

Scratch Project

Colégio Crystal de Talatona
2019

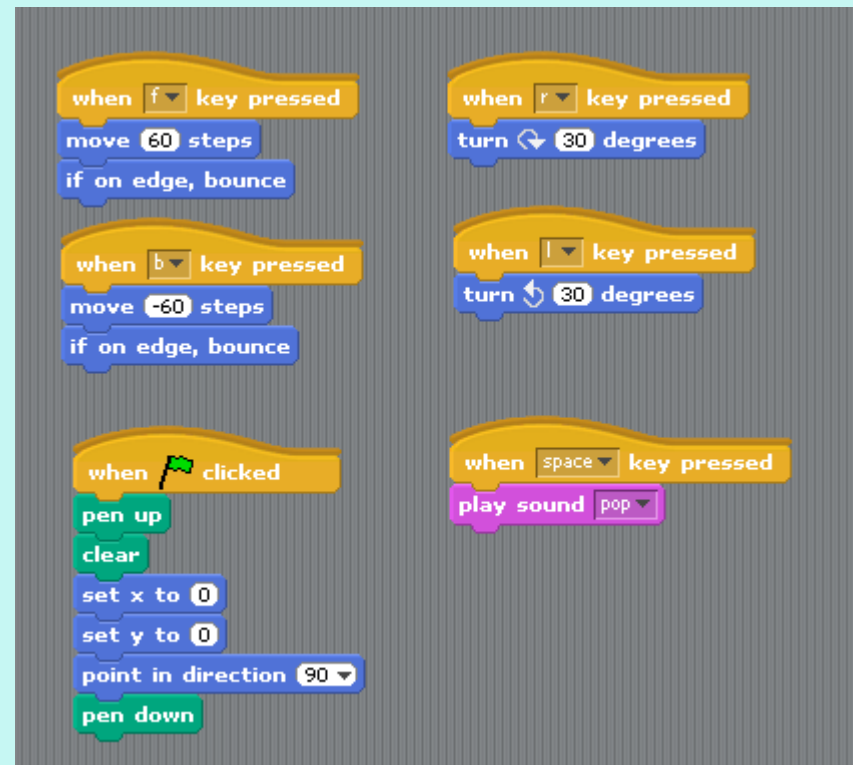


O que é **Scratch**?

- Scratch é uma linguagem de programação, ou seja, um método padronizado para comunicar instruções para um computador.
- Scratch é uma aplicação informática para desenvolver a **criatividade**, é possível criar histórias interativas, jogos, animações, etc.



- Scratch é muito mais acessível que outras linguagens de programação por se utilizar uma interface gráfica que permite que programas sejam montados como blocos de montar, como os brinquedos da LEGO.



Que habilidades podemos desenvolver?

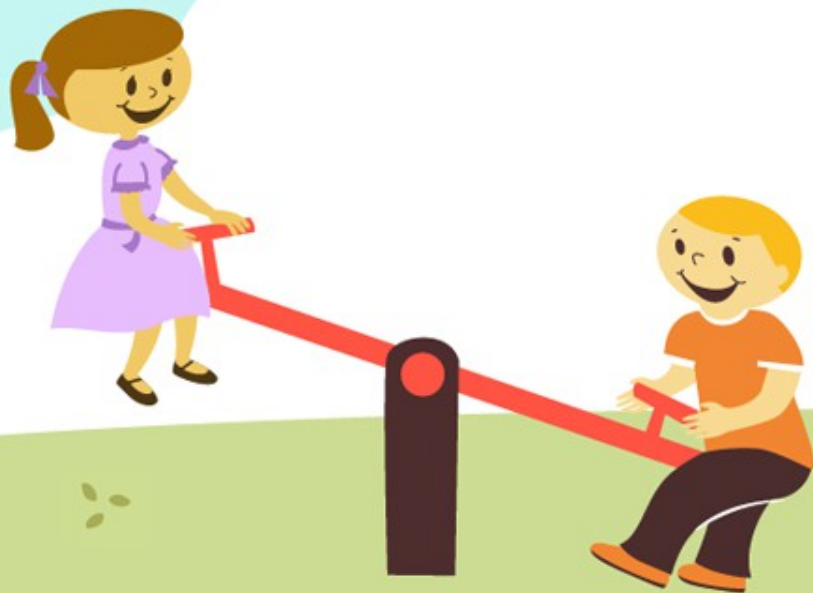
- **1) Desenvolvimento do pensamento lógico**

Com Scratch uma criança não vê um problema como algo grande, mas pode aprender a separá-lo em pequenas partes, logo eles aprendem as relações que existem entre diferentes os objetos. O pensamento lógico ajuda-os a ser mais precisos, mais analíticos, na hora de seguir uma ordem sequencial no desenvolvimento de um evento e seguir as regras.



