

SCRATCH



Linguagem gráfica de programação concebida no MIT para promover o desenvolvimento da fluência tecnológica e competências para o séc. XXI (entre elas a formulação e resolução de problemas). Caracterizada por ter: “ Chão baixo... Paredes amplas ... Tecto alto”. Difere, em vários aspectos, das linguagens de programação tradicionais...



Permite a criação de uma grande variedade de projectos sobre qualquer tema ou disciplina

Jogos, arte, histórias, música, apresentações ...

Programação com blocos-de-construção
Elimina os erros de sintaxe



Cooperação e partilha fácil
dos projectos na internet



Ligação ao mundo físico
Apoia a concepção de múltiplas experiências

Manipulação de vários tipos de media
Liga-se à cultura jovem e aos interesses pessoais de cada um



Apoia ideias poderosas
Torna os conceitos (tal como o de variável) mais compreensíveis e manipuláveis

Tinkerability

Permite a experimentação com ou sem plano e divertida com os vários segmentos dos “blocos” de programação



The Scratch project is supported by a grant from the National Science Foundation (Grant No. 0325828). Opinions and findings expressed on this poster do not necessarily reflect the views of the NSF.



Tradução de Teresa Martinho Marques