



GUIA DO EDUCADOR

Jogo da Moda

Com este guia, você pode planejar e organizar uma oficina de uma hora de duração usando o Scratch. Os participantes ganharão experiência em programação conforme criam um jogo de moda.



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 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 *Jogo da Moda* mostra aos participantes como criar seus próprios projetos. Veja o tutorial antes de realizar a oficina, e experimente os primeiros passos:

scratch.mit.edu/fashion



Imprima os cartões de atividade

Imprima alguns cartões do *Jogo da Moda* para disponibilizar para os participantes durante a oficina.

scratch.mit.edu/fashion/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

Configure computadores ou laptops

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

Configure um computador com projetor ou 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: desenhe um chapéu

Dê aos participantes um ou dois minutos para esboçar um chapéu imaginário com papel e caneta. Pode ser um modelo moderno, um chapéu de festa bobo ou uma invenção útil. Quando você o usaria? Peça aos participantes que mostrem seus chapéus para os colegas.

Ideias e inspiração

Mostre exemplos de projetos do Jogo da Moda para dar algumas ideias. Você pode encontrá-los no *Fashion Studio* no site do Scratch.

Fashion Studio

Projetos (9)

Comentários (1)

Curadores

Atividade



Fashion Dani Fashion
por 21bretZA



Dani Fashion
por Unicorn87093



Dress up Bun-bun
por LillyMoon15

Veja o estúdio em: scratch.mit.edu/studios/1424746

Mostre como começar



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

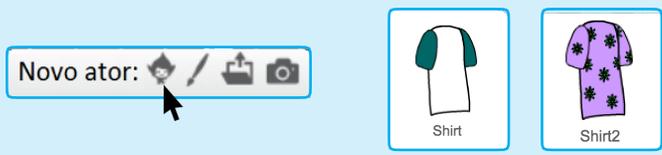
No Scratch, clique em Criar. Escolha Dani na Biblioteca de atores:



Faça Dani dizer alguma coisa:



Adicione uma peça de roupa



Faça a roupa mudar de cor quando clicar nela:



Crie



Auxilie os participantes enquanto eles criam projetos com roupas para vestir um personagem.

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

Quais cores você quer que as roupas tenham?

Qual peça de roupa você colocará primeiro?

Forneça recursos
Ofereça opções de como iniciar



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



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

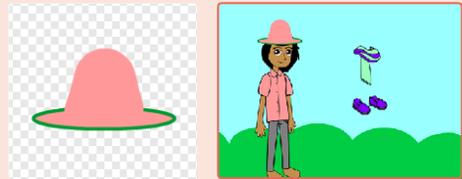
Sugira algumas ideias para começar

- Escolha Dani ou outro personagem
- Mude o estilo da roupa
- Diga alguma coisa
- Adicione mais roupas
- Escolha uma peça de roupa
- Escolha um pano de fundo



Experimente outras coisas

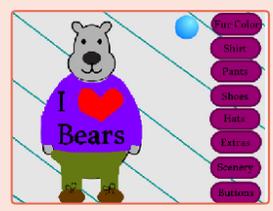
- Faça as roupas deslizarem até o lugar certo.
- Redefina a posição das roupas quando clicar na bandeira verde.
- Desenhe seu próprio personagem ou roupas.



Incentive a personalização

Estimule os participantes a personalizarem seus projetos com base em seu próprio estilo ou interesses. Cada projeto será único!

Que tipo de personagem você quer vestir? Qual é o estilo dele?



Prepare-se para compartilhar

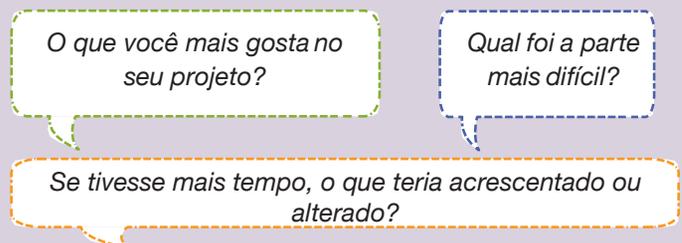
Para acrescentar instruções e créditos a um projeto, clique no botão: “Ver página do projeto”. Este vídeo mostra como compartilhar um projeto no site do Scratch: vimeo.com/1lk/share



Compartilhe

Faça um desfile virtual. Peça que os participantes compartilhem seus jogos de moda com os colegas.

Faça perguntas para estimular a discussão:



E agora?

Os participantes podem usar essas ideias e conceitos para criar diversos projetos. Veja aqui duas variações do projeto do jogo da moda que você pode sugerir:

História da moda

Pesquise as tendências da moda de um período e local específicos da história e crie um jogo baseado nesse estilo. Para encontrar modelos de projetos, busque “historical fashion” no Scratch.



Desenhe um tênis

Em vez de criar um jogo pensando no modelo completo, concentre-se em um detalhe e crie um jogo que o permita desenhar um tênis, chapéu, colar, camiseta ou *nail art*.



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