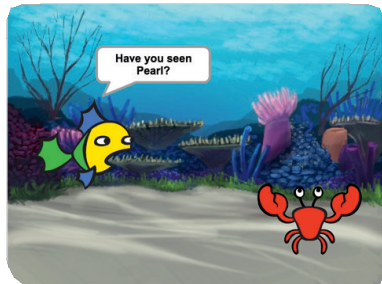
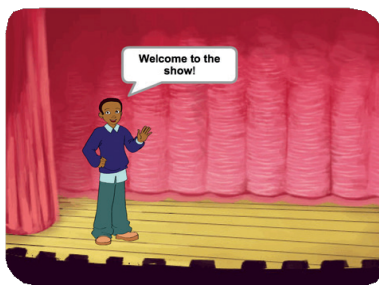




GUIA DO EDUCADOR

Crie uma história

Com este guia, você pode planejar e organizar uma oficina de uma hora de duração usando o Scratch. Os participantes criarão uma história com cenários, personagens e diálogos.



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 projetos em seu próprio ritmo.



COMPARTILHE
10 minutos

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

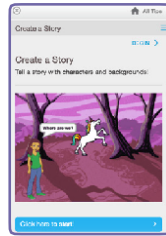
Prepare-se para a oficina

Use esta lista para se preparar para a oficina.

Assista ao tutorial

O tutorial *Crie uma história* mostra aos participantes como criar seus próprios projetos. Veja o tutorial antes de realizar a oficina, e experimente os primeiros passos:

scratch.mit.edu/story



Imprima os cartões de atividade

Imprima alguns cartões do *Crie uma história* para disponibilizar para os participantes durante a oficina.

scratch.mit.edu/story/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

Crie um estúdio para compartilhar os projetos no Scratch

Crie um estúdio para que os participantes possam adicionar seus projetos. Vá para a página *Minhas Criações*, depois clique no botão **+ Novo Estúdio**. Digite um nome para o estúdio (como "Nossos projetos de Histórias").

Configure computadores ou laptops

Organize os computadores para que os participantes possam trabalhar individualmente ou em duplas.



Imagine

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

Aquecimento: desenhe uma cena

Dê um papel a cada um dos participantes e peça que pensem em seu personagem favorito (por exemplo, de um livro, filme, ou imaginário). Depois peça que imaginem uma nova cena. Aonde seu personagem poderia ir? Quem ele encontraria lá? O que ele diria? Sugira que eles escrevam ou desenhem a cena da história. Peça que compartilhem a cena com outro colega do grupo.

Ideias e inspiração

Mostre exemplos de projetos do *Crie uma história* para dar algumas ideias. Você pode encontrá-los no *Create a Story Examples* no site do Scratch.

Create a Story Examples



Veja o estúdio em: scratch.mit.edu/studios/3757922

Mostre como começar



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

No Scratch, clique em Criar. Escolha um cenário na Biblioteca de panos de fundo:

Novo pano de fundo:



Biblioteca de panos de fundo

Categoria

- Todos
- Interior
- Exterior
- Outro



atom playground

Escolha um personagem na Biblioteca de atores:

Novo ator:



Biblioteca de Atores

Categoria

- Todos
- Animais
- Imaginários
- Letras
- Pessoas
- Coisas



Abby



Airplane

Comece sua história:



Abby

quando clicar em 

mude para o pano de fundo pathway

diga Quero explorar! por 2 segundos

Escolha um personagem e faça-o aparecer:

Novo ator:





Unicorn

quando clicar em 

esconda

espere 2 seg

mostre

Crie



Auxilie os participantes enquanto eles criam seus projetos, individualmente ou em duplas.

Comece com algumas dicas
Faça algumas perguntas para ajudar os participantes a começar.

Onde sua história acontece?

O que acontece primeiro?

Forneça recursos
Ofereça opções de como iniciar





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

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

Sugira algumas ideias para começar

- Escolha um pano de fundo
- Escolha um personagem
- Faça um personagem dizer algo
- Faça um personagem se esconder e aparecer



Experimente outras coisas

- Troque os panos de fundo.
- Faça seus personagens conversarem.
- Mova seus personagens.
- Faça algo mudar quando for clicado.



Incentive a adaptação

O Scratch foi criado para incentivar a criação pela experimentação e adaptação. Deixe que os participantes comecem suas histórias sem muito planejamento. Conforme eles criam, uma ideia pode levar a outra. Comemore esses lampejos de criatividade e os caminhos inesperados que as histórias podem tomar.



Prepare-se para compartilhar

Para acrescentar instruções e créditos para um projeto, clique no botão: “Ver página do projeto”. Este vídeo mostra como compartilhar um projeto no site do Scratch: vimeo.com/1lk/share



Compartilhe

Ajude os participantes a compartilharem seus projetos em um estúdio no Scratch. Dê a eles o *link* do estúdio, assim eles podem clicar em "Adicionar Projetos" no fim da página.

Peça a alguns participantes que se voluntariem para mostrar seu projeto para o grupo.

E agora?

Os participantes podem usar essas ideias e conceitos para criar diversos projetos. Veja aqui algumas ideias de projetos do *Crie uma história* que você pode sugerir:



Reconte uma história

Comece a criar uma história que você já conhece no Scratch. Depois crie um novo final para ela ou um cenário diferente.



História da vizinhança

Tire fotos de sua sala de aula, escola, ou vizinhança e use-as como pano de fundo em sua história.



História coletiva

Cada participante tem 5 minutos para começar uma história. Depois, deve mudar para o próximo computador e dar continuidade à outra história. Repetir até o fim.

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