

Título: Animate me/ Anima-me

Cenários de aprendizagem	
Escola: <i>Escola Básica</i>	Duração (minutos): 90
Professor:	Idade dos alunos: 8

Ideia chave:	Criação de animações usando blocos das categorias Movimento, Aparência, Som, Eventos e Controlo.
---------------------	--

Tópicos:

- Os alunos exploram, projetam e criam instruções criativas passo a passo para resolver um desafio ou problema específico.

Objetivos:

- O aluno cria uma série de instruções recorrendo à repetição.
- O aluno analisa uma série de instruções para a realização de uma tarefa simples e, se necessário, corrige a sequência errada.

Resultados:

- Com a ajuda do professor, os alunos podem descobrir, exhibir e analisar as etapas de resolução de uma tarefa simples que contém uma sequência de etapas e repetição.

Tipologia trabalho:

- trabalho individual
- trabalho de pares

Metodologia:

- apresentação
- discussão
- trabalho gráfico

ARTICULAÇÃO

Linha de atuação/(duração, minutos)

INTRODUÇÃO

Vamos preparar uma festa de boas-vindas para o Robô!

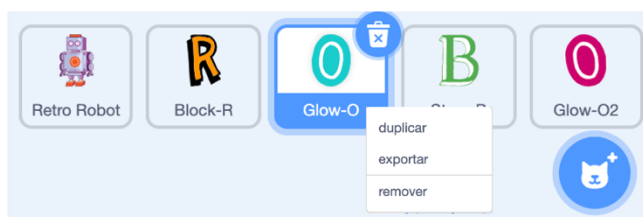
Cada letra do seu nome estará a dançar no palco. Para isso vamos recorrer aos blocos das categorias Movimento, Aparência, Som, Eventos e Controlo.

IMPLEMENTAÇÃO

O professor explica:

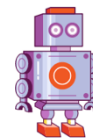


As letras repetidas podem ser duplicadas.



Exercício 1.

1. Adiciona os sprites – letras no palco: “R”, “O” e “B”.
2. Não adiciones a letra “O” duas vezes, duplica-a!
3. Carrega o cenário Party da galeria.
4. Carrega o sprite robô (ao lado), a partir do computador.
5. Vê o exemplo de programação para uma letra e adiciona-o na área de programação do teu programa.



Solução:

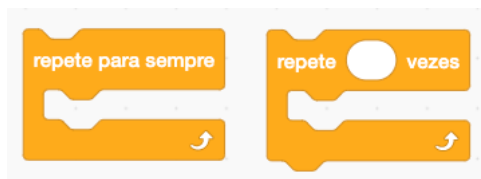


A **repetição** irá repetir os teus blocos para sempre.

A **repetição 15** irá repetir os teus blocos 15 vezes. Podes introduzir o número de repetições que desejares.

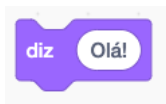
Anima cada letra, com imaginação e criatividade, usando blocos dos seguintes grupos: Movimento, Aparência, Som, Eventos e Controlo.

No exercício, certifica-te que usas os seguintes blocos “repete para sempre” e “repete ___ vezes”:



Experimenta diferentes repetições de números.

Todas as letras devem mexer – se ao mesmo tempo.



E, finalmente, define no sprite Robô a qualquer momento e espera alguns segundos.

O bloco de repetição, vai repetir os blocos para sempre.

Os alunos resolvem exercícios no Scratch e apresentam as suas soluções.

Alunos e professor discutem e avaliam as soluções apresentadas.

1. Anima o teu nome

Adiciona sprites ao palco

Carrega o fundo a partir da galeria

Anima cada letra, de forma imaginativa e criativa, usando blocos dos seguintes grupos: Movimento, Aparência, Som, Eventos e Controlo.

Os alunos resolvem as tarefas no Scratch e apresentam as suas soluções.

Alunos e professor discutem e avaliam as soluções apresentadas.

CONCLUSÃO

Para concluir a tarefa com sucesso, é necessário definir as etapas na ordem correta.

O professor verifica as soluções dos alunos para cada uma das tarefas.

Juntos, eles repetem a estratégia que usaram para resolver as tarefas de hoje.

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:

- Computador, Scratch/ Scratch Online

Literature

-

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS