

# Conheça o Startlab:

## o ambiente de programação visual dentro da plataforma Alura



Material desenvolvido para professores  
do 6º ano e 7º ano

alura**start**

# O que você encontra neste material

**O que é o Startlab**



**Onde encontro o Startlab**



**Quem vai usar o Startlab**

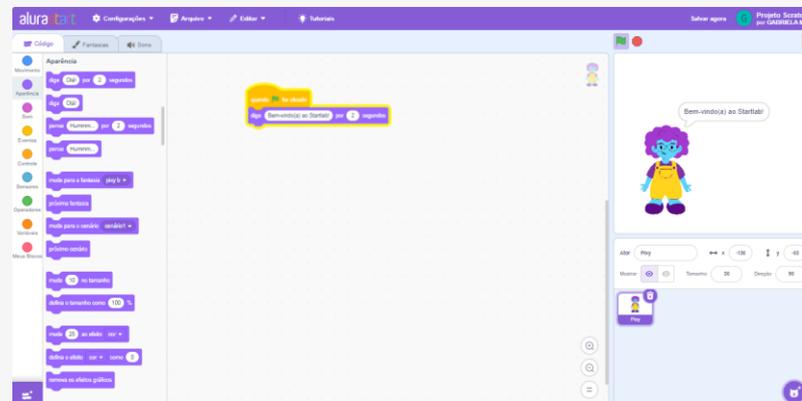


**Como usar o Startlab**



# O que é o Startlab

O Startlab é o ambiente de programação de linguagem visual (em blocos) que está disponível para **algumas unidades específicas** (consultar em "Quem vai usar o Startlab" neste documento) na plataforma Alura. Com ele, os estudantes poderão desenvolver os seus **projetos dentro da plataforma Alura**, sem a necessidade de um site externo.



# Quem vai usar o Startlab

No momento, o Startlab está em fase de testes e disponível para estudantes da Programação do **6º ano e 7º ano**, apenas na unidade "**Decomposição: desvendando o formato da Terra**".

Programação > Cursos de Alura para escolas

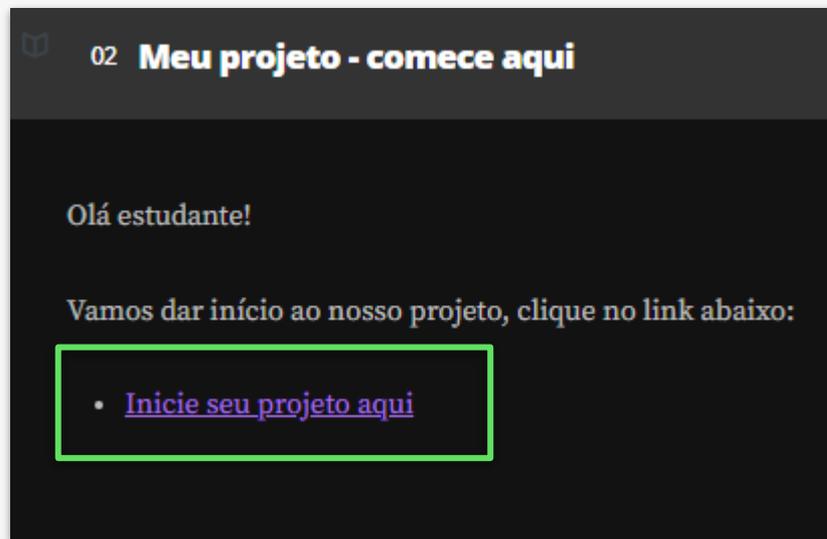
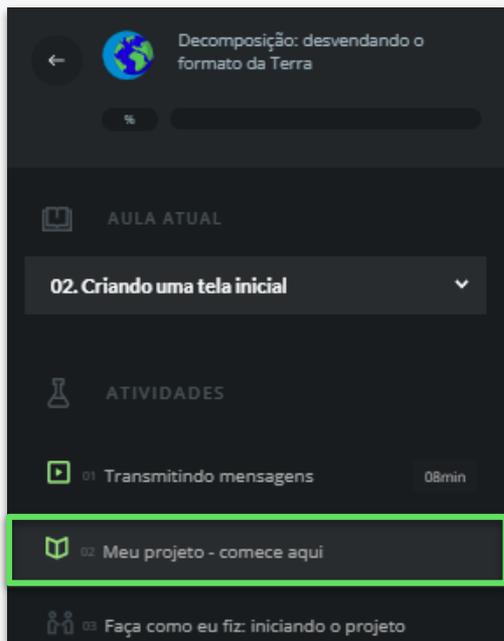


