

Tutorial de acesso





cmsp web



Todas

Videos

Imagens

Shopping

Notícias

⋮ Mais

Ferramentas

Login

Prova Paulista

Youtube

Tarefas

Boletim

Sala

Ip tv

Khan Academy

Repositorio

Aproximadamente 224.000 resultados (0,63 segundos)



CMSP Web

https://cmspweb.ip.tv

CMSP Web

Selecione o ambiente em que deseja fazer o login. Acesso para alunos. Servidor. Responsável ou Familiar. Para acessar, utilize o mesmo login da SED.

CMSPI Web

Acesse seu perfil no aplicativo móvel (iOS / Android) 2. Clique ...

[Mais resultados de ip.tv »](#)

Aqui, vamos pesquisar por CMSP Web e acessar o link circulado.

Em seguida, com o número do seu RA e a senha do seu acesso à SED, vamos conectar no CMSP Web.



Centro de Mídias SP

Selecione o ambiente em que deseja fazer o login

Acesso para alunos

Servidor

Responsável ou Familiar

Centro de Mídias SP

Para acessar, utilize o mesmo login da SED

RA Dígito UF

Senha:

Entrar

Voltar

[Esqueceu o RA? Clique aqui.](#)

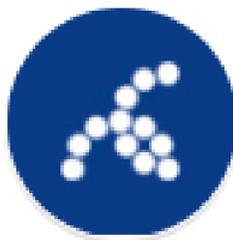
PROVA PAULISTA



9º A EF



VICTOR LACORTE PROF_21970



9º A EF



Basta selecionar a turma em que você está matriculado (a).

Lembre-se de não acessar pela aba “Prova Paulista”.

 Prova Paulista	 Redação Paulista	 Provas Atividades	 Sala de Aula Virtual	 Mural	 Leia SP
 Matific	 Alura	 Materiais Digitais. Material Digital	 Tarefa SP Aprendendo mais a cada dia		

Para ter acesso à plataforma Alura, clicaremos sobre o logo da Alura, conforme foi circulado na imagem.

Trilhas de estudo pensadas para você

TRILHA DE ESTUDO

**[2023] Pensamento
Computacional - 8º Ano**



0/1 unidades
finalizadas

TRILHA DE ESTUDO

**Tecnologia e Inovação - 9º
ano**



0/3 unidades
finalizadas

A trilha de estudo delimitada é a que aparece o ano/série em que o estudante está matriculado (a).

[Ver todas as trilhas de estudo](#)

Tecnologia e Inovação - 9º ano

Ensino Fundamental



1/3

Unidades
finalizadas



Continuar trilha de estudo



16h

Para conclusão



3

Unidades

Aqui é só clicar em continuar ou iniciar trilha de estudo.

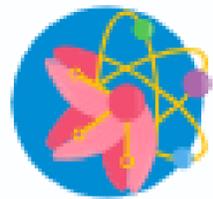
2

1º Bimestre



UNIDADE

Projetos com programação: utilizando a criatividade através dos códigos



UNIDADE

Projetos com programação: construindo desenhos interativos

Dentro da trilha de estudos, aparecerão as unidades que devem ser realizadas. Vamos no 1º bimestre primeiramente e realizar a unidade marcada.



Unidade de

Projetos com programação: utilizando a criatividade através dos códigos



Continuar Unidade

Outras ações



Clicamos em “Continuar Unidade” ou “Iniciar Unidade”.

Introdução à computação: navegando pelo mundo digital

0%

AULA ATUAL

01. Mergulhando na computação

ATIVIDADES

01 O que vamos aprender? 02min

02 Olá computador 07min

03 Faça como eu fiz: tecnologias na escola

04 Dispositivo de entrada

Transcrição

01 O que vamos aprender?

PRÓXIMA ATIVIDADE

Para cada módulo é necessário assistir os videos, realizar as atividades e construir o projeto no Scratch (plataforma do gatinho)

- **Após concluído o icone ficará verde**



01 Projeto da aula anterior

Exemplo de modulo finalizado



02 Testando você

16min



03 Faça como eu fiz: gire a roleta!



04 Corrigindo um bug (erro de código)

Aqui é onde devemos colar o link da atividade realizada no Scratch

Caso tenha alguma dúvida de como fazer isso, assista nosso Alura+ ensinando [como compartilhar o projeto do Scratch](#).

Insira o link para o seu projeto

O link deve começar com `http://` ou `https://`

Você usou 0 de 3 tentativas para submeter o link

ENVIAR LINK

PRÓXIMA ATIVIDADE

Atenção, é obrigatório autorizar essa etapa

Autorizo a Alura a utilizar este projeto para melhor lhe atender, como em divulgações, marketing, avaliações para participação em exposições e/ou concursos, vigendo desde o ingresso do Aluno na Plataforma e por tempo indeterminado.

Autorizo Não

Autorizo

Enviar

The image shows the Scratch programming environment. At the top, there is a purple navigation bar with the Scratch logo and several menu items: 'Configurações', 'Arquivo', 'Editar', 'Untitled-4', 'Compartilhar', 'Veja a Página do Projeto', and 'Tutoriais'. Below this, there are tabs for 'Código', 'Fantasias', and 'Sons'. The left sidebar contains a list of block categories: Movimento, Aparência, Som, Eventos, Controle, Sensores, Operadores, Variáveis, and Meus Blocos. The 'Movimento' category is selected, showing several blue blocks: 'mova 10 passos', 'gire 15 graus' (two instances), 'vá para posição aleatória', 'vá para x: 0 y: 0', 'deslize por 1 segs. até posição aleatória', 'deslize por 1 segs. até x: 0 y: 0', and 'aponte para a direção 90'. The main workspace is a grid with a small Scratch cat sprite in the top right. The bottom right corner shows the 'Ator' (Sprite) control panel with 'Ator1' selected, x and y coordinates set to 0, and a direction of 90 degrees.

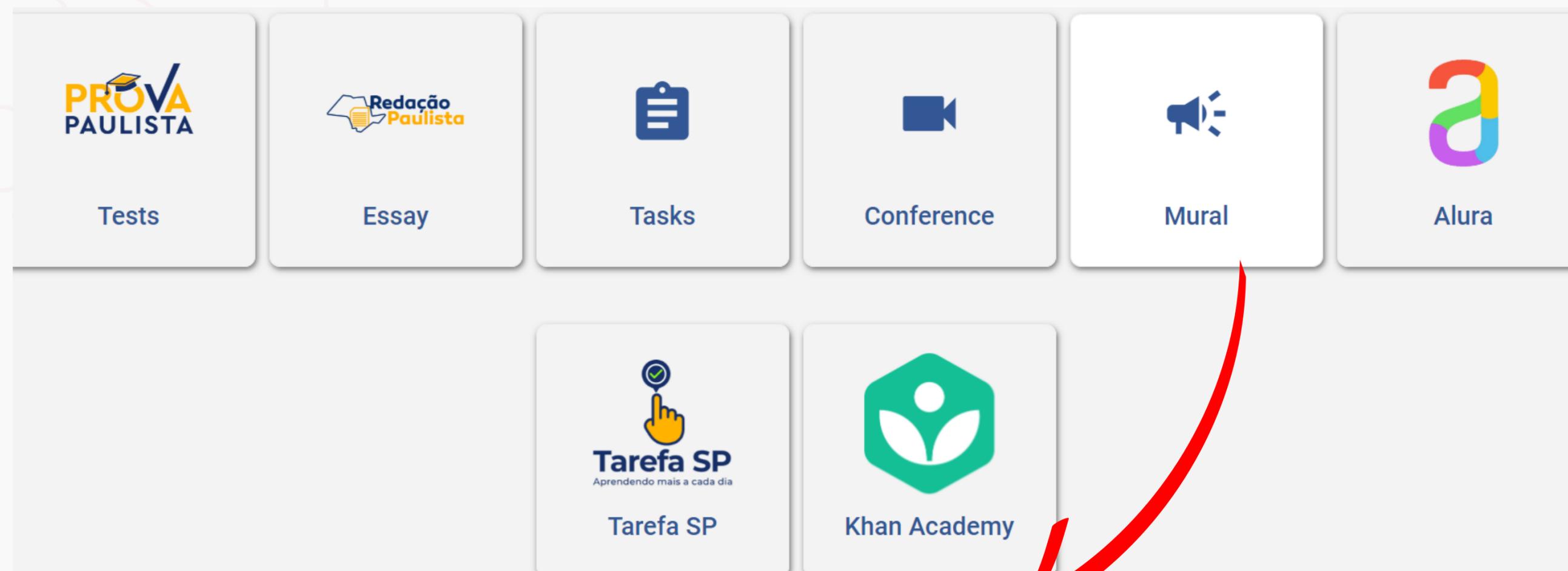
As atividades trabalhadas nos vídeos devem ser realizadas na plataforma Scratch, adiante você acompanhará um material orientando o acesso na plataforma Scratch também.



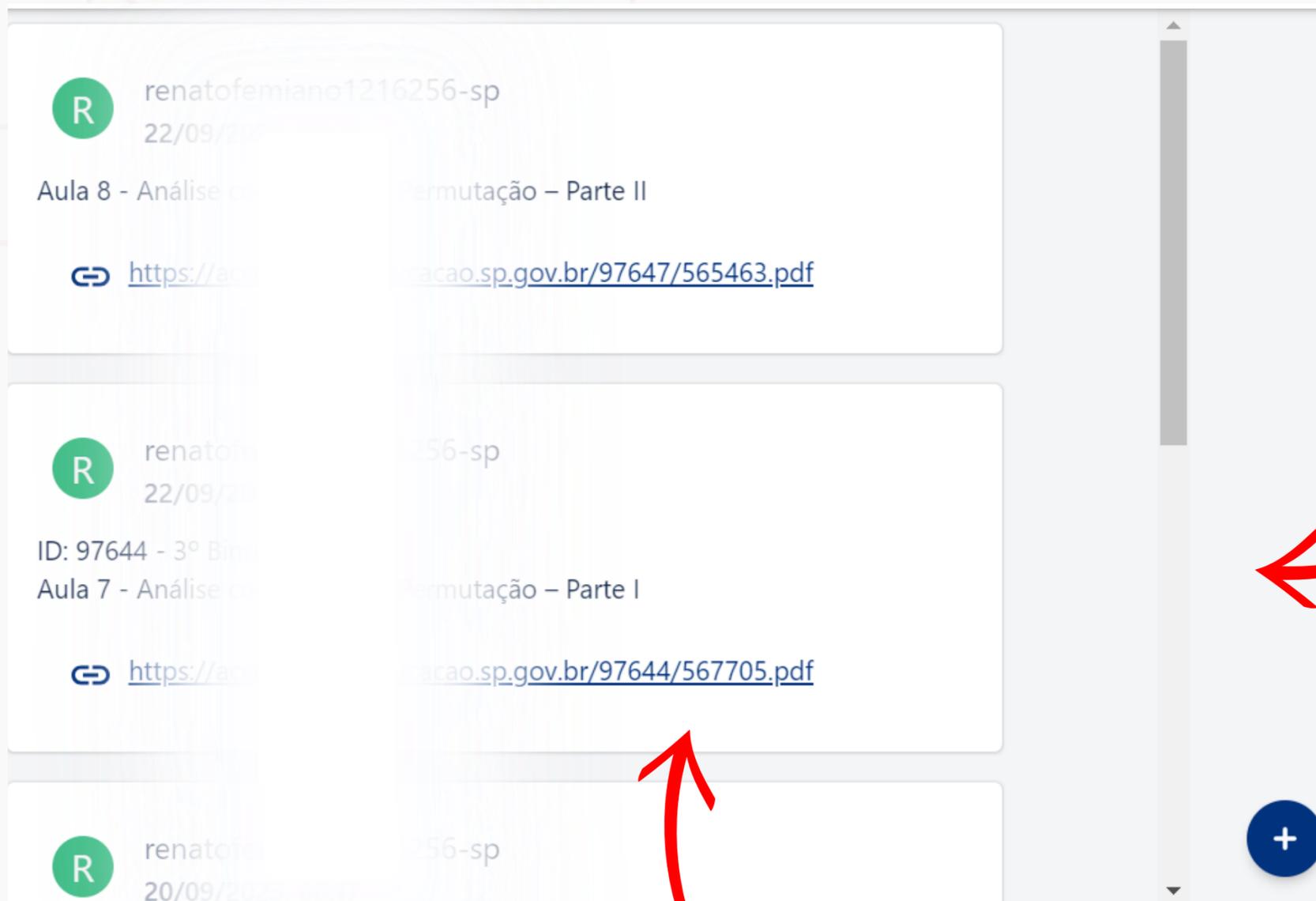
SCRATCH



Primeiro acesso Scratch Aluno



Após entrar no CMSP na conta do aluno, ele deve selecionar a opção "Mural".



**Nesta página o
estudante terá
acesso ao link que
foi enviado pelo
mural do CMSP.**

É só clicar no link e será encaminhado a pagina no Scratch



**Irá abrir a página para
acessar o link da turma**

É só clicar em começar.



Criar um nome de utilizador

Experimente usar a sua comida,
actividade ou animal favorito em
conjunto com alguns números

aluno2bescola

Palavra-passe

.....

Mostrar a palavra-passe

Próximo Passo

Seguir clicando em próximo passo até
concluir o cadastro.

