

**Título: Animate me/ Anima-me**

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

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

**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, exibir 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!

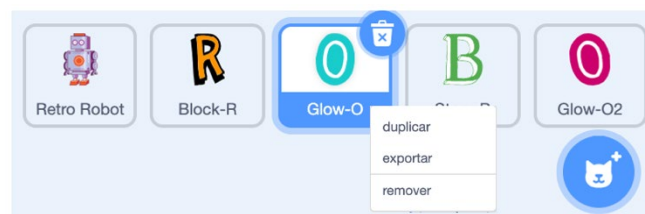
Cada letra do seu nome estará a dançar no palco. Para isso vamos recorrer aos blocos das categorias Movimento, Aparência, Som, Eventos e Controlo.

## IMPLEMENTAÇÃO

O professor explica:

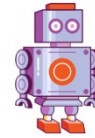


As letras repetidas podem ser duplicadas.



### 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:

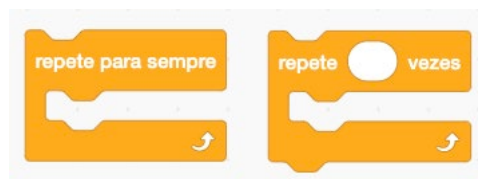


A **repetição** irá repetir os teus blocos para sempre.

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

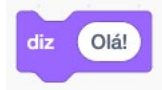
Anima cada letra, de forma imaginativa e criativa, usando blocos dos seguintes grupos: Movimento, Aparência, Som, Eventos e Controlo.

No exercício, certifica-te que fazes uso dos blocos “repete para sempre” e “repete \_\_\_ vezes”:



Experimenta diferentes repetições de números.

Todas as letras devem mover – se ao mesmo tempo.



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

O bloco de repetição repetirá 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:*

Project co-funded by European Union under Erasmus+ Programme

- Computador, Scratch/ Scratch Online

**Literature**

- 

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS