

## GUIA DO EDUCADOR

### Anime um Ator

Com este guia, você pode planejar e organizar uma oficina de uma hora de duração usando o Scratch. Os participantes vão ganhar experiência com programação enquanto usam animação para dar vida a seus personagens.



## Visão geral da oficina

Veja aqui uma sugestão de atividades para uma oficina de uma hora:



**IMAGINE**  
10 minutos

Primeiro, reúna os participantes para apresentar o tema e trocar ideias.



**CRIE**  
40 minutos

Depois, auxilie os participantes enquanto eles animam seus atores em seu próprio ritmo.



**COMPARTILHE**  
10 minutos

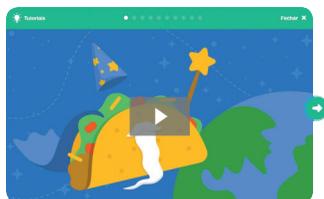
No final da oficina, reúna todos os participantes para compartilhar e refletir sobre o que foi feito.

## Prepare-se para a oficina

Use esta lista para preparar a oficina.

### Assista ao tutorial

O tutorial *Anime um Ator* mostra aos participantes como criar seus próprios projetos. Veja o tutorial antes de realizar a oficina, e experimente os seguintes passos: [scratch.mit.edu/tutorials](https://scratch.mit.edu/tutorials)



### Imprima os cartões da atividade

Imprima alguns cartões do *Anime um Ator* para disponibilizar para os participantes durante a oficina.

[scratch.mit.edu/ideas](https://scratch.mit.edu/ideas)



### Verifique se todos os participantes têm contas Scratch

Os participantes podem criar suas próprias contas Scratch em [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu), ou você pode criar contas de aluno para eles, se você tiver uma Conta de Professor. Para solicitar uma Conta de Professor, acesse: [scratch.mit.edu/educators](https://scratch.mit.edu/educators)

### Configure computadores ou laptops

Organize os computadores para que os participantes possam trabalhar individualmente ou em duplas.

### Configure um computador com projetor ou com uma tela grande

Você pode usar um projetor para mostrar exemplos e demonstrar como começar.

## Imagine



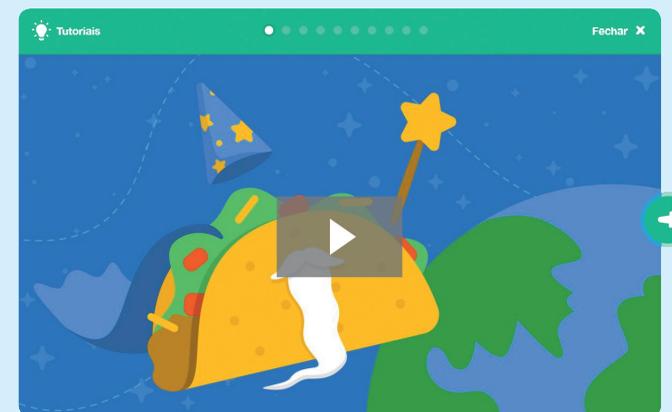
Comece reunindo os participantes para apresentar o tema e trocar ideias para projetos.

### Aquecimento: Personagens favoritos

Reúna o grupo em círculo. Peça para cada participante dizer seu nome e depois compartilhar qual é seu personagem favorito (de um livro, filme, ou programa de TV), e uma ou duas coisas que mais gosta nesse personagem.

### Ideias e inspiração

Para despertar algumas ideias, apresente o vídeo do tutorial *Anime um Ator*. O vídeo mostra vários projetos para dar ideias e inspirar.



Acesse: [scratch.mit.edu/ideas](https://scratch.mit.edu/ideas)

## Mostre como começar



Mostre os primeiros passos do tutorial para que os participantes saibam como começar.

### Escolha um cenário.



Soccer 2

### Escolha um personagem para animar.



Pico Walking

### Faça seu ator se mover para a direita e para a esquerda com as setas do teclado:

quando a tecla **seta para direita** for pressionada

adicione **10** a x

Escolha **seta para a direita** no menu.

quando a tecla **seta para esquerda** for pressionada

adicione **-10** a x

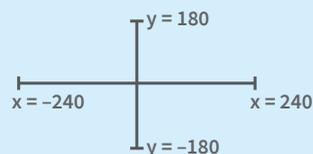
Escolha **seta para a esquerda** no menu.

Use o sinal de menos para o ator se mover para a esquerda.

Pressione as setas para a direita e para a esquerda do teclado para fazer seu ator se mover.



### Dica: o conhecimento das coordenadas x e y ajudará os participantes a entenderem como mover os atores no palco.



y é a posição no palco de cima para baixo.

x é a posição no palco de direita para a esquerda.

## Crie



Auxilie os participantes enquanto eles criam projetos de animação no Scratch.

### Comece com algumas dicas

Faça perguntas para ajudar os participantes a começar

Qual ator você gostaria de animar?

O que você quer que seu ator faça?

### Forneça recursos

Ofereça opções de como iniciar



Alguns participantes podem gostar da ideia de seguir o tutorial *on-line*: [scratch.mit.edu/animate](https://scratch.mit.edu/animate)



Outros podem preferir usar os cartões impressos: [scratch.mit.edu/ideas](https://scratch.mit.edu/ideas)

### Sugira algumas ideias para começar

- Escolha um ator para animar.
- Anime seu ator: faça-o pular, voar, deslizar ou falar!
- Escolha um cenário.



CRIE

### Experimente outras coisas

- Tente combinar mais de um tipo de animação.
- Se não souber o que fazer, escolha um cartão e experimente algo novo.
- Adicione um segundo personagem ou objeto para animar.



### Incentive a colaboração

- Quando alguém tiver dificuldade e não conseguir seguir adiante, permita que converse com outro participante que possa ajudar.
- Viu uma ideia legal? Peça para o criador compartilhar com os outros colegas.



### Incentive a experimentação

A atividade *Anime um Ator* pode ser feita em qualquer ordem, e com uma grande variedade de personagens e objetos como atores.

Incentive os alunos a experimentarem coisas novas:

*O que seu ator vai fazer em seguida?*

*Como você pode tornar sua animação interativa?*



COMPARTILHE

# Compartilhe

Peça aos participantes que compartilhem seus projetos com os colegas.

### Proponha perguntas para que eles possam discutir:

*O que você mais gosta no seu projeto?*

*Qual foi a parte mais difícil?*

*Se tivesse mais tempo, o que você acrescentaria ou mudaria?*

## E agora?

Os participantes podem usar as ideias e conceitos desta oficina para criar uma grande variedade de projetos. Incentive-os a continuar desenvolvendo seus projetos, criando jogos, histórias ou artes interativas com os recursos apresentados a seguir.



### Crie uma história

Escolha os personagens, crie diálogos e dê vida a sua história.



### Cartões Jogo de Pega-pegas

Faça um jogo no qual você precisa perseguir um ator para marcar pontos.



### Detecção de vídeo

Interaja com personagens e objetos no Scratch com a detecção de vídeo.

Veja esses projetos na Biblioteca de Tutoriais do Scratch:  
[scratch.mit.edu/ideas](https://scratch.mit.edu/ideas)

Scratch é um projeto do Grupo Lifelong Kindergarten do MIT Media Lab.