

TÍTULO: Inicia-me

CENÁRIOS DE APRENDIZAGEM	
<i>Escola: Escola Básica</i>	<i>Duração (minutos):</i> 90
<i>Professor:</i>	<i>Idade dos alunos:</i> 9

<i>Ideia chave:</i>	Os blocos encaixam como peças de um puzzle.
---------------------	---

Tópicos:

- Os alunos resolvem problemas, organizam informação e aprendem os conceitos de algoritmos.
- As competências de multiliteracia são promovidas através da análise de diferentes códigos na perspectiva do autor e do utilizador, tendo em consideração o contexto e a situação.

Objetivos:

- Os alunos projetam, codificam e desenvolvem programas usando comandos sequenciais, seleções e repetições.

Resultados:

- Os alunos criam programas simples.

Tipologia de trabalho:

- Trabalho individual
- Trabalho de grupo

Métodos:

- Apresentação
- Discussão
- Trabalho Gráfico

ARTICULAÇÃO

Linha de atuação (duração, minutos)

INTRODUÇÃO

O professor explica:

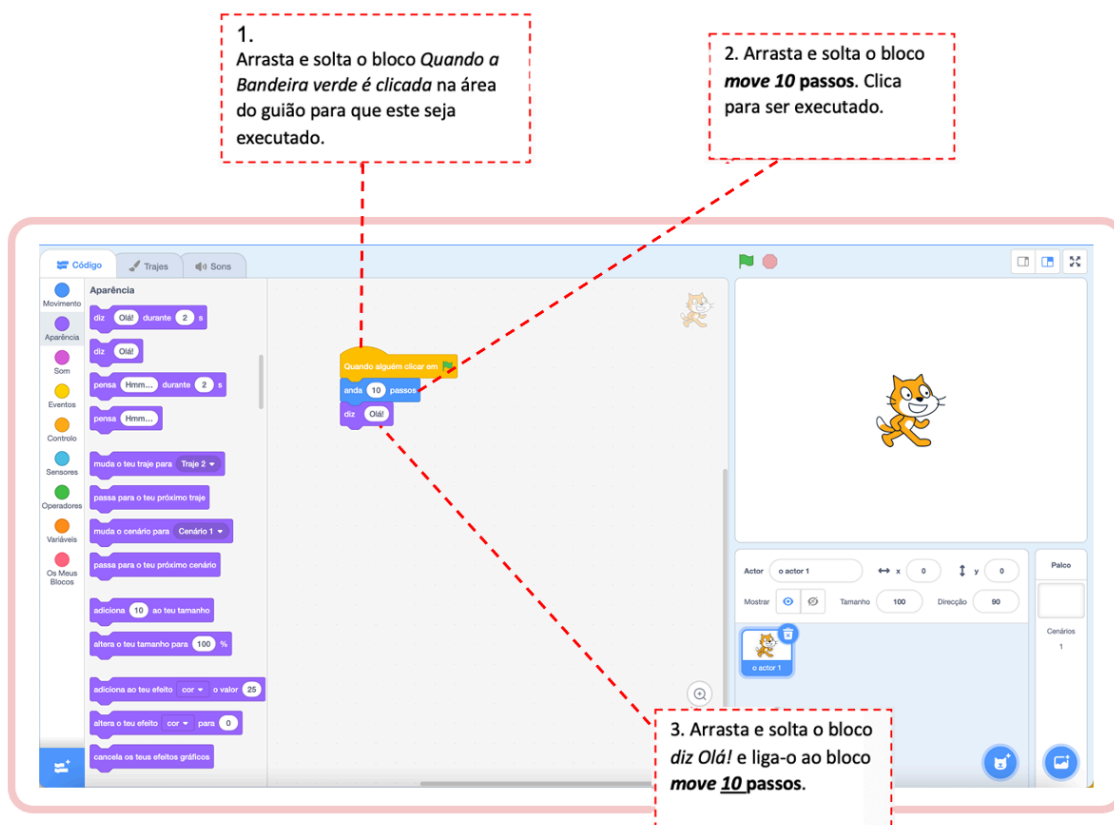
Antes de começar a criar jogos no Scratch, é necessário aprender como mover os sprites.

