

## CUVÂNT ÎNAINTE

Scratch este mai mult decât o aplicație software. Este o parte dintr-o misiune educațională internațională. Am creat Scratch pentru a ajuta tinerii să se pregătească pentru viață în societatea care se schimbă rapid. În timp ce tinerii creează proiecte Scratch, ei nu învață numai cum să scrie programe pe calculator. Ei învață să gândească creativ, să fie motivați sistematic și să muncească în colaborare – aptitudini esențiale pentru a avea succes în lumea de azi.

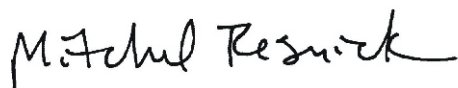


A fost palpitant de văzut toate modurile creative în care tinerii folosesc Scratch. Pe site-ul Scratch (<http://scratch.mit.edu>) tinerii din întreaga lume împărtășesc o varietate de proiecte creative: povestiri animate, jocuri de aventură, tutoriale interactive, tururi virtuale cu ghid, experimente științifice, newslettere online și mult mai multe. Scratch este un mediu digital unde tinerii se pot exprima creativ – și, pe parcursul procesului, să se dezvolte ca și gânditori creativi.

*Super aventura programării cu Scratch!* va ajuta la inițierea multor tineri în posibilitățile creative ale lui Scratch. Cartea dezvoltă una dintre cele mai inovative și productive inițiative Scratch, organizate de Federația Grupurilor de Tineret din Hong Kong. Sunt încântat că ideile și activitățile lor sunt acum disponibile pentru profesori, părinți și copii din întreaga lume.

În timp ce citești această carte, lasă-ți imaginația să zboare. Ce vei crea cu Scratch?

Bucurați-vă de aventură!



Profesor Mitchel Resnick  
Director MIT Echipa Scratch  
MIT Media Lab

