

Scripts dos filmes sobre as apps da história *O carrossel de poliedros* (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, “Labirinto de Espelhos”), o tema matemático - “Simetria”, 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.

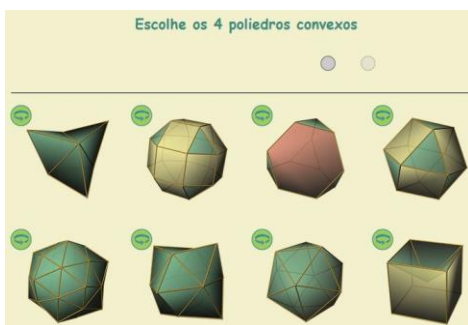
Tradução:

- O carrossel de poliedros
- Grupo etário 15-19+

Scripts dos filmes sobre as apps:¹

Jogo 1, Separando poliedros convexos

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




- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:

“Esta é a app “Separando poliedros convexos” da história “O carrossel de poliedros”.



- De seguida, ouve-se o seguinte texto:

“Enquanto estavam no escritório do técnico, a Mathina e o Leo descobriram uma nova “classe” de poliedros: os poliedros convexos. O objetivo deste jogo é justamente selecionar os poliedros convexos de entre um conjunto de poliedros.”


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

“Para escolher um poliedro, basta clicar nele. Depois de selecionar 4 poliedros, deve pressionar este botão .

Há 2 rondas: em ambas, deve escolher todos os poliedros convexos.

Em caso de dúvida sobre um poliedro, pode clicar . Surge então uma imagem giratória do poliedro. Para parar a rotação, pressione . Agora, se quiser, pode rodar o poliedro manualmente. Para voltar ao menu principal, basta fechar a janela.

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

Se, a certa altura, se enganar e seleccionar o poliedro errado, pode voltar atrás, clicando em . Pode então corrigir a sua resposta.”

3. **Background:** as medalhas concedidas no final do jogo. **Locução:**

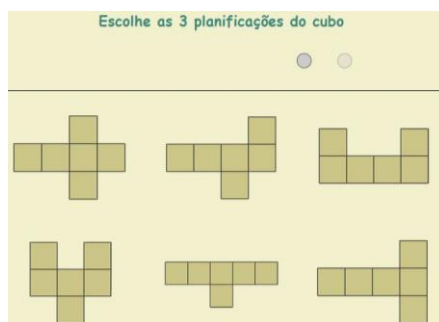
“Neste jogo, recebi uma medalha de ouro e uma medalha de prata.”

4. **Gravação de ecrã. Locução:**

“Com esta app, de forma lúdica e interativa, é possível identificar os poliedros convexos.”

Jogo 2, Escolhendo as planificações do cubo

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



- Em simultâneo, ouve-se o seguinte texto:


“Esta é a app “Escolhendo as planificações do cubo” da história “O carrossel de poliedros”.

- De seguida, ouve-se o seguinte texto:


“Ainda no gabinete do técnico, o Leo fez uma nova descoberta: é possível desenhar “redes” de seis quadrados de forma que, ao dobrá-las, se obtém um cubo. O objetivo deste jogo é precisamente seleccionar as “redes” certas para o cubo, também chamadas **planificações do cubo**.

O objetivo deste jogo é precisamente seleccionar todas as planificações do cubo.”

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

“Para escolher uma planificação, basta clicar nela. Depois de seleccionar 3 planificações, deve clicar neste botão .

Há 2 rondas: em ambas, deve escolher todas as planificações.




Se, a certa altura, se enganar e selecionar uma “rede” errada, pode voltar atrás, clicando em . Pode então corrigir a sua resposta.”

3. **Background:** as medalhas concedidas no final do jogo. **Locução:**

“Neste jogo, recebi uma medalha de ouro e uma medalha de prata.”

4. **Gravação de ecrã. Locução:**

“Quais as ferramentas disponíveis no programa?”

- este botão () permite visualizar a planificação escolhida a ser transformada num cubo, através de dobragens. Para parar a animação, clique . Para voltar ao menu principal, só precisa de fechar a janela;
- este botão () recomeça o jogo;”

5. **Gravação de ecrã. Locução:**

“Com esta app, de uma forma lúdica e interativa, é possível identificar planificações de um cubo.”