|  |  |
| --- | --- |
| **Aula 03** | Sequência |
| **Apresentação dos comandos e da ferramenta Scratch. Aplicar no Scratch o conhecimento de “passo-a­passo” discutido nas aulas 1 e 2 em um labirinto** |

A atividade se estrutura em atravessar o personagem em um labirinto até o seu objetivo fazendo uso de comandos apresentados no Scratch.

Obs: Perguntar aos alunos se eles desejam ter uma conta no Scratch e se querem que a gente ajude eles a criarem sua própria conta. Caso eles aceitem reservamos 10 minutos para criação de contas.

Dividir a turma em duplas para logar antes deles entrarem na sala para que possamos colocar os templates do Scratch.

Necessário:

-Não deslogar

-Ensinar a Salvar Como

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Exemplos de movimentação, aparência e controle  | 15min |
| 2 | Dinâmica “Mapa Cartesiano” | 15min |
| 3 | Labirinto 01 | 40min |
| 4 | Discussão  | 10min |
| 5 | Conta Scratch | 10min |

1. Ensinar a salvar o trabalho com nome da Dupla
2. A Dinâmica foi proposta pela Profª Valéria (aluna de Mestrado da FT), com a finalidade de ajudar os alunos a entender o plano cartesiano e como isso será utilizado no Scratch.