

Ficha de Trabalho nº1

Introdução ao ScratchJr

Olá meninos e meninas!

Estão prontos para conhecer o *Scratch Junior*?



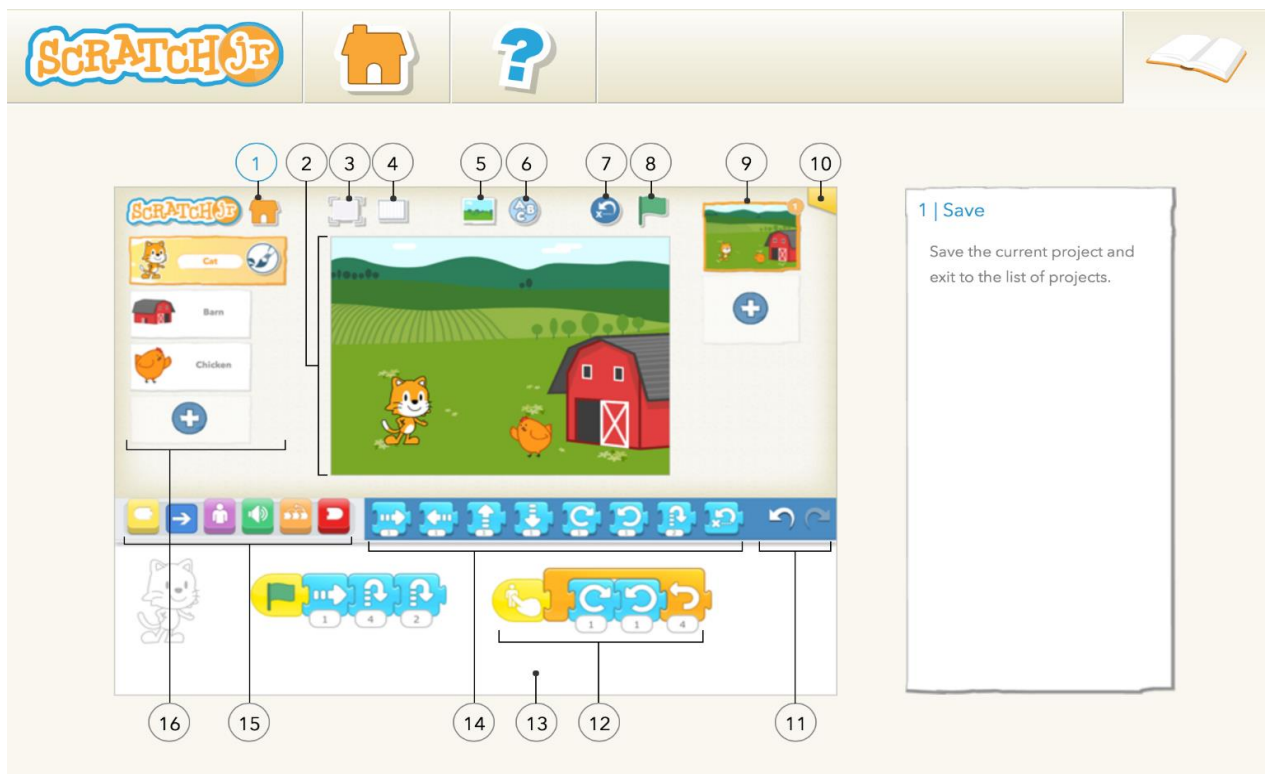
Vamos usar linguagem de programação e assim viajar um pouco pela ciência e tecnologia.

Juntos podemos criar no computador histórias e animações fantásticas!

AEC _ Probótica_ 2º Ano de Escolaridade
EB Barrocal/ Escola Gualdim Pais

No link <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android> vais encontrar o Scratch Jr., onde podes trabalhar com diferentes cenários, personagens e comandos.

Mas antes, dá uma olhadela, nas instruções que se seguem:



Legenda:

- | | |
|---|--|
| 1. Iniciar o projeto / jogo | 9. Criar um novo cenário |
| 2. Tela / cenário | 10. Guardar o projeto e enviar por email |
| 3. Maximizar a tela / ecrã total | 11. Andar para trás |
| 4. Tela com coordenadas | 12. Exemplo: “Programa criado para o personagem do gato” |
| 5. Escolher outros cenários na biblioteca existente | 13. Local onde se colocam os blocos da programação feita |
| 6. Escrever um título para o projeto utilizando o teclado virtual | 14. Blocos / comandos da categoria “movimento” |
| 7. Andar para trás | 15. Comandos / ordens |
| 8. Botão para testar e iniciar o programa feito para os personagens | 16. Área do personagem e adicionar novo personagem |

Agora sim, se possível, com a ajuda dos teus pais, copia o link <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android> e faz o download do programa clicando em *Install*. Terás de aguardar uns minutos até poderes aceder gratuitamente ao programa.

Uma vez instalado o programa, em primeiro lugar, tenta compreender o que é possível fazer com cada um dos botões e o quais os elementos que podes escolher ou alterar para criares a tua própria história.

Na próxima Ficha de Trabalho vais receber mais informações sobre a forma como as personagens podem saltar, dançar, correr; como alterar os cenários; colocar sons na tua história; diálogos, etc.

Após efetuares o download do programa, esta vai ser a primeira imagem que vai aparecer. Deves clicar no ponto de interrogação para teres uma pequena explicação do programa e depois, clicas no desenho com a casa, onde vais poder explorar o ScratchJr!



Bom trabalho! Mãos à obra!

A professora: Sandrina Agostinho