

PROJETO

13 - SCRATCHING

GRUPO DE TRABALHO

Professores Coordenadores:

Professores coordenadores- Ismael Guedes/Marco Coutinho

Monitores :

- Rui Ferreira; Luís Lin; Tiago Sousa 10.º A₂/D
- André Pregal 11.º A₂/D

5.º A:

- Pedro Pereira
- João Coutinho
- Gustavo Rodrigues
- Gonçalo Sousa
- Miguel Lopes

5.º B:

- David Lopes
- Pedro G. Pereira

5.º C:

- Francisco Oliveira
- Rodrigo Nunes
- Martim Palhares
- Guilherme Neto
- Afonso Silva

5.º D:

- António Matos
- Gonçalo Moquenco
- João Barroqueiro
- Luiz Cortez
- Tomás Rosado

5.º E:

- Francisco Figueiredo
- João Viegas
- Tomás Barata
- Henrique Rica

7.º D:

- Guilherme Antunes

OBJETIVOS

- Criar um jogo em ambiente digital;
- Criar cenários, personagens e objetos;
- Aprender as estruturas básicas de programação utilizando o Scratch;
- Aumentar/desenvolver os conhecimentos a nível informático;
- Fomentar a cooperação, a partilha e o espírito de grupo.

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO

Criar jogos no Scratch.

RECURSOS

Computadores; Robôs de LEGO; 22 alunos; 4 monitores; 2 Professores; 3 informáticos de fora do colegio;

Scratch; Internet; Sala de Informática; Uma semana; Uma câmara; 28 horas e 40 minutos.

PLANO DE TRABALHO / CALENDARIZAÇÃO

1º Dia – Construção de Robôs com ajuda de Estudantes do Técnico; Criação de personagens, objetos e cenários; elaboração dos guiões dos jogos

2º Dia – Conclusão da criação de personagens, objetos e cenários; Início de programação de jogos.

3º Dia – Exposição dos jogos incompletos entre grupos; Continuação da programação dos jogos.

4º Dia – Continuação da programação dos jogos;

5º Dia – Exposição/divulgação online dos jogos quase completos entre grupos; Conclusão da programação do jogos;

PRODUTO FINAL

Jogos que podem ser consultados em:

www.cpamar16.tk

AVALIAÇÃO

O projecto SCRATCHING consistiu na construção de vários jogos. A história destes jogos é baseada na história de animação, criada pelos alunos do segundo ciclo, no âmbito do projecto filme de animação (personagens e cenários).

O projecto foi composto por várias fases. A primeira fase iniciou-se com a discussão do tema e organização do trabalho de grupo. Nesta fase, os alunos apresentaram as suas ideias para a construção dos jogos. A partilha das ideias foi muito.

Numa segunda fase, os alunos “meteram as mãos no teclado” e começaram a construir os vários cenários, as personagens e os objetos necessários. Facilitou o facto de os alunos já estarem familiarizados com o funcionamento do Scratch. O entusiasmo, a criatividade, os gostos e ideias dos nossos alunos iam sendo transportados para os ecrãs...

Depois de os cenários e as personagens estarem criadas, iniciámos uma terceira fase em que consistiu na programação dos jogos. Esta fase implicou uma maior capacidade de concentração, pormenor, o saber esperar que os professores ou os colegas do secundário pudessem esclarecer as suas dúvidas. Todos conseguiram aprender e aplicar conhecimentos básicos de programação.

Por último, experimentamos em conjunto os jogos criados. Ver o produto final do trabalho realizado ao longo de todo o projeto, encheu a todos de orgulho. A excitação foi muita...

O balanço final deste projeto é muito positivo. Os alunos participaram com entusiasmo e muito interesse. Houve espírito de grupo e persistência no trabalho. Ao longo do projecto os alunos foram responsáveis, houve cumprimento dos horários estabelecidos e das regras estabelecidas. A ajuda dos alunos do secundário foi imprescindível. Salienta-se a paciência dos mesmos para descerem ao nível dos mais novos e aceitar de bom agrado as suas ideias. A sua ajuda na programação dos jogos, na criação do vídeo, do cartaz e da redação da carta de projeto foi crucial. Face ao que foi exposto até então, parece-nos que o projecto deverá ser mantido no próximo ano lectivo, nos mesmos moldes e na mesma faixa etária.

