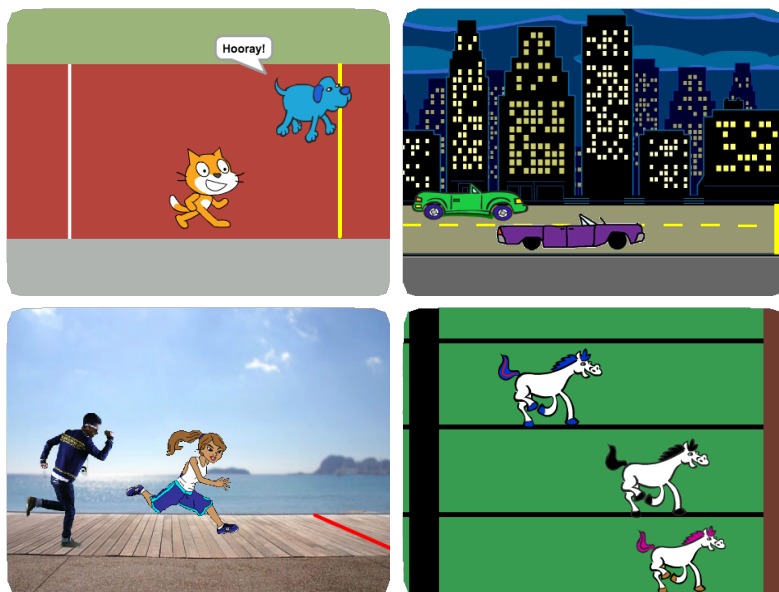


GUIA DO EDUCADOR

Corrida olímpica

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

Os participantes criarão um jogo em que os personagens disputam corrida.



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 seus jogos 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 *Corrida olímpica* mostra aos participantes como criar seus próprios projetos. Veja o tutorial antes de realizar a oficina, e experimente os seguintes passos: scratch.mit.edu/racegame



Imprima os cartões da atividade

Imprima alguns cartões do *Corrida olímpica* para disponibilizar para os participantes durante a oficina. scratch.mit.edu/racegame/cards



Para a atividade de aquecimento, imprima os blocos do Scratch em tamanho grande

Para a atividade de aquecimento "O gato do Scratch diz", imprima blocos do Scratch com ações que os participantes podem fazer (por exemplo, *mova 2 passos*, *gire 90 graus* e *diga Olá! por 2 segundos*). Você pode fazer o download de uma pasta com blocos para impressão aqui: bit.ly/scratchblocks-to-print

Verifique se todos os participantes têm contas Scratch

Os participantes podem criar suas próprias contas Scratch, 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

Configure um computador com projetor ou com uma tela grande

Imagine

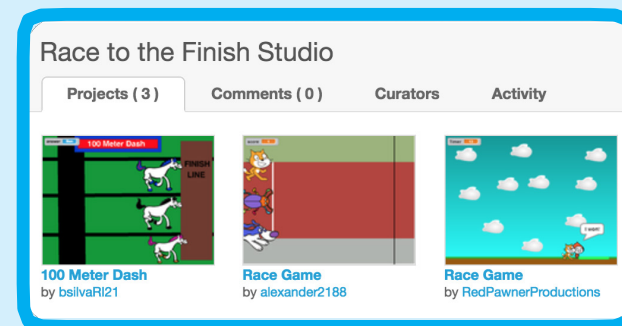
Comece reunindo os participantes para apresentar o tema e trocar ideias para o projeto.

Aquecimento: O gato do Scratch diz

O jogo "O gato do Scratch diz" é uma maneira divertida de conhecer os blocos do Scratch. Use blocos de ações do Scratch impressos em tamanho grande (por exemplo, *mova*, *gire* e *reproduza som*). Para jogar o jogo, o líder segura um bloco. Se o líder disser "o gato do Scratch diz" e depois o nome do bloco, todos devem fazer a ação. Se o líder apenas disser o nome do bloco, sem dizer "o gato do Scratch diz", quem fizer a ação está fora do jogo. A última pessoa restante vence o jogo!

