

GUIA FACILITADOR DO SCRATCH

Esconde-esconde

Faça um jogo de esconde-esconde e então desafie seus amigos a jogá-lo.



Experimente o tutorial *Esconde-esconde!*

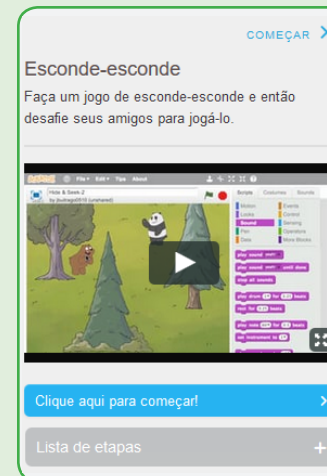
scratch.mit.edu/hide

DESENVOLVIDO COM O
APOIO DE



Antes da oficina

Experimente o tutorial



scratch.mit.edu/hide

Imprima os cartões



<http://programae.github.io/recursos/scratch/cartoes/Hide-and-Seek-Cards.pdf>

Confirme se todos os participantes têm conta no Scratch

[Inscreva-se](#) [Entrar](#)

Cadastre-se no Scratch!
scratch.mit.edu

Inscreva-se

É fácil (e grátis!) cadastrar-se no Scratch.

Escolha um nome de usuário Scratch

Escolha uma senha

Confirmar senha

Prepare um projetor ou monitor grande (se houver)

Planejamento da oficina



Apresente o projeto para o grupo de participantes.



CRIE
35+ minutos

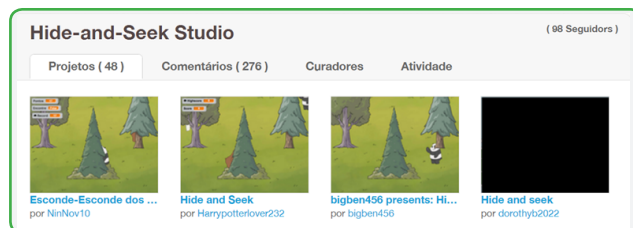
Auxilie os participantes enquanto eles criam seus projetos em seu próprio ritmo.



COMPARTILHE
10 minutos

Reúna todos os participantes para compartilhar e refletir sobre o que foi feito.

Exemplos de projetos



scratch.mit.edu/studios/1614974



Imagine

Apresente uma ideia para o grupo e deixe que façam um *brainstorming*.

Inspire

Mostre o vídeo do tutorial *Esconde-esconde* para inspirar e despertar ideias.



scratch.mit.edu/hide

ou

vimeo.com/1lk/hide

Aquecimento: teste alguns jogos

Peça para os participantes formarem duplas e testarem alguns exemplos de projetos de Esconde-esconde. Sugira que eles cliquem no botão “Veja por dentro” para ver como eles foram feitos.

O que você percebeu sobre o jogo?

O que você percebeu sobre o código?



Mostre como começar

Escolha um urso ou outro ator:

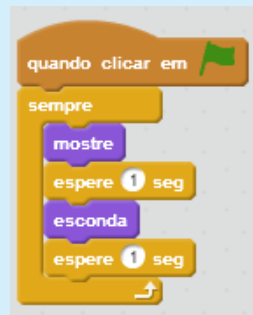


No Scratch, qualquer objeto que se move é chamado de ator.

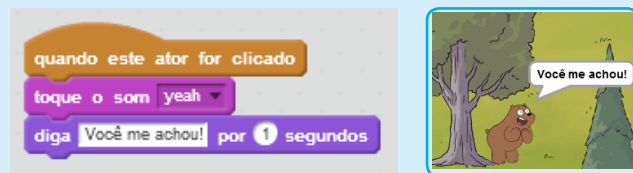
Faça seu ator se esconder e se mostrar:



Faça com que isso continue acontecendo:



Faça seu ator responder ao clique:



Crie

Auxilie os participantes enquanto eles criam seus jogos de esconde-esconde.

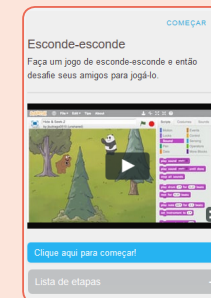
Perguntas para iniciar

Qual urso ou outro personagem você quer em seu jogo?

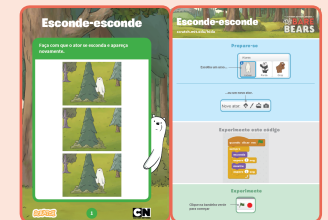
O que você quer que aconteça quando alguém clicar no personagem?

Forneça recursos

Ofereça opções de como iniciar



Alguns participantes podem preferir seguir o tutorial passo a passo.



Outros podem querer usar os cartões de atividade.

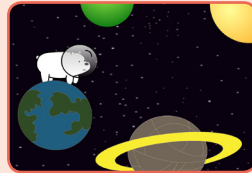
Ideias para começar

- Escolha um urso ou outro ator
- Faça-o se esconder e se mostrar
- Faça-o realizar alguma coisa quando alguém clicar nele
- Brinque com o tempo



Adicione ao seu jogo

- Crie esconderijos
- Faça movimentos
- Marque pontos
- Acrescente mais personagens
- Adicione um desafio extra



Incentive a persistência e a resolução de problemas

- Faça perguntas para entender o que os participantes estão fazendo
- Ajude-os a abordar um problema em partes, uma etapa por vez
- Sugira que peçam ajuda aos colegas

O que você que o ator faça primeiro?

O que você já tentou até agora?

Muitos caminhos, muitos estilos

Cada participante vai abordar seu projeto de forma diferente. Celebre essa diversidade e permita que eles trabalhem em seu próprio ritmo e sigam seu próprio caminho.



Compartilhe

Reúna os participantes em pequenos grupos e peça para que se revezem jogando os jogos uns dos outros.

Peça para que eles pensem sobre estas questões:

O que você mais gostou nos jogos que jogou?

Você teve novas ideias para seu próprio jogo? O que você gostaria de experimentar agora?

Variações



Faça a releitura de um jogo

Está com o tempo reduzido? Faça a releitura de um dos exemplos de projeto de Esconde-esconde. Desenhe seus próprios personagens, altere o cenário, ou brinque com o tempo para personalizar o jogo.



Esconde-esconde na vizinhança

Faça um jogo com um lugar conhecido por você. Importe uma fotografia de sua sala, escola, ou vizinhança. Crie um novo ator a partir de um desenho ou foto para ser encontrado nesse lugar.



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