

Nos dias de hoje as pessoas têm acesso, no seu computador, a uma enorme variedade de jogos interactivos, histórias, animações, simulações e outros tipos de **media interactivos e dinâmicos**. No entanto, na sua maioria estes programas são um caminho de sentido único: apenas podemos pesquisar e utilizar o que outros criaram; não podemos conceber e criar o nosso próprio programa.

O **Scratch** altera esta situação, promovendo a possibilidade de conceber e criar no computador o que se desejar, tornando fácil a combinação de gráficos, imagens, fotos, música e som em **criações interactivas**. Com o Scratch é possível criar personagens que dançam, cantam e interagem umas com as outras. Ou criar imagens que rodopiam, giram ou se animam como resposta aos movimentos do rato. Ou integrar imagens com efeitos de som e *clips* musicais para criar um cartão interactivo de aniversário para um amigo, ou para criar um relatório interactivo para apresentar na escola.

O nome **Scratch** vem da técnica de **Scratching** usada pelos DJs (*disc jockeys*) do hiphop, que giram os discos de vinil para trás e para diante com as mãos, com a intenção de misturar músicas de forma criativa e original. Podemos fazer algo semelhante com o Scratch, misturando diferentes tipos de *clips* de *media* (gráficos, fotos, músicas, sons...) de forma criativa.

No núcleo do Scratch está uma **linguagem gráfica de programação** que nos permite controlar acções e interacções entre diferentes tipos de *media*. Programar (*coding*) em Scratch é muito mais fácil do que com as linguagens de programação tradicionais: para criar um *script* (bloco composto por sequências de comandos) basta encaixar comandos gráficos uns nos outros, tal como se faz com as peças de um puzzle.

Uma vez criado um projecto Scratch, ele pode ser **partilhado** na página do Scratch na *Internet*, da mesma forma que se podem partilhar vídeos no *YouTube* ou fotos no *Flickr*. Também é possível incorporar projectos Scratch noutras páginas da *internet* (através de código *html*).

Podem surgir novas ideias para projectos Scratch explorando os que já existem na página Scratch da *Internet*. Se gostares de um personagem, ou imagem, ou bloco de comandos de um projecto já existente, basta **descarregar** esse projecto e usar partes dele no teu projecto Scratch.

Na figura em baixo encontram-se exemplos de imagens de projectos que outras pessoas criaram com o Scratch.

O que queres **tu** criar com o Scratch?



Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab

Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab
(tradução CC TIC ESE-IPS)

Portal português em: <http://kids.sapo.pt/scratch/>