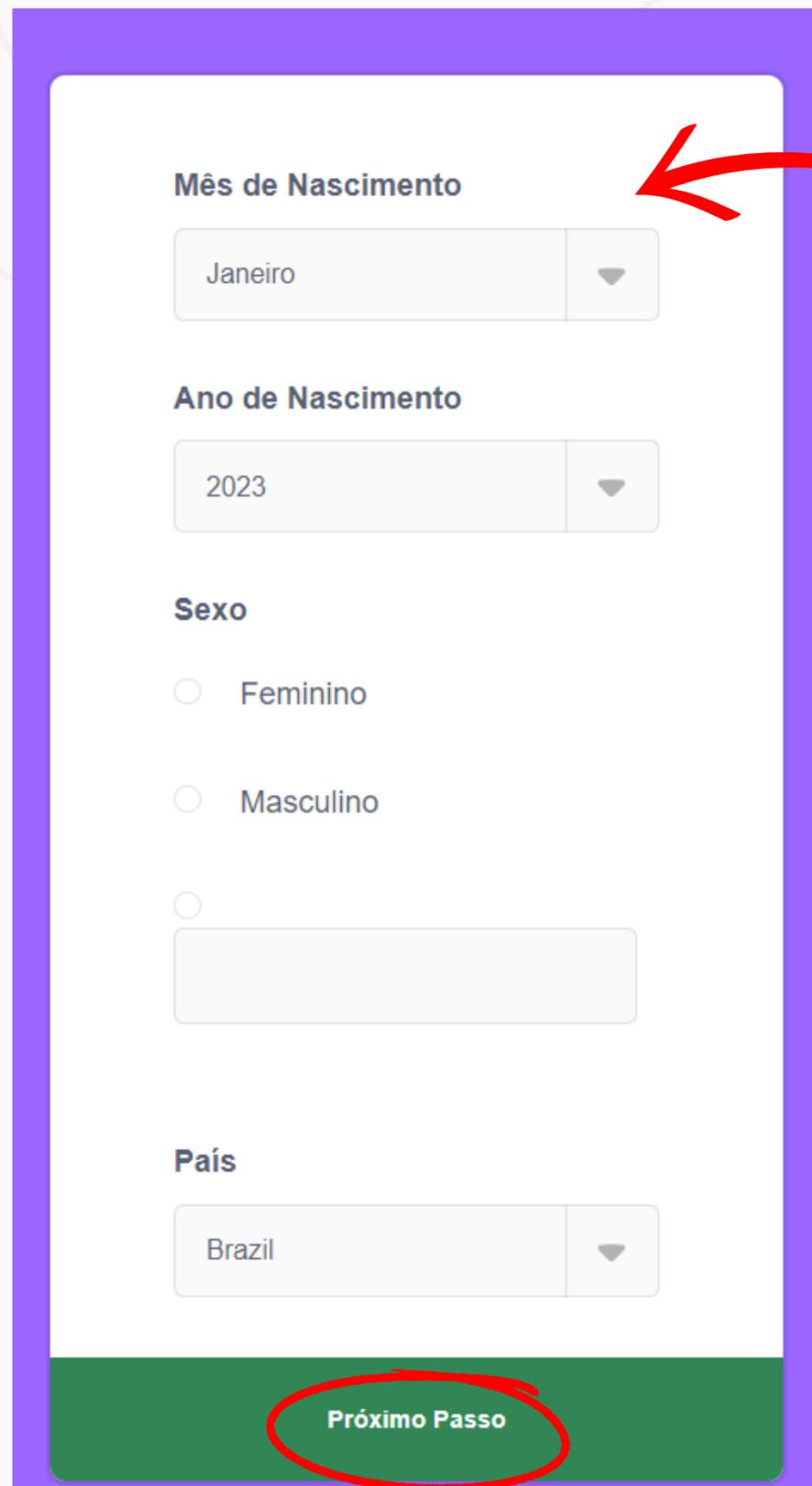


**Para criar a conta é necessário um
nome de usuário e senha**

aluno2bescola

*** Recomendamos padronizar os usuários
dos estudantes colocando nome do
aluno + série + nome da escola**

*** Recomendamos também padronizar a senha como preferirem.**



Mês de Nascimento

Janeiro

Ano de Nascimento

2023

Sexo

Feminino

Masculino

País

Brazil

Próximo Passo

**Os únicos dados solicitados para os estudantes são:
data de nascimento, sexo e país.**

**Não é necessário nenhum dado de contato, pois a
conta do estudante DEVE ser vinculada à conta do
professor.**

*** Por conta disso, é importante ressaltar que o
aluno só deve criar a conta após acesso pelo link.**

SCRATCH



D.E.R. Araraquara
E.E. Prof. Victor Lacôrte
CIEBP
Centro de Inovação da
Educação Básica Paulista

