

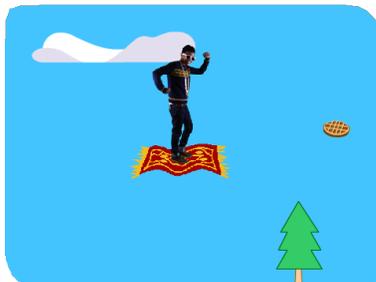
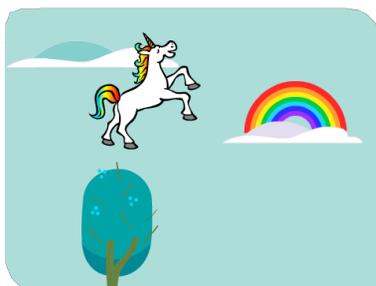
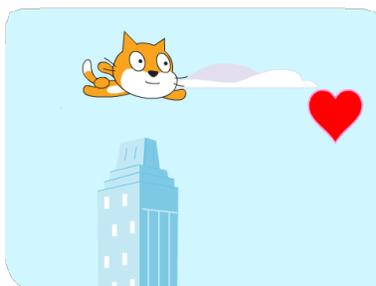


## GUIA DO EDUCADOR

### 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.

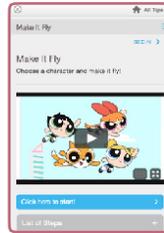
## Prepare-se para a oficina

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](https://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](https://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](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 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](https://scratch.mit.edu/fly) ou [vimeo.com/llk/fly](https://vimeo.com/llk/fly)



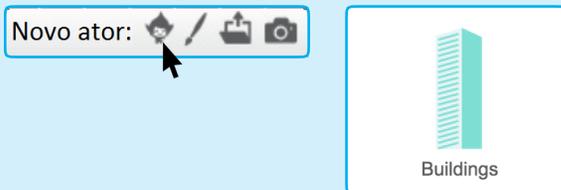
## Mostre como começar

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

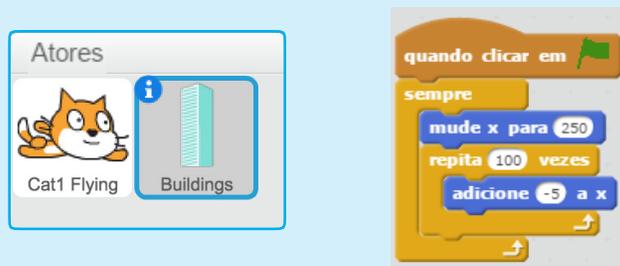
No Scratch, clique em Criar.  
Escolha um ator para voar na biblioteca:



Escolha um novo ator para seu personagem voar por ele:



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**

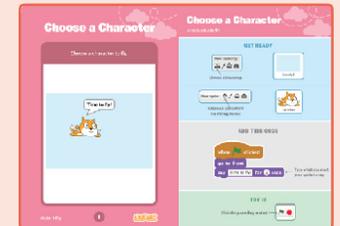
Faça algumas perguntas para ajudar os participantes a começar.

*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](https://scratch.mit.edu/fly)

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