

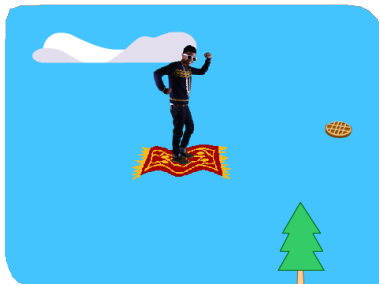
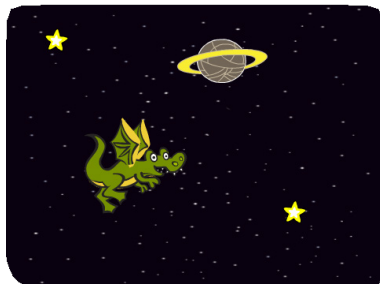
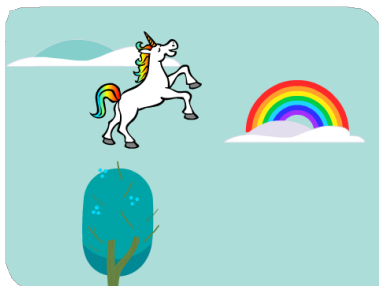
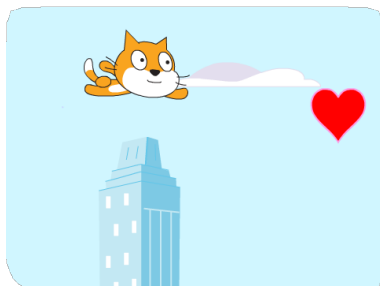


GUIA DO EDUCADOR

Faça algo voar

Com este guia, você pode planejar e organizar uma oficina de uma hora de duração usando Scratch.

Os participantes vão escolher um personagem e programá-lo para voar.



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 criam sua animação em seu próprio ritmo.



COMPARTILHE
10 minutos

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

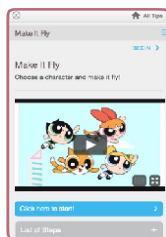
Prepare-se para a oficina

Use esta lista para preparar a oficina.

Assista ao tutorial

O tutorial *Faça algo voar* mostra aos participantes como criar seus próprios projetos. Veja o tutorial antes de realizar a oficina, e experimente os seguintes passos:

scratch.mit.edu/fly



Imprima os cartões da atividade

Imprima alguns cartões do *Faça algo voar* para disponibilizar para os participantes durante a oficina.

scratch.mit.edu/fly/cards



Verifique se todos os participantes têm contas Scratch

Os participantes podem criar suas próprias contas Scratch em 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

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 o projeto.

Aquecimento: Se eu pudesse voar...

Reúna o grupo em círculo e pergunte: "Se você pudesse voar, para onde gostaria de ir?" Sugira que fechem os olhos e se imaginem voando sobre seu lugar favorito. Pergunte: "Onde você está? O que pode ver abaixo de você?" Se tiver tempo, peça para que cada pessoa diga onde imaginaram estar voando ou algo que viram durante o voo.

Ideias e inspiração

Mostre o vídeo introdutório do tutorial *Faça algo voar*. O vídeo mostra vários projetos para dar ideias e inspirar.



Acesse em: scratch.mit.edu/fly ou vimeo.com/llk/fly



Mostre como começar

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

No Scratch, clique em Criar.
Escolha um ator para voar na biblioteca:

Novo ator:



Tema

Castelo
Cidade
Dançar
Vestir-se
Voando
Feriado
Música



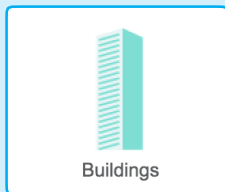
Butterfly3



Cat1 Flying

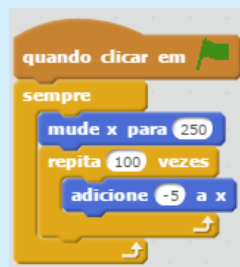
Escolha um novo ator para seu personagem voar por ele:

Novo ator:



Buildings

Faça o prédio se mover pelo palco para dar a impressão de que seu personagem está voando:



Crie

Auxilie os participantes enquanto eles criam suas animações.

Comece com algumas dicas

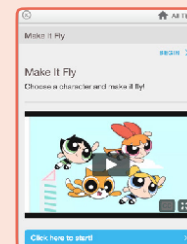
Faça algumas perguntas para ajudar os participantes a começar.

Qual personagem você gostaria de fazer voar?

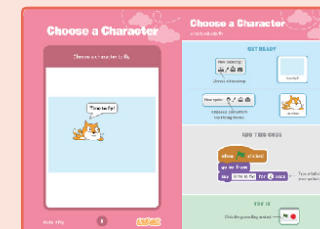
Onde seu personagem vai voar?

Forneça recursos

Ofereça opções de como iniciar



Alguns participantes podem gostar da ideia de seguir o tutorial on-line:
scratch.mit.edu/fly



Outros podem preferir usar os cartões impressos:
scratch.mit.edu/fly/cards

Sugira algumas ideias para começar

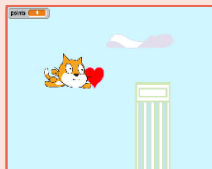
- Escolha um personagem.
- Escolha prédios ou outro cenário.
- Faça o personagem dizer alguma coisa.
- Faça o cenário se mover.



CRIE

Experimente outras coisas

- Troque as fantasias para alterar o cenário.
- Faça seu personagem se mover quando você pressionar uma tecla.
- Adicione nuvens e outros objetos flutuantes.
- Marque pontos quando tocar um objeto.



Incentive a depuração

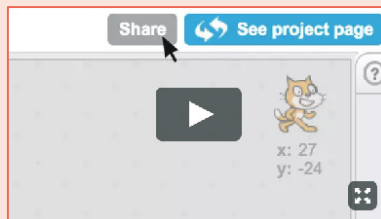
Veja algumas estratégias que podem ser sugeridas para ajudar os participantes a corrigirem erros ou dificuldades que possam vir a encontrar:

- Quando não conseguir fazer mais nada, fale com outros participantes sobre o que você está fazendo.
- Teste pequenos trechos de código por vez para entender o que está acontecendo em cada etapa.
- Olhe atentamente para os blocos no tutorial ou nos cartões de atividade para ver se eles são iguais ou diferentes dos blocos que você está usando.
- Lembre-se de que é comum surgirem bugs quando criamos programas de computador. A depuração é uma habilidade muito útil não só para a programação, mas também para a vida.

Prepare-se para compartilhar

Para acrescentar instruções e créditos para um projeto, clique no botão: "Ver página do projeto".

Este vídeo mostra como compartilhar o projeto no site do Scratch: vimeo.com/1lk/share.



COMPARTILHE

Compartilhe

Compartilhe seus projetos com seus colegas. Organize uma apresentação de personagens voadores. Peça para metade da turma exibir seus projetos para a outra metade. Depois troque.

Sugira que eles façam perguntas, como:

O que você mais gosta no seu projeto?

O que você gostaria de mudar ou fazer no próximo?

E agora?

Os participantes podem usar as ideias e conceitos desta oficina para criar outros projetos. Veja aqui algumas variações do projeto de personagem voador que você pode usar.



Jogo

Faça um jogo no qual você precisa desviar de alguns objetos e pegar outros. Some e subtraia pontos com base no que seu personagem tocar.



Histórias de personagens voadores

Conte uma história sobre um personagem voador. Você pode gravar sua voz e tocar clipes de som. Ou use blocos de fala para fazer balões de voz.

Scratch é um projeto do Lifelong Kindergarten Group no MIT Media Lab.