet muzykę. Zasady programowania polegają na przeciąganiu i układaniu elementów języka w kształcie puzzli. Połączone ze sobą elementy tworzą kod dla wybranego obiektu. Program posiada obszerną bibliotekę obiektów. Można również importować obiekty z zewnątrz lub tworzyć je z poziomu programu, dostępnym w edytorze grafiki.



Na potrzeby programu powstał serwis społecznościowy [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu), który jest jednocześnie miejscem dzielenia się projektami, dyskusowania o nich i komentowania ich. Z poziomu serwisu można również bezpośrednio pracować w programie.

Program Scratch można pobrać bezpośrednio z serwisu [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu) w zakładce [Pomoc](#).

Program Scratch jest podstawowym programem jaki wykorzystuję z dziećmi w projekcie Mistrzowie Kodowania.