

PROJETO

Scratching

GRUPO DE TRABALHO

Professores coordenadores- Ismael Guedes/Marco Coutinho

Luís Lin 8ºA
Maria do Carmo Gomes 8º A
Ruben Simões 8ºA
Tiago Sousa 8ºA
Miguel 8ºB
Rui 8ºB
Tomás 8ºB
Rodrigo 8ºB
Rita Pinto 8ºC
Mariana Vagarinho 8ºC
Carolina Dray 8ºC
Diogo Cartaxo 8ºC
João Pereira 8ºD
Baltazar Cabral 8ºD
José Baião 8ºD
Martim Dinis 8ºD

Vicente 7ºA
João Gaspar 7ºA
Tomás Bandeira 7ºA
Beatriz Simões 7ºA
Tomás Lopes 7ºB
Afonso Reis 7ºB
Miguel Coelho 7ºC
Tiago Teixeira 7ºC
José Rodrigo 7ºC
Santiago Benites 7ºD
Inês Dias 7ºD
José Ricardo Silva 7ºD
Miguel Pena 7ºD
Daniela Santos 7ºD
Matilde Zerbes 7ºE
Célia Howell 7ºE
Fernando Diniz 7ºE
Vera Santos 7ºE

OBJETIVOS

- Criar um jogo em ambiente digital
- Criar personagens, objectos e programar
- Aprender estruturas básicas de programação, utilizando o Scratch
- Fomentar a cooperação entre alunos
- Aumentar/desenvolver os conhecimentos a nível informático

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO

Criação de jogos, no scratch.

RECURSOS

Material de desgaste (papel, lápis, canetas...)
Computadores

PLANO DE TRABALHO / CALENDARIZAÇÃO

1ºDia – Criação de personagens, objetos e cenários; elaboração dos guiões dos jogos
2º, e 3º Dias – Programação dos jogos
4ª Dia – Teste dos jogos e correção de bugs
5º Dia – Publicação dos jogos online; jogar

PRODUTO FINAL

Jogos, programados em scratch, disponibilizados em: <http://scratch.mit.edu/studios/394806/>

AVALIAÇÃO

Documento próprio, fornecido pela direção.