

Scripts dos filmes sobre as apps da história *O Homem no Meio* (15-19+)

Todos os filmes começam e acabam da mesma forma:

Início

A imagem inicial é projetada durante 5 segundos. O título inclui: o nome da app (por exemplo, “O homem no meio”), o tema matemático - “Criptografia”, a faixa etária correspondente - “15-19+” e um link para a app no repositório - “https: // ...”.



Fim

Background: fundo preto. **Texto exibido a branco:**

- Projeto Mathina com o logo da UE;
- Lista dos parceiros com os correspondentes logotipos;
- Endereço do repositório dos educadores.

Tradução:

- O Homem no Meio
- Grupo etário 15-19+

Scripts dos filmes sobre as apps:¹

Jogo 1, Mensagens e Chaves I

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

“Ângela está a ensinar Mathina e Leo uma forma de criar um segredo partilhado sem uma comunicação secreta”

2. É exibida uma **gravação de ecrã**, mostrando alguém a resolver a app. **Locução:**

“Na primeira caixa, Ângela escolhe um número primo p e uma base g ; então Leo e Mathina escolhem, simultaneamente, os seus números secretos ‘ a ’ e ‘ b ’ em minúsculas, calculam ‘ A ’ e ‘ B ’ em maiúsculas, e partilham entre si estes últimos. Finalmente, a app mostra a confirmação dos segredos partilhados obtidos.”

Jogo 2, Mensagens e Chaves II

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

“Agora é a tua vez de jogar como Leo. Na primeira caixa, lembramos-te o número primo e a base escolhidos pela Ângela.”

2. **Gravação de ecrã. Locução:**

“Então o Leo deverá escolher um número ‘ a ’ e então escolher corretamente qual o número a enviar à Mathina como parte do segredo. Assim que ele receber a resposta da Mathina ele pode agora determinar o segredo partilhado. Finalmente, ele pode decifrar a mensagem da Mathina.”

¹ O texto em itálico representa o conteúdo que será verbalizado.



Jogo 3, Roubando a chave

1. **Background:** uma imagem estática da app.

- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

“Desta vez, tu estás a jogar como um hipotético vilão que pretende roubar a chave partilhada por Mathina e Leo.”

2. **Gravação de ecrã. Locução:**

“Depois de juntar toda a informação pública que possuis, terás que adivinhar que números serão ‘a’ e ‘b’.

Podes, por tentativas, inserir vários números até queres tentar decifrar a mensagem de Mathina.

Uma mensagem confirmará se a tua tentativa foi bem ou, muito provavelmente, mal sucedida.”

Jogo 4, Mensagens e Chaves III

Semelhante vídeo do Jogo 2.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union