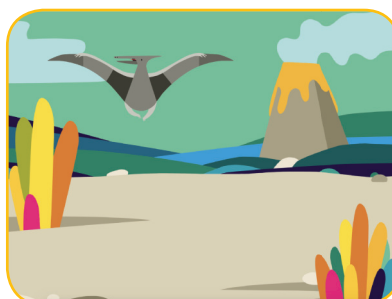


GUIA DO EDUCADOR

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:



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



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



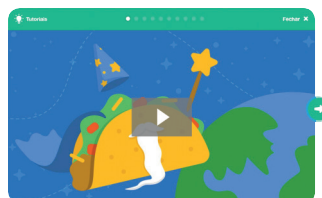
No final da oficina, reúna todos os participantes para compartilhar e refletir sobre o que foi feito.

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



☐ Imprima os cartões da atividade

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

scratch.mit.edu/ideas



☐ 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



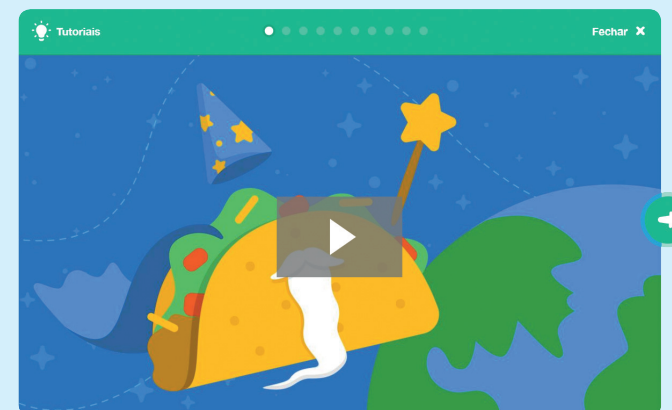
Comece reunindo os participantes para apresentar o tema e trocar ideias para projetos.

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

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

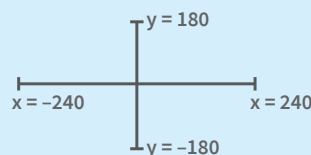
Escolha **seta para a esquerda** no menu.

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 da direita para a esquerda.

Crie



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

Comece com algumas dicas

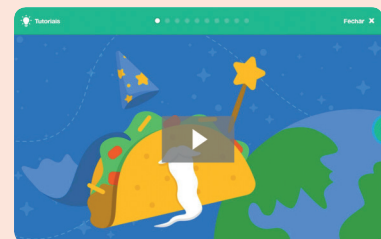
Faça perguntas para ajudar os participantes a começar

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



Outros podem preferir usar os cartões impressos:
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.



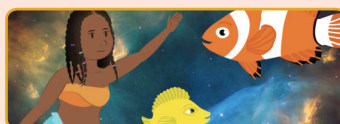
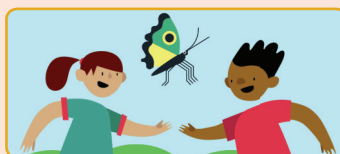
Experimente outras coisas

- 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

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.



Deteção 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

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