Abrir o Scratch e trazer os blocos para a área de programação como mostra a imagem.

Segue a sequência de etapas marcadas por números.

Os blocos encaixam como as peças de um puzzle.

Um projeto é um conjunto de todos os blocos (comandos) que resolvem um problema específico. Os projetos também são chamados de programas.



O professor explica como salvar o programa.

O professor explica o exercício e a tarefa aos alunos, apoia e orienta-os:

IMPLEMENTAÇÃO

Exercício 1

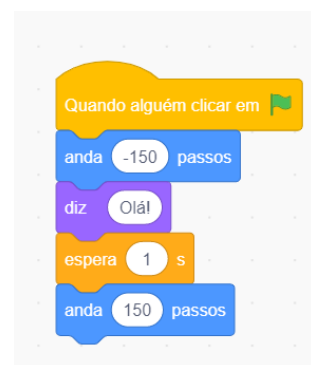
Apaga o gato e seleciona o sprite dinossauro.

Quando clicares na bandeira verde: o dinossauro irá mover-se 150 passos para a esquerda e dizer 'Olá!'.

Quando diz 'Olá', o dinossauro move-se 150 passos para a direita.

Para verificar o que está a acontecer, insere um bloco que introduz uma “pausa” de um segundo antes do dinossauro se mover para a direita.

Solução:

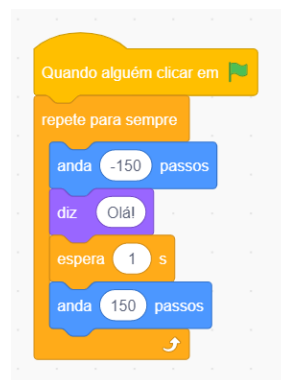


O professor pergunta: O que é preciso fazer para manter o dinossauro a executar estes comandos para sempre?

Pede aos alunos para consultarem os blocos e que pensem no bloco que é necessário adicionar.

De seguida solicita aos alunos que executem o guião de comandos.

Solução:



Exercício 2

Altera a sequência de programação para que o dinossauro o repita 8 vezes.

Cada vez que clicas na bandeira verde, o dinossauro deve começar no centro do palco.

Exercício 3

Faz o mesmo exercício, mas usa outros blocos da categoria **Movimento** para mover o dinossauro para a esquerda e para a direita.

Tarefa 1

Cria um novo programa.

Seleciona o fundo conforme desejado.

Escolhe dois sprites conforme o teu gosto.

Projeta e cria um programa para mover e falar com sprites.

Usa o bloco para repetições.

Salva o programa e apresenta-o aos restantes alunos da turma.

Os alunos resolvem as tarefas e apresentam as suas soluções.

Alunos e professor discutem e avaliam as soluções apresentadas.

CONCLUSÃO

As personagens são movidos recorrendo aos blocos da categoria **Movimento**.

Quando abrimos o Scratch, aparece sempre um gato como sprite, que pode ser alterado.

Para fazer uma pausa, use o bloco “espera ... s”.

Quando salvamos o trabalho este é salvo como projeto.

Um projeto contém todos os sprites, cenários, sons e blocos usados.

Quando recarregarmos esse projeto, tudo o que usamos foi guardado.

O projeto scratch é um programa de computador.



Metodologia

Apresentação
Discussão
Interpretação de textos?
Trabalho gráfico
Exercícios interativos / simulação no computador
Participação/entrevista
Demonstração

Tipologia de trabalho

Trabalho individual
Trabalho de pares
Trabalho em grupo

Material:

- Manual;
- Computador, scratch/scratch Online.

Literature

- <https://www.e-sfera.hr/prelistaj-udzbenik/46eb0ba9-475b-4d5f-ab77-a264ae54f6a7>

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS