

Como organizar uma oficina de Scratch

Ao ler esse documento você saberá como organizar uma oficina de SCRATCH para crianças do 1º ao 9º ano do ensino fundamental na sua universidade/escola (nossas oficinas foram realizadas na UDESC-CCT), desde entrar em contato com as escolas, realizar cronogramas de agendamento, agendar uma sala, solicitar transporte para os escolares até a organização no dia da oficina.

OBS: Algumas etapas, como agendamento de sala e solicitação de transportes, devem ser adaptadas para a sua universidade ou organização, em caso de dúvida, consulte seu coordenador.

Sobre a plataforma Scratch

O Scratch é um projeto do Lifelong Kindergarten Group do MIT Media Lab e é disponibilizado gratuitamente.

A plataforma é usada em mais de 150 países para ensinar programação em blocos, criar histórias, jogos e animações para crianças e jovens e despertar a criatividade e capacidade de raciocinar de forma sistemática e a trabalhar coletivamente.

Sobre as oficinas de Scratch do Fab Lab

A curso tem **duração de três horas e meia**, podendo ser realizada no turno **matutino** começando 8:00h e encerrando-se 11:30h ou no turno **vespertino** começando as 13:30h e encerrando às 17:00h.

É recomendado **lotação máxima de 30 alunos** por oficina, para melhor organização e para dar atenção para todas as dúvidas. Os alunos podem ser de quaisquer anos que saibam ler e escrever, ficando a escolha dos mesmos por decisão da escola. Geralmente da mesma turma, mas há casos de escolas que selecionaram alunos de turmas e anos diferentes que se destacaram no bimestre com honra ao mérito.

O curso é ministrado no Campus CCT(Joinville) da UDESC, onde garante-se boa infraestrutura além de os alunos terem a oportunidade de conhecer a universidade e perceberem que existem universidades públicas, gratuitas e de qualidade em Joinville. Porém pode-se realizar as oficinas no espaço do Fab-Lab quando houverem computadores disponíveis.

A apresentação de slides está disponível no Google drive do Fab Lab em “FAB LAB JOINVILLE” >> “Escolas” >> “Oficinas Scratch” >> “Apresentações”.

Link direto: [Apresentação Scratch.gslides](#)

Pré-requisitos

Pessoas disponíveis

É importante **haver pelo menos duas pessoas** (bolsistas e/ou voluntários) disponíveis para a realização da oficina, sendo **três** pessoas o mais indicado. Uma pessoa ficando responsável por ministrar a oficina e a(s) outra(s) para ficar(em) disponível(eis) para atender os escolares com dúvidas em suas mesas.

Organizando os horários disponíveis dos bolsistas/voluntários

Deve-se fazer um agenda de horários disponíveis na semana cruzando os horários de todos os voluntários por turno como no exemplo abaixo:

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Alan	Manhã	Tarde	Manhã/tarde		
Menderson		Tarde	Manhã	Manhã	Tarde
Murilo	Tarde		Manhã	Tarde	
Jhey	Manhã	Manhã			Tarde

Então podemos definir quais dias e turnos poderão ter oficinas, nesse exemplo seria possível:

Matutino: Segunda e quarta

Vespertino: Terça e Sexta

Com isso podemos elaborar as possíveis datas para aplicação das oficinas, e apresentar as datas disponíveis para as escolas.

Entrando em contato com as escolas

O primeiro passo é buscar os contatos de diretoras e/ou professoras de mídias(informática) de escolas interessadas. Isso pode ser feito de algumas formas: entrando em contato com a Secretaria de Educação de Joinville; realizando postagens nas redes sociais do Fab-Lab ou ainda encontrando contatos de escolas que já participaram das oficinas no passado.

Há contatos registrados na planilha “[ESCOLAS] CONTATOS”, na pasta Escolas .

Link: [\[ESCOLAS\] CONTATOS](#)

O meio de contato mais efetivo é por Whatsapp ou ligação. As tentativas por email não são efetivas ou há demora para obter-se resposta.

A primeira etapa é fazer uma breve apresentação sobre o projeto, algo como:

“Olá professora _____! Sou o _____, aluno de graduação em Ciência da computação da UDESC. Faço parte do projeto de extensão da UDESC “Difusão da cultura maker” em parceria com o FABLAB de Joinville. Neste projeto estamos aplicando o “Scratch day” que são aulas de programação em blocos no Scratch para alunos do ensino fundamental de escolas Municipais e Estaduais de Joinville. Quero conversar com você sobre o interesse da Escola Mun. _____ em participar desse projeto.”

Ao obter resposta positiva, podemos enviar a proposta de projeto em PDF contendo a maioria dos esclarecimentos que a escola precisa. Nesse documento está disponível um FAQ contendo as dúvidas frequentes. Dúvidas adicionais podem ser incorporadas a esse documento para futuras disponibilizações.

A proposta de projeto está disponível no Google drive do Fab Lab em “FAB LAB JOINVILLE” >> “Escolas” >> “Oficinas Scratch” >> “Proposta de projeto”.

Link: [Proposta de projeto - Scratch day.gdoc](#)

Se houver interesse da escola, encaminhamos para o agendamento em uma data específica. Antes de confirmar a data com a escola, deve-se verificar a disponibilidade de um laboratório com a quantidade necessária de computadores na data e turno solicitado pela escola.

Também é necessário verificar com a escola se o transporte vai ser responsabilidade da escola ou será necessário alocar um transporte da UDESC. LEIA “Agendando transporte da UDESC”

OBS: Não recomenda-se a realização das oficinas nas escolas. Tivemos contratempos em tentativas de realizar a oficina nas escolas devido a falta de estrutura do laboratório de informática em algumas escolas e até mesmo falta de internet, fazendo assim a oficina do dia ser cancelada.

Agendamento de salas na UDESC-CCT

Antes de realizar qualquer tentativa de agendamento, o bolsista deve entrar em contato com o coordenador do projeto na UDESC e solicitar permissão e mais informações de como agendar uma sala.

O Sistema de Agendamento de Salas da UDESC está disponível em: [SAS - Sistema de Agendamento de Salas](#). Os alunos poderão realizar a oficina formando duplas, assim, uma sala com 15 computadores será suficiente.

Após fazer o agendamento deve-se entrar em contato com o coordenador avisando o do agendamento. Podemos confirmar a oficina com a escola quando obtivermos a resposta “Aprovado” no status do agendamento