



GUIA DO EDUCADOR

Animal de estimação virtual

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

Os participantes criarão um animal de estimação virtual interativo que come, bebe e brinca!



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 animais de estimação interativos 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.

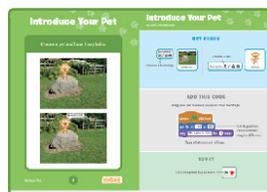
Assista ao tutorial

O tutorial *Animal de estimação virtual* mostra aos participantes como criar seus próprios projetos. Veja o tutorial antes de realizar a oficina, e experimente os seguintes passos: scratch.mit.edu/pet



Imprima os cartões da atividade

Imprima alguns cartões do *Animal de estimação virtual* para disponibilizar para os participantes durante a oficina. scratch.mit.edu/pet/cards



Imprima os blocos Scratch para a atividade de aquecimento

Imprima e corte um script para cada participante: bit.ly/ScratchBroadcastGame

Verifique se todos os participantes têm contas Scratch

Imprima e corte um script para cada participante: 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



Imagine



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

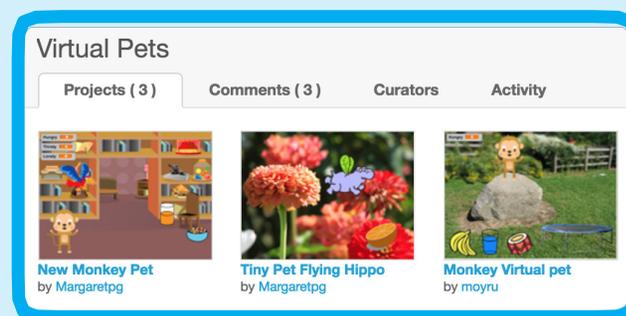
Aquecimento: Jogo das instruções

Para ver como as mensagens funcionam no Scratch, façam o Jogo das instruções. Dê a cada participante um pedaço de papel com um dos scripts "quando eu recebo" (em: bit.ly/ScratchBroadcastGame).

Escolha uma pessoa como líder. O líder lê em voz alta uma instrução por vez (por exemplo, "Exercício" ou "Hora de Dançar"). Os participantes esperam até receber a mensagem impressa em seu script.

Ideias e inspiração

Para dar ideias, mostre alguns exemplos de projetos de animais de estimação virtuais do *Virtual Pets Studio* no site do Scratch.



Veja o estúdio em: scratch.mit.edu/studios/1275856/



Mostre como começar



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

No Scratch, escolha um novo ator para ser seu animal de estimação.

Novo ator:



Escolha um pano de fundo.

Novo pano de fundo:

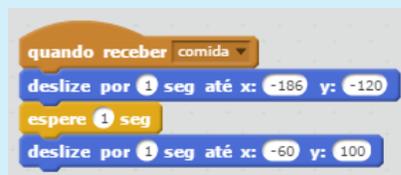


Escolha um ator para representar a comida. Envie uma nova mensagem e chame-a de comida.

Novo ator:



Faça seu animal de estimação deslizar até o alimento quando receber a mensagem.



Crie



Auxilie os participantes enquanto eles criam seus animais de estimação interativos sozinhos ou em duplas.

Comece com algumas dicas

Faça algumas perguntas para ajudar os participantes a começar.

Qual é o nome do seu animal de estimação? O que ele gosta de comer?

Onde ele vai viver?

Forneça recursos

Ofereça opções de como iniciar



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



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

Sugira algumas ideias para começar

- Escolha um animal de estimação e faça-o dizer olá
- Escolha um pano de fundo.
- Escolha um ator para representar a comida.
- Faça seu animal de estimação deslizar até o alimento quando você clicar na comida.



Experimente outras coisas

- Anime seu animal
- Crie outras atividades para o seu animal de estimação, como beber água, saltar sobre trampolim, ou tocar bateria
- Faça seu animal de estimação dizer o que ele gosta
- Faça seu animal de estimação ter fome ao longo do tempo



Incentive a personalização e adaptação

Incentive os participantes a aprimorarem e personalizarem seus projetos para que reflitam seu próprio estilo:

Que tipo de animal de estimação você gostaria de ter? Como você cuidaria dele?

Ele é tímido? Barulhento? Como ele gosta de brincar?

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/11k/share.



Compartilhe

Faça uma exibição de animais de estimação virtuais. Peça aos participantes que visitem e interajam com dois ou três projetos de animais de estimação virtuais.

Faça perguntas para estimular a discussão:

Quais ideias você teve para seu animal de estimação?

O que você gostaria de tentar agora?

E agora?

Os participantes podem usar as ideias e conceitos desta oficina para criar uma grande variedade de projetos. Veja aqui algumas variações do projeto de animal de estimação virtual que você pode usar.



Adote um animal de estimação

Encontre um projeto de animal de estimação no **Virtual Pet Studio**: scratch.mit.edu/studios/1275856/. Clique no botão **Ver interior** e depois no botão **Remix**. Altere a aparência do animal de estimação, o que ele come, ou como ele age!



Criador de criaturas

Crie seu próprio dinossauro, criatura extraterrestre, ou criatura fantástica. Acrescente sons e animações.

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