



SCRATCH

Público: alunos do 5º ao 7º ano do Ensino Fundamental I

Professora: Taís Espigares Sanches

E-mail: taisespigares@gmail.com

WhatsApp: (11) 95328-4722



Duração: de fevereiro a junho e de agosto a novembro.

Frequência: 1 aula semanal de 50 minutos.

Investimento: R\$ 1.015,00 ou 1 cheque de R\$ 85,00 + 8 de R\$ 110,00 + R\$ 50,00 de taxa de material (incluso pen drive).

Orientações gerais:

- ✓ Só será permitida a permanência do aluno na sala durante o horário do curso.
- ✓ O fone de ouvido é de uso pessoal e deve ser trazido de casa pelo aluno no dia do curso.
- ✓ O aluno pode escolher entre manter o pen drive na escola ou levá-lo para casa. A responsabilidade por perda ou dano é do aluno e o pen drive não será repostado em qualquer situação.
- ✓ O aluno poderá repor aulas perdidas mediante apresentação de atestado médico.

Conteúdo:

Fevereiro	Criação de usuário e senha. Orientações para uso do pen drive. Desenvolvimento do jogo "Labirinto" e exploração das ferramentas de controle / condicionais. Tutoriais do site WWW.scratch.mit.edu
Março	Pixel art: criação de personagens ponto a ponto. Criação de cenários e troca de fantasias. Jogo de boliche.
Abril	Animação de personagens. Ferramentas de movimento, troca de fantasias e som. Sugestão: The Simpsons ou The Puppet (Five Nights at Freddy's).
Maiο	Movimento de salto. Uso de gifs animados. Anime seu nome. Criação de abertura animada para os jogos.
Junho	Game Design: documentação de jogos. Início de desenvolvimento do jogo "Perseguição" – telas de abertura, menu, instruções e créditos.
Agosto	Desenvolvimento do jogo "Perseguição" – programação de troca de cenários (palcos), som e tela de game over.
Setembro	Desenvolvimento do jogo "Flappy Bird".
Outubro	Criação de história animada com personagens próprios.
Novembro	Dez desafios: criar a lógica de programação para resolver os problemas (nível de dificuldade crescente). Cartão de Natal animado.

SCRATCH



Scratch, que foi projetado pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts, é uma linguagem de programação através da qual as crianças e jovens podem criar, programar e compartilhar histórias, jogos e animações com pessoas de todo o mundo. À medida em que os alunos criam com o Scratch, aprendem a pensar criativamente, a trabalhar de forma colaborativa e a raciocinar sistematicamente.

A programação é realizada com a manipulação de blocos lógicos, o que facilita a compreensão e a exploração dos recursos disponíveis. As atividades propostas são explicadas detalhadamente no telão e organizadas em tutoriais gravados no pen drive de uso pessoal.

Neste curso, o aluno irá:

- Controlar a eficiência de laços e recursões repetitivas;
- Utilizar instruções se/então/senão e operadores lógicos para tomar decisões;
- Armazenar dados em variáveis e listas para serem utilizados em seu programa;
- Ler, armazenar e manipular dados de entrada dos usuários;
- Implementar algoritmos fundamentais da ciência da computação;
- Criar personagens e cenários (pixel art).

Projetos práticos irão promover às aulas um ambiente desafiador, com propostas de jogos clássicos e modernos, como: labirinto, boliche, perseguição, tiro ao alvo, jogos de perguntas e respostas (tipo gênio quiz), jogos de desenhar, freeway, Pac Man, Flappy Bird, Pokémon, jogos do tipo arcade e muito mais! Os alunos podem sugerir jogos ou animações e podem dar andamento aos seus trabalhos ou criar novos projetos em casa, por tratar-se de um ambiente on-line de programação.