EXPEDIENTE

DIRETORIA DE ENSINO - REGIÃO DE ARARAQUARA

Cristiana M. B. de Lourenço Dias

Dirigente Regional de Ensino

Eduardo Teixeira de Souza

Supervisor de Ensino

E.E. PROF. VICTOR LACÔRTE

Eduardo Fattori Boschiero

Diretor de Escola

Paulo Roberto Simões

Professor Coordenador do CIEBP

EDIÇÃO

Debora E.C. Silva

Lílian R. Rezende

Thiago J. D. Rodrigues

Wesley M. Jesus

Docentes CIEBP

PRODUÇÃO

Aline C.R. Pedroza, Antônio F.D. Gonçalves, Debora E.C. Silva, Eliana L. Pereira, Jéssica Tambor, Juliene A. Mangili, Lílian R. Rezende, Matheus Q.C. Matos, Paulo R. Barbosa, Renato M. Serafin, Thiago J. D. Rodrigues, Vinicius L. Bocanegra, Wesley M. Jesus.

Docentes CIEBP





SCRATCH



Como criar, salvar e compartilhar projeto



Aderir ao Scratch Entrar

Nome de utilizador

Este campo é obrigatório

Palavra-passe

Entrar Precisa de Ajuda?

Tanto professor quanto aluno acessam o Scratch pelo menu "Entrar".

Basta inserir o nome de utilizador e a senha já criados.



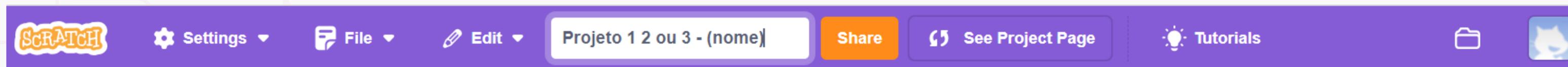
SCRATCH Criar Explorar Ideias Acerca Pesquisa

Usuário Prof
Olá, sabrinagrf
Conta de Professor

As Minhas Turmas

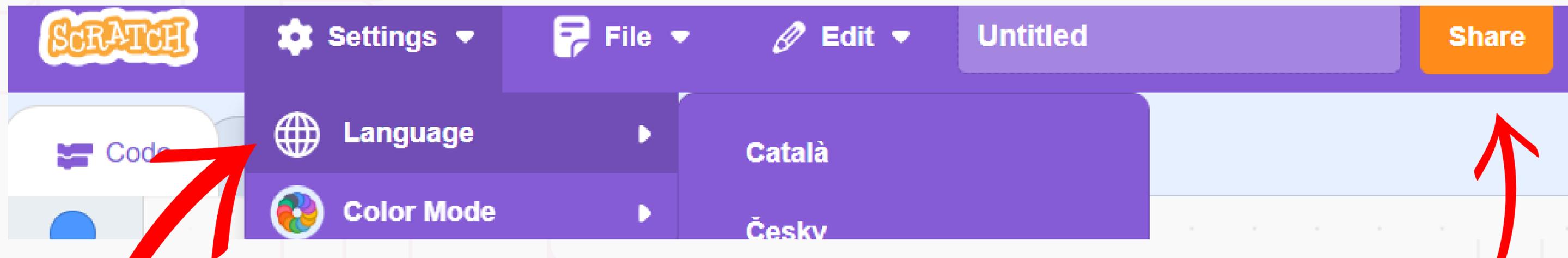
Bem-vinda(o) ao Scratch! x

Aqui no menu inicial, clicamos em "Criar" no menu superior, à esquerda.



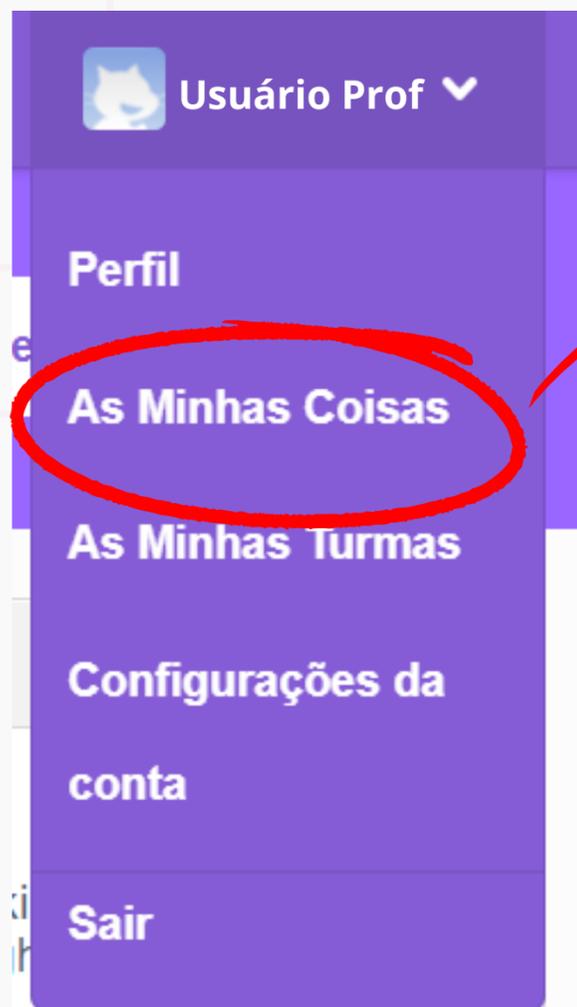
Após abrir o projeto. No menu superior temos a opção de editar o nome do projeto.

Também podemos salvar, indo na pastinha ao lado direito ou clicando em "Salvar agora", quando aparecer.

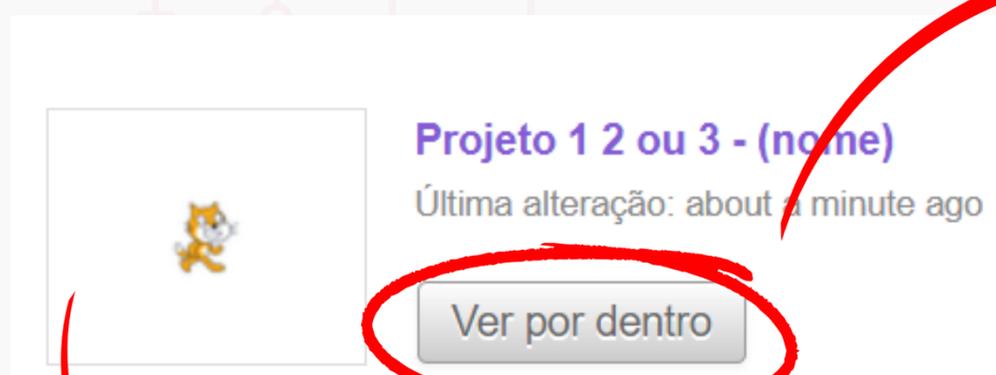


E devemos lembrar de compartilhar este projeto, no botão laranja. Este passo se torna necessário para adicionar o projeto ao estúdio e poder enviá-lo ao Alura quando finalizado.

Caso o idioma não esteja em português, podemos clicar em “Settings” > “Language” e selecionar “Português Brasileiro”.



Para acessar um projeto já iniciado (e salvo), devemos clicar no nome de utilizador e depois em “As Minhas Coisas” ou “As Minhas Criações”.



Irá abrir uma aba dessa forma e para voltarmos a programação do projeto, devemos clicar em “Ver por dentro” ou “Ver interior”.

Caso queira editar nome ou alguma informação, basta clicar sobre o projeto.



Este projecto não está partilhado – só você o pode ver. Clique em partilhar para o tornar visível por todos!

Partilhar

The screenshot shows a project management interface. At the top, there is a notification bar with the text "Este projecto não está partilhado – só você o pode ver. Clique em partilhar para o tornar visível por todos!". Below this, there is a header area with a project name "Projeto 1 2 ou 3 - (nome)" and a "Partilhar" button circled in red. A red arrow points from the "Partilhar" button to a text box on the right that says "Caso ele ainda não tenha sido compartilhado, podemos compartilhar por aqui também. Basta clicar na opção laranja aqui." Below the header, there is a main content area with a grey background and a cartoon cat holding a green flag. To the right of the main content, there are two sections: "Instruções" and "Notas e Créditos". Red arrows point to three specific elements: 1. The project name field, 2. The "Instruções" text area, and 3. The "Notas e Créditos" text area. A purple button labeled "Ver por dentro" is also visible.

Caso ele ainda não tenha sido compartilhado, podemos compartilhar por aqui também. Basta clicar na opção laranja aqui.

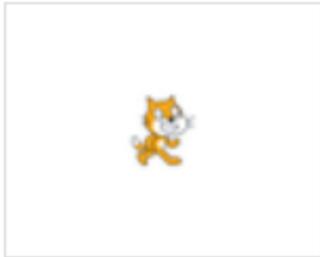
Nesta tela podemos editar 1: o nome do projeto; 2: adicionar instruções e 3: notas e créditos.



As Minhas Coisas

+ Novo Projecto + Novo Estúdio

Ordenar por ▾



[Projeto 1 2 ou 3 - \(nome\)](#)
Última alteração: 2 minutos ago

Ver por dentro

Adicionar a ▾
Estúdio teste
Projeto Tradutor

Deixar de partilhar

👁️ 1 🎯 0
❤️ 0 ★ 0
💬 0 📄 0

Para adicionar um projeto no estúdio, basta selecionar a opção “Adicionar a” e depois selecionar o estúdio referente ao projeto.

SCRATCH



D.E.R. Araraquara
E.E. Prof. Victor Lacôrte
CIEBP
Centro de Inovação da
Educação Básica Paulista

EXPEDIENTE

DIRETORIA DE ENSINO - REGIÃO DE ARARAQUARA

Cristiana M. B. de Lourenço Dias

Dirigente Regional de Ensino

Eduardo Teixeira de Souza

Supervisor de Ensino

E.E. PROF. VICTOR LACÔRTE

Eduardo Fattori Boschiero

Diretor de Escola

Paulo Roberto Simões

Professor Coordenador do CIEBP

EDIÇÃO

Debora E.C. Silva

Lílian R. Rezende

Thiago J. D. Rodrigues

Wesley M. Jesus

Docentes CIEBP

PRODUÇÃO

Aline C.R. Pedroza, Antônio F.D. Gonçalves, Debora E.C. Silva, Eliana L. Pereira, Jéssica Tambor, Juliene A. Mangili, Lílian R. Rezende, Matheus Q.C. Matos, Paulo R. Barbosa, Renato M. Serafin, Thiago J. D. Rodrigues, Vinicius L. Bocanegra, Wesley M. Jesus.

Docentes CIEBP



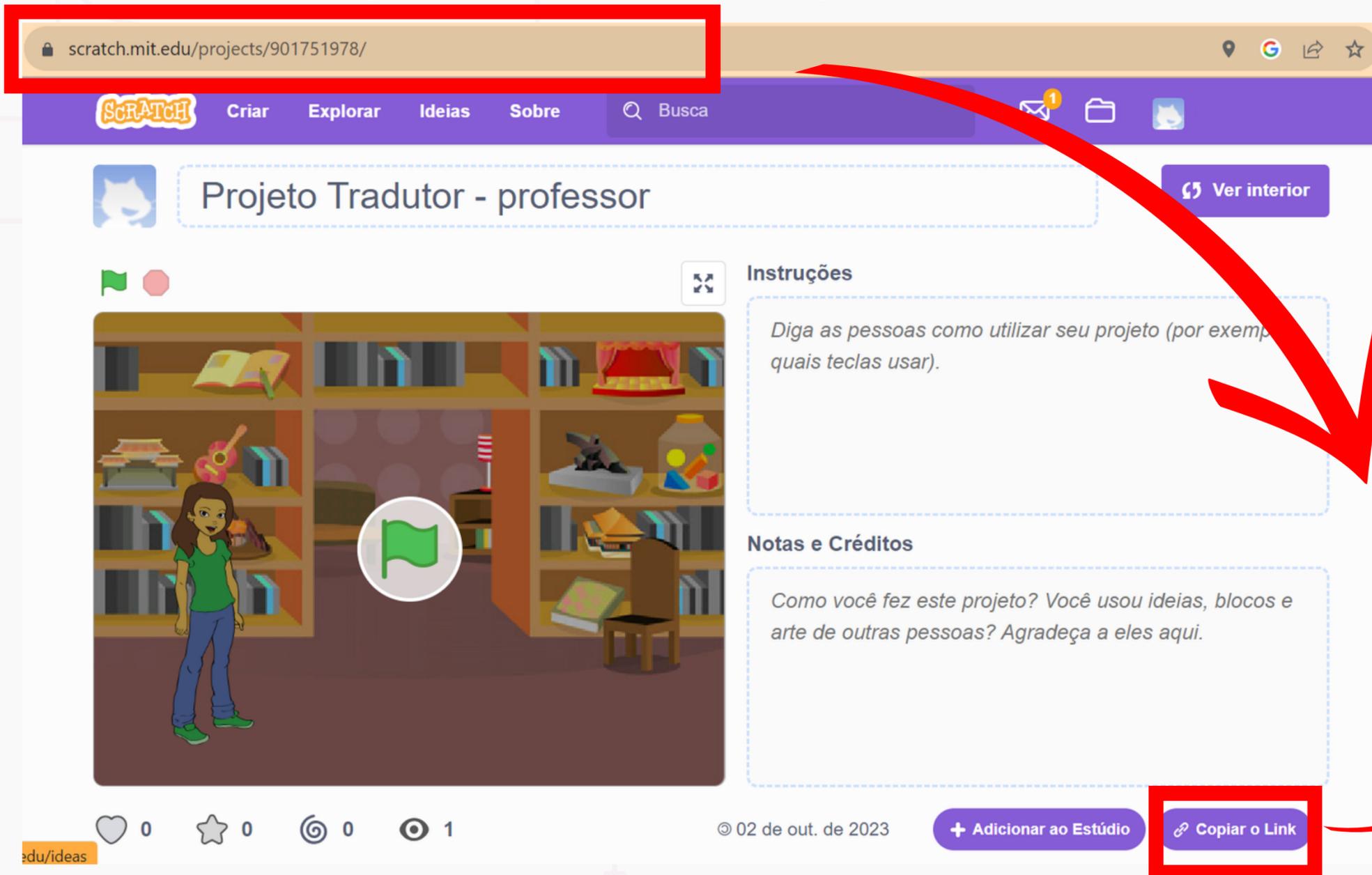


SCRATCH



Como enviar a atividade para o Alura?

Copiando o endereço no navegador



Após finalizado o projeto, devemos enviar ele para o Alura, afim de validar a atividade.

Para isso, devemos copiar o link do projeto. Temos essas duas opções para copiar.

No botão "copiar link"



Primeira aula

01. Personagem, cenário e tradução

ATIVIDADES

- 01 Apresentação 04min
- 02 Criando o personagem e traduzindo o texto 12min
- 03 Faça como eu fiz: conhecendo idiomas
- 04 Traduzindo uma palavra
- 05 Nomes de animais
- 06 Idiomas diferentes
- 07 O que aprendemos?

Segunda aula

02. Finalizando o Tradutor

ATIVIDADES

- 01 Projeto da aula anterior
- 02 Criando uma conta no Scratch 04min
- 03 Criando o personagem e traduzindo o texto 09min
- 04 Faça como eu fiz: outras extensões do Scratch
- 05 A extensão Texto para Fala
- 06 Descobrimo a pronúncia
- 07 Praticando a escrita
- 08 Para saber mais: explorando as extensões
- 09 Compartilhando o projeto

Na plataforma Alura, devem ter sido concluídas as aulas anteriores para podermos enviar o link da atividade.

A aba para compartilhamento do projeto estará com o nome de "Compartilhando o projeto".

Abrirá essa janela de compartilhamento de projeto!

E então, basta colar o link na caixa especificada para inserir e seguir clicando em **“Enviar Link”**.

09 **Compartilhando o projeto** PRÓXIMA ATIVIDADE

Parabéns, estudante! Você completou a primeira parte desta jornada e desenvolveu um aplicativo de Tradução no Scratch! Todo o código desenvolvido nas últimas aulas está disponível para você acessar dentro do [projeto dos instrutores](#). Basta clicar no link anterior e você terá acesso.

Agora está na hora de você compartilhar o seu projeto conosco e com seus professores. Esse passo é importante para possamos ver como está seu desenvolvimento e te ajudar cada vez mais.

Caso tenha alguma dúvida de como fazer isso, assista nosso Alura+ ensinando [como compartilhar projeto do Scratch](#).

Envie, na caixa abaixo, o **link do projeto** que você construiu durante esse curso.

Insira o link para o seu projeto

O link deve começar com [http://](#) ou [https://](#)

Você usou 0 de 3 tentativas para submeter o link

ENVIAR LINK PRÓXIMA ATIVIDADE

SCRATCH



D.E.R. Araraquara
E.E. Prof. Victor Lacôrte
CIEBP
Centro de Inovação da
Educação Básica Paulista

EXPEDIENTE

DIRETORIA DE ENSINO - REGIÃO DE ARARAQUARA

Cristiana M. B. de Lourenço Dias

Dirigente Regional de Ensino

Eduardo Teixeira de Souza

Supervisor de Ensino

E.E. PROF. VICTOR LACÔRTE

Eduardo Fattori Boschiero

Diretor de Escola

Paulo Roberto Simões

Professor Coordenador do CIEBP

EDIÇÃO

Debora E.C. Silva

Lílian R. Rezende

Thiago J. D. Rodrigues

Wesley M. Jesus

Docentes CIEBP

PRODUÇÃO

Aline C.R. Pedroza, Antônio F.D. Gonçalves, Debora E.C. Silva, Eliana L. Pereira, Jéssica Tambor, Juliene A. Mangili, Lílian R. Rezende, Matheus Q.C. Matos, Paulo R. Barbosa, Renato M. Serafin, Thiago J. D. Rodrigues, Vinicius L. Bocanegra, Wesley M. Jesus.

Docentes CIEBP

