



DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. ANTONIO DE ALMEIDA JUNIOR

Criação do Jogo usando a plataforma Scratch

Diretoria de Ensino - Região Osasco

01/09/2023

DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. ANTONIO DE ALMEIDA JUNIOR

Diretor(a): Antônio Francisco de Sá

Nome do Projeto/Ação/Evento: Criação do Jogo usando a plataforma Scratch

Objetivo do Projeto/Ação/Evento: Ensinar a lógica da programação para crianças e adolescentes. Os estudantes poderão aprender a criar histórias, animações, jogos, explorando outras áreas do conhecimento, como arte, literatura, matemática, ciências, de forma interdisciplinar.

Descrição do Projeto/Ação/Evento: Em primeiro momento os estudantes entrarão na plataforma do jogo Scratch e jogarão os jogos disponíveis. Assim conhecendo a interface, quando já tiverem habituados, os próprios estudantes criarão os seus jogos.

Data de realização: 01/09/2023

Público Alvo: Alunos

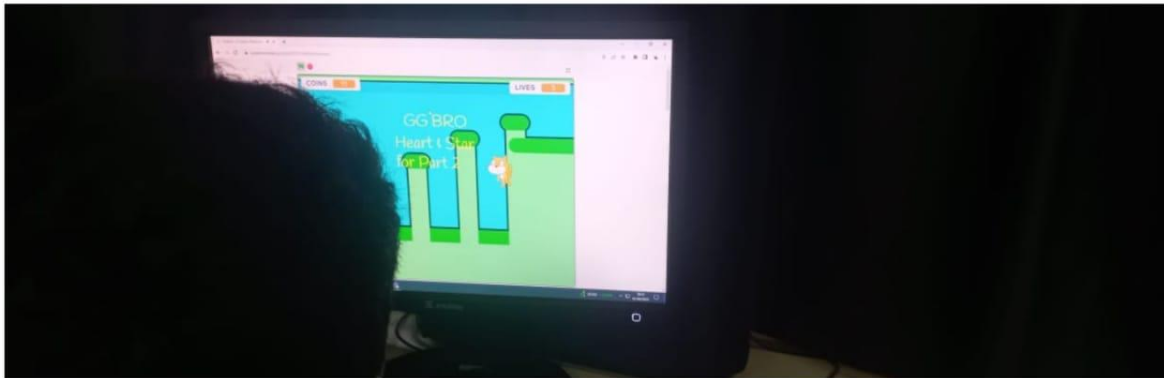
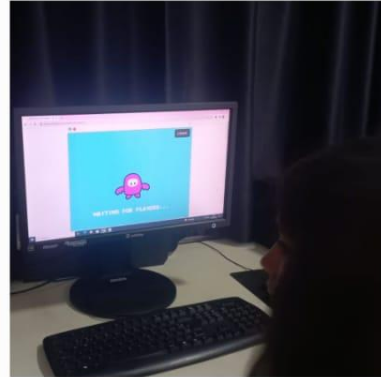
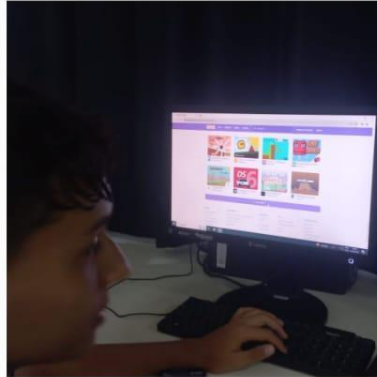
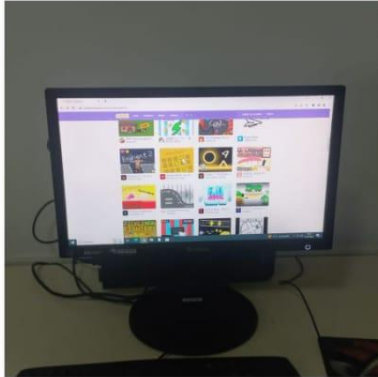
Equipe Organizadora: Professora Débora

