

# Scratch – tworzenie prostej gry w stylu Ponga z Klubem Kodowania

W maju, miesiącu Scratcha, zapraszamy najmłodszych entuzjastów technologii do stworzenia razem z nami prostej gry w stylu klasycznego Ponga!

---

Scratch to obiektowy, wizualny język programowania, wykorzystywany przede wszystkim do zainteresowania dzieci kodowaniem i programowaniem. Został zaprojektowany przez Mitchela Resnicka i jest rozwijany przez zespół pracujący w Lifelong Kindergarten Group w MIT Media Lab. Scratch umożliwia tworzenie interaktywnych historyjek, gier, czy animacji. Programowania odbywa się poprzez układanie bloków-puzli odpowiadającym komendom wykonywanym później przez gotowy program. Obecnie Scratch występuje w dwóch podstawowych wersjach, jako Scratch i Scratch Junior – przeznaczony dla najmłodszych entuzjastów technologii. Jego echa odnajdziemy jednak także w wielu pochodnych projektach bazujących na wizualnym języku programowania.

**„Dużego” Scratcha znajdziecie tutaj: [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)**

**Scratcha Juniora tutaj: [www.scratchjr.org](http://www.scratchjr.org)**

Poradnik stworzył dla Was Bartek Kiełtyka – pracownik gorlickiej biblioteki, jeden z członków Klubu Kodowania MBP w Gorlicach.