



STEM para escolas inclusivas

WP2 –

Folha de Atividades

Tecnologia / Matemática (agosto de 2024)

Universidade de Paderborn

Título do projeto: STEM para escolas inclusivas

Sigla: STEMInSCH

Número de referência: 2023-1-DE02-KA220-000000

Parceiros do projeto:

- P1 University Paderborn (UPB), DE
- P2 Universitatea Dunarea de Jos din Galati (UDG), RO
- P3 Scoala Gimnaziala Nr. 7 Galati, RO
- P4 Siec Badawcza Lukasiewicz - Instytut Technologii Eksploatacji, PL
- P5 Inovatif ve Girisimci Toplum Dernegi, TR
- P6 Sucessos Criativos, Lda, PT



Folha de exercícios para a atividade:

Codificando um jogo simples com Scratch

nome da atividade

Descrição da tarefa:

Tempo para concluir a tarefa: 2 semanas

Suprimentos:



Executando o Scratch em:

<https://scratch.mit.edu/>

Lápis, etc. para preencher esta planilha. Papel para anotar as primeiras ideias antes de preenchê-las na planilha.

Método:



Tarefa de criatividade e estruturação através do uso e ordenação dos principais recursos e elementos do Scratch.



Instruções:

Por favor, reúnam-se em grupos de 2 a 4 pessoas. Peguem um pedaço de papel e reúnam ideias para um jogo simples em Scratch que vocês gostariam de criar. Anote a ideia ou grave-a com o celular. Preencham esta planilha e descrevam sua ideia em algumas frases. Ordenem as tarefas a serem realizadas e as condições do jogo em um fluxograma simples. Encontrem os blocos corretos em Scratch para criar o jogo. Vocês conseguem ordená-los em seus primeiros scripts?

Preencha as tabelas!



Nome do seu grupo:

Escreva os nomes dos membros do seu grupo na caixa:





STEM para escolas inclusivas

Número do projeto:
2023-1-DE02-KA220-000000

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um endosso do conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.





Gráficos e Tabelas:

Escreva sua ideia final para seu jogo em algumas frases:



Desenhe sua ideia: como o jogo deve ser?





STEM para escolas inclusivas

Número do projeto:
2023-1-DE02-KA220-000000

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um endosso do conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.

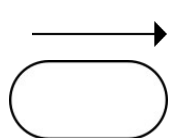




Desenhe um fluxograma para seu jogo.



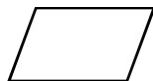
Usar:



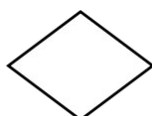
Entrada/
terminal



de Processo



Saída de Seta/ Linha de Fluxo



/ Teste Verdadeiro ou Falso



Quais blocos do Scratch você precisa usar?

Dê uma olhada no Scratch!



Tipo de bloco	Blocos que você deve integrar no seu jogo
Movimento	
Visual	
Som	



Eventos	
Controlar	
Detecção	
Operações	
Variáveis	

Agora, ordene o bloco ao primeiro script. Você pode fazer isso diretamente no Scratch e escrever dicas na caixa a seguir, se isso for útil para você!

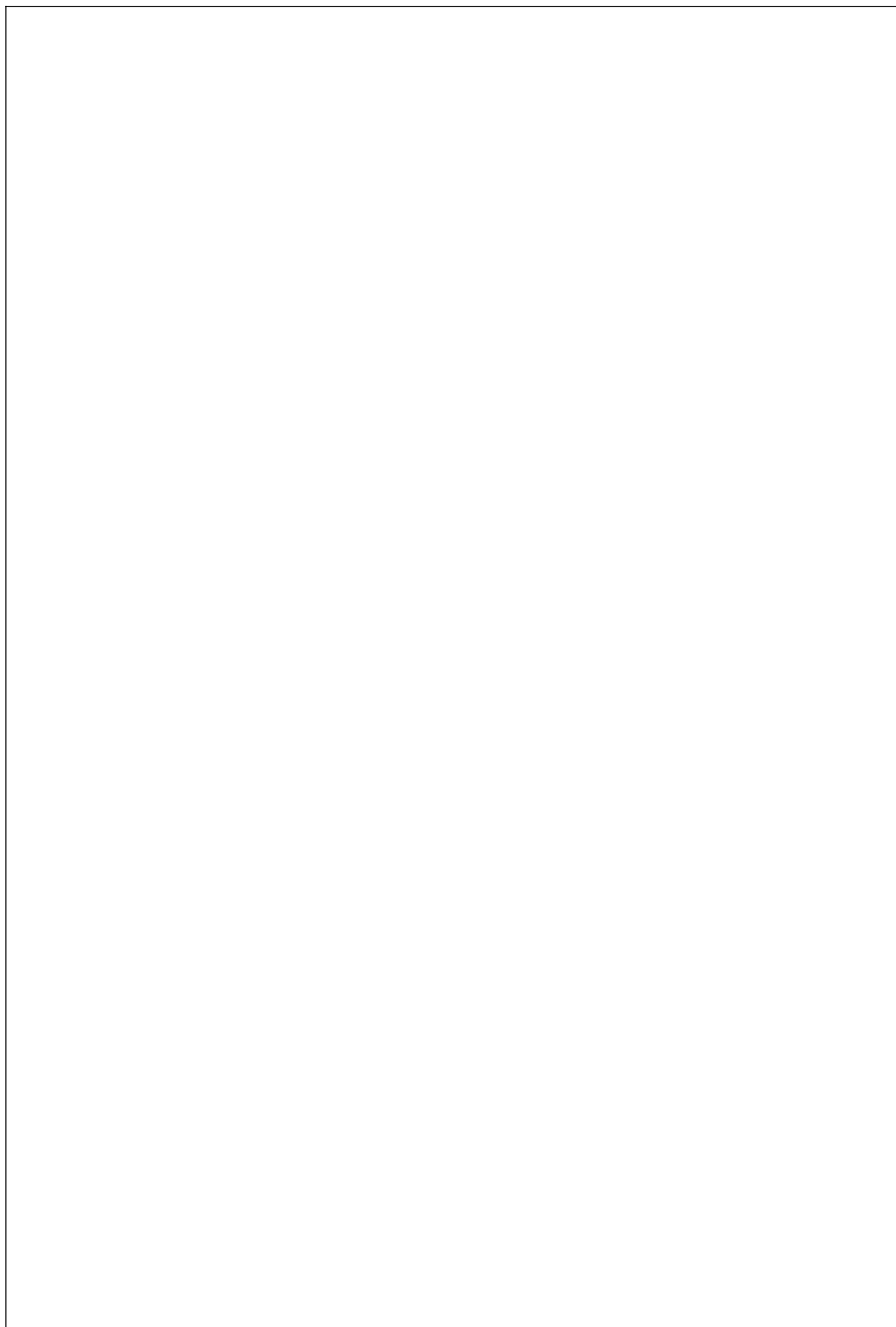




STEM para escolas inclusivas

Número do projeto:
2023-1-DE02-KA220-000000

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um endosso do conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.





STEM para escolas inclusivas

Número do projeto:
2023-1-DE02-KA220-000000

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um endosso do conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.

