W3 – Explorando o Scratch

Sinopse

A linguagem gráfica de programação Scratch possibilita a criação de histórias interativas, animações, simulações e jogos e a posterior partilha dessas criações na Web. É uma ferramenta didática transversal e transdisciplinar com potencialidades para promover o estabelecimento de conexões entre os conteúdos curriculares das diversas disciplinas. Através da utilização de ferramentas de programação simplificadas, permite que sejam criados projetos com um grau de complexidade variável, desde o nível básico ao ensino superior.A gramática Scratch é baseada na agregação de blocos gráficos que os utilizadores encaixam uns nos outros para criar os seus programas (em analogia com as peças Lego)

Operacionalização

Neste workshop será feita uma breve apresentação do portal http://eduscratch.dgidc.min-edu.pt/ que visa promover a utilização educativa do Scratch. Serão criados alguns projetos simples ilustrativos das potencialidades da versão 2.0 da linguagem de programação Scratch.

Logística

Os participantes devem ter um computador pessoal com acesso à Internet

Duração

2h00

Dinamizadora

Cândida Pereira