Ideias e inspiração

Para dar ideias, mostre alguns exemplos de jogos de corrida do *Race to the Finish Studio* no site do Scratch.



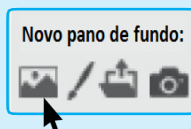
Veja o estúdio em: scratch.mit.edu/studios/3547262/



Mostre como começar

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

Vá para o Scratch para criar um novo projeto . Escolha um pano de fundo.

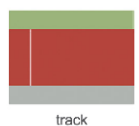


Biblioteca de panos

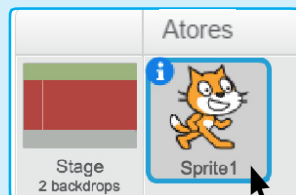
Categoria

Todos
Interior
Exterior
Outro

Tema



Escolha o gato ou um novo ator para correr.



OU



Faça seu ator se mover quando você pressionar uma tecla.



Crie

Auxilie os participantes enquanto eles criam jogos de corrida. Sugira que trabalhem em duplas.

Comece com algumas dicas

Faça algumas perguntas para ajudar os participantes a começar.

Quais atores você gostaria de usar no seu jogo?

Você quer escolher animais, pessoas ou outra coisa?

Forneça recursos

Ofereça opções de como iniciar



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



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

Sugira algumas ideias para começar

- Escolha um pano de fundo.
- Escolha ou desenhe um ator para correr e faça com que ele se mova com uma tecla pressionada
- Para recomençar, faça com que ele vá para o ponto de partida
- Coloque uma linha de chegada



CRIE

Experimente outras coisas

- Escolha um novo ator para adicionar ao jogo
- Programe-o para se mover usando uma tecla diferente
- Adicione um som para reproduzir quando o vencedor cruzar a linha de chegada

Criação em conjunto

Incentive a "programação em duplas", na qual os participantes trabalham em conjunto para criar um programa. Observe como eles estão trabalhando. Em intervalos regulares, peça que troquem quem está usando o mouse e o teclado, para garantir que ambos contribuam para o processo.

Converse

Se os participantes tiverem dificuldades e não conseguirem seguir adiante, converse com eles para descobrir o que aconteceu e o que esperavam que acontecesse. Pensem juntos sobre outras coisas que podem tentar fazer.

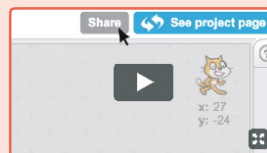
O que seu projeto está fazendo agora?

Está como você esperava?

O que você vai tentar agora?

Prepare-se para compartilhar

Para acrescentar instruções e créditos para um projeto on-line, clique no botão: **"Ver página do projeto"**. Este vídeo mostra como compartilhar o projeto no site do Scratch: vimeo.com/llk/share.



COMPARTILHE

Compartilhe

Experimentem os jogos de corrida uns dos outros. Joguem um dos jogos juntos, depois troquem e experimentem o outro jogo.

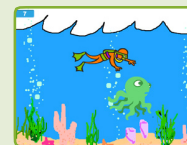
Proponha perguntas para que eles possam discutir:

O que você notou nos jogos que testou?

Quais ideias você pode acrescentar em seu jogo?

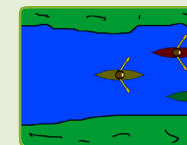
E agora?

Os projetos do *Corrida olímpica* são uma introdução à criação de jogos interativos no Scratch. Veja aqui algumas formas como os participantes podem usar os conceitos aprendidos nesse projeto.



Corrida submarina

Faça uma corrida submarina. Escolha (ou desenhe) um pano de fundo de oceano, depois escolha e programe criaturas do mar para competir.



Esportes Olímpicos

Sugira realizar um projeto que inclua um esporte olímpico. Poderia ser uma variação das corridas, como natação, remo ou esqui. (Veja, por exemplo, o Rio Olympics Studio: scratch.mit.edu/studios/1509358/)

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