2) Incentiva a criatividade

Para que as histórias ganhem vida, eles devem primeiro **imaginar**. Ser criadores de jogos com os quais eles poderão se divertir. Agora são eles os que decidem as histórias de seus personagens, as ações que realizam, ou até mesmo seus próprios desenhos podem ser parte do jogo.



3) Melhora as habilidades de compreensão das crianças

Atualmente, os sistemas de ensino são muito focado na memorização de conteúdos. Pelo uso do Scratch incentivamos a habilidade de **compreensão**. Ao realizar uma série de ordens e tarefas, eles podem ver graficamente como você está nas tarefas no computador em funcionamento. Não só eles aprendem o significado de uma palavra, agora os alunos podem verificar em primeira pessoa o que realmente significa.



Que habilidades podemos desenvolver?

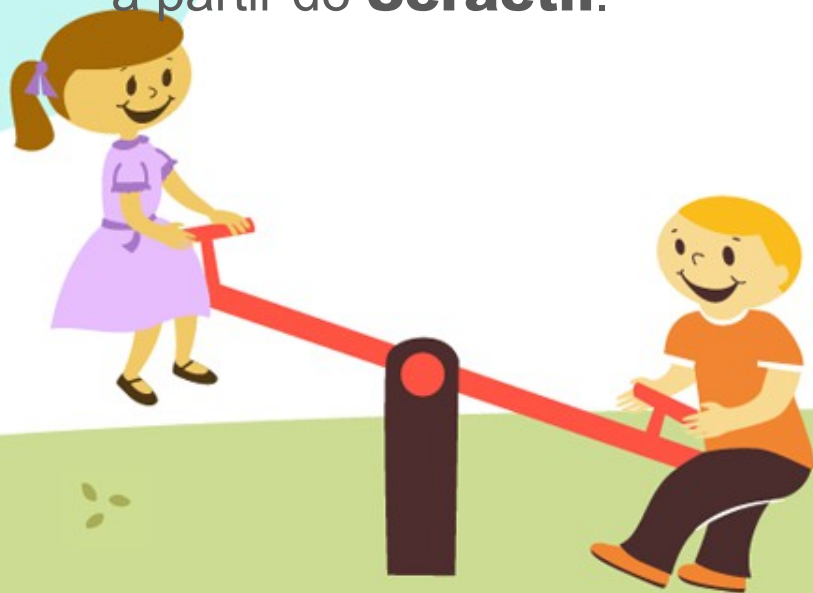
4) **Facilita o pensamento sistêmico**

A programação é baseada em uma série de elementos inter-relacionados. O primeiro contacto das crianças com a programação mais básica que lhes permite compreender de uma forma muito visual de como funciona um sistema, como cada parte se relaciona com outra e como eles podem resolver quaisquer problema que possam surgir.



5) Melhorar o desempenho escolar

O Scratch não pode ser considerado como uma disciplina escolar em si, mesmo que tenha conceitos de muitas outras disciplinas. As crianças, além de aprender programação, reforçam outros conceitos ou conteúdos da escola. Por exemplo, eles aprendem conceitos matemáticos como funções ou variáveis, serve como um complemento para o Inglês, eles podem realizar suas habilidades artísticas, qualquer disciplina da escola pode ser abordado a partir do **Scratch**.



The Scratch logo is centered in the upper half of the image. It features the word "SCRATCH" in a stylized, orange, rounded font with a blue outline. The logo is set against a white background that has a soft, cloud-like shape around it. Above the logo, there is a solid black horizontal bar. Below the logo, there is another solid black horizontal bar that is partially obscured by the seesaw illustration.

SCRATCH