Quantidades de Participantes: 60

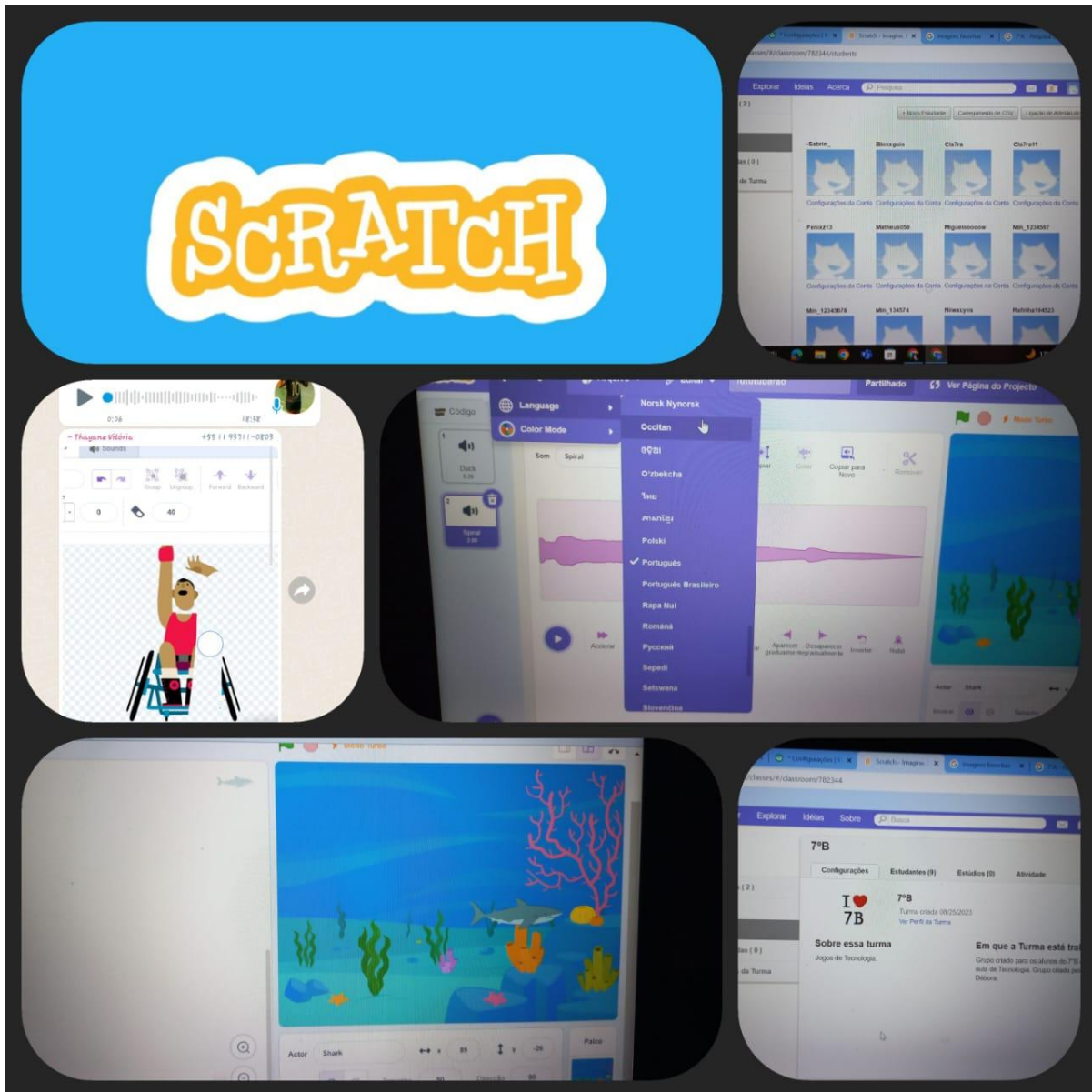
Impacto nos Resultados Educacionais da Escola: São os diversos impactos, entre eles podemos citar o ganho de concentração, raciocínio lógico, criatividade e trabalho em equipe.

Parcerias Envolvidas:

Fotos







Arquivo recebido em: 01/09/2023 11:50:12