Curso de

**Decomposição: desvendando o  
formato da Terra**

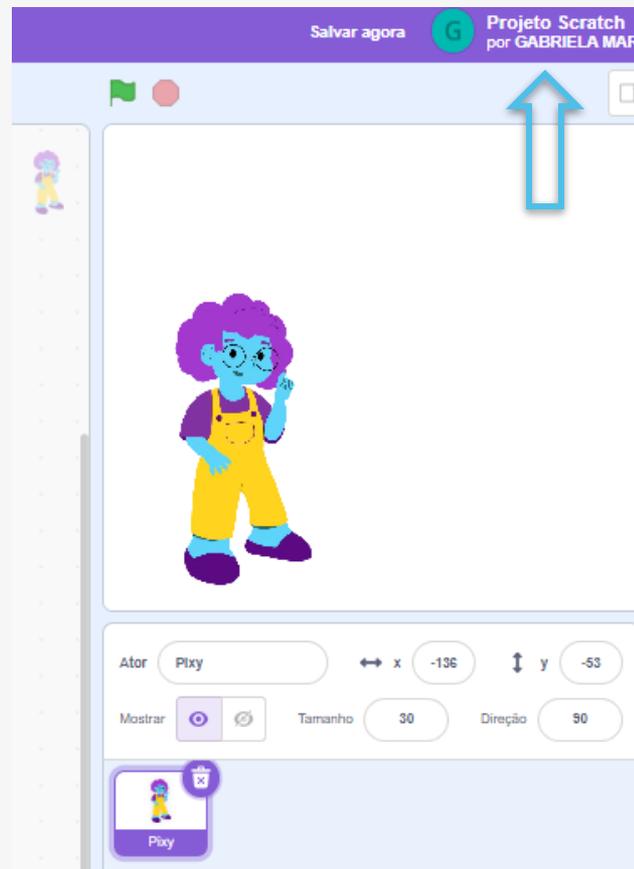
# Onde encontro o Startlab

O Startlab está disponível na unidade de estudo, dentro da atividade “**Meu projeto**”. Nela, há um hiperlink que direciona para o ambiente do Startlab.



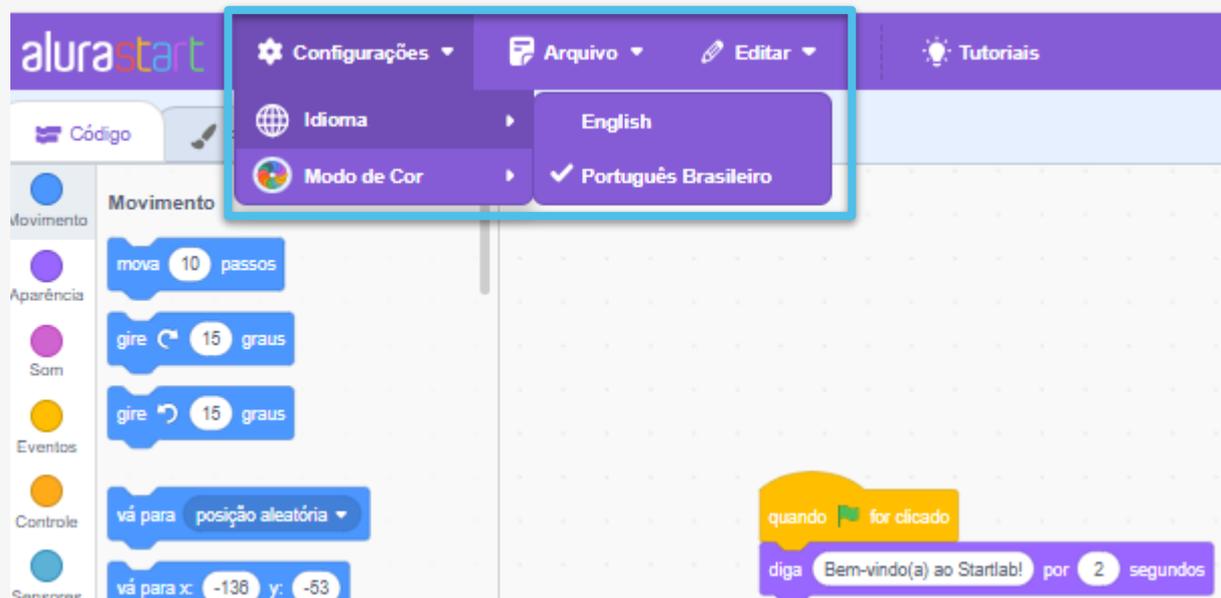
# Como usar o Startlab | Entrando no ambiente

Após acessar o hiperlink na atividade **"Meu projeto"**, o Startlab abrirá e, seguindo as instruções do(a) instrutor(a) da unidade, arraste os blocos para executar os comandos. É **desnecessário realizar o login**, pois o usuário cadastrado na plataforma da Alura é identificado automaticamente.



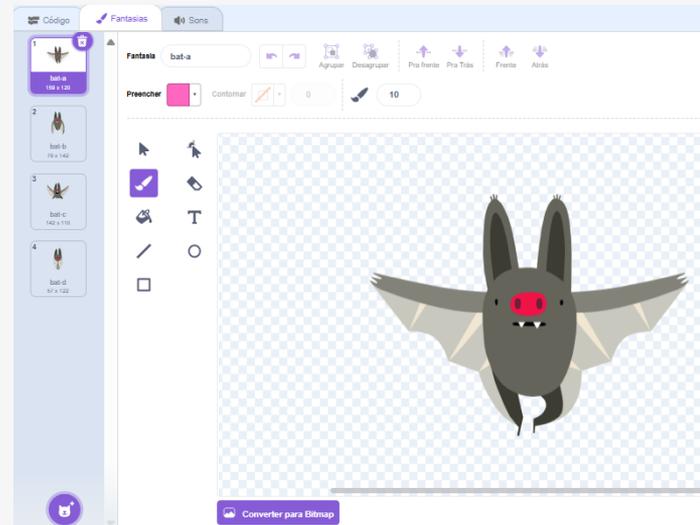
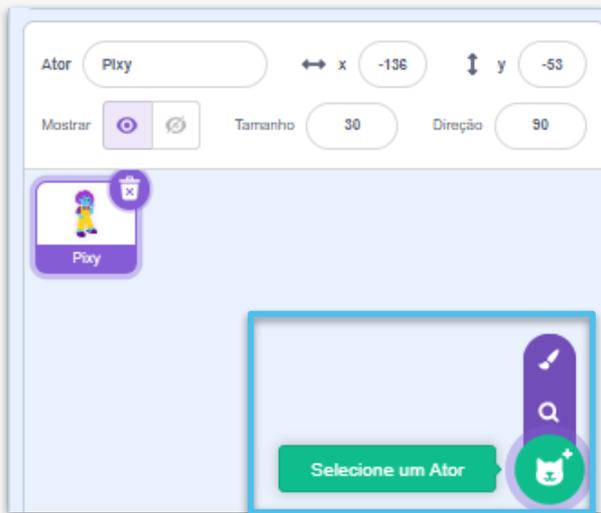
# Como usar o Startlab | Configurações

Em "Configurações" é possível **escolher o idioma** entre português (brasileiro) e inglês. Além disso, também é possível **escolher a cor** dos blocos entre "original" e "alto contraste".



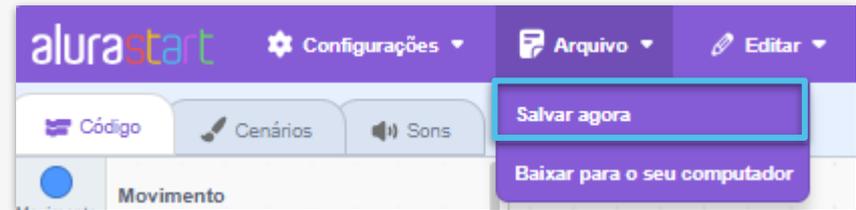
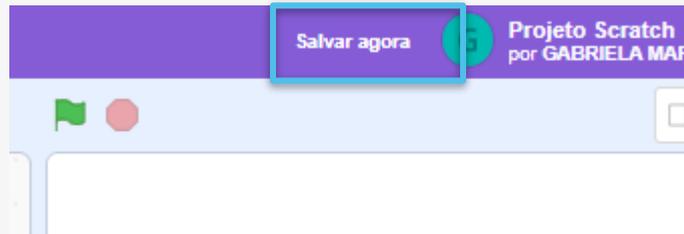
# Como usar o Startlab | Personalização do projeto

Ao desenvolver o projeto é possível escolher os **personagens disponíveis na biblioteca** (a função "carregar ator" está indisponível). Note que os personagens utilizados nos projetos desenvolvidos nas unidades da Alura estão entre estes personagens. Também é possível realizar outras personalizações na área "**Fantasia**". O mesmo ocorre para o cenário



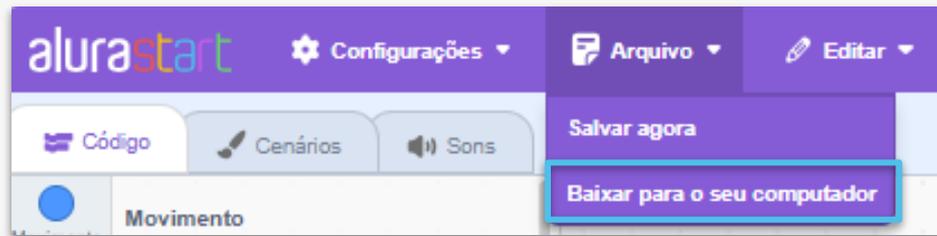
# Como usar o Startlab | Salvando o projeto

Os projetos são salvos automaticamente, mas recomendamos que sempre que fizer uma nova alteração, clique em "**Salvar agora**", disponível no menu superior (canto direito) ou em "**Arquivo**" (canto superior esquerdo). Na aula seguinte é possível dar continuidade ao projeto.



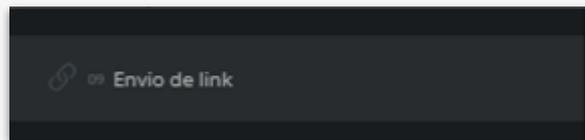
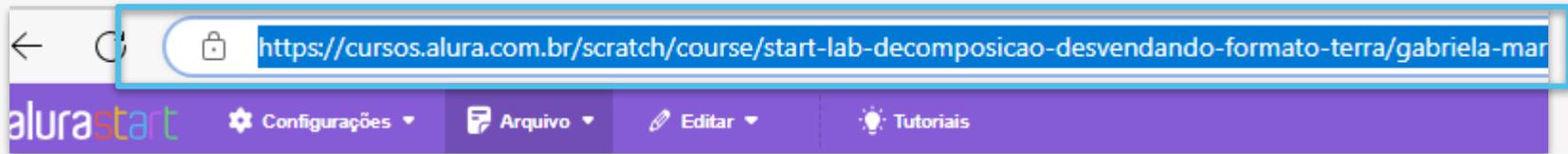
# Como usar o Startlab | Baixando o projeto

Em "Arquivo", no menu superior, é possível baixar o projeto para o computador e carregar do computador para a plataforma do Scratch. No entanto, a função carregar do computador para o Startlab está indisponível. Por isso, recomendamos que os projetos sejam iniciados e finalizados usando o Startlab.



# Como usar o Startlab | Compartilhando o link

Após finalizar o projeto, o estudante deverá **copiar a URL na barra do navegador** e inserir o link na atividade **"Envio de link"**, na última aula da unidade. Assim, o projeto ficará disponível para a visualização do professor no **painel de gestão**, em **"Rubricas e Projetos"**.



**Esperamos que tenha gostado da  
novidade!**

**Aguardamos o seu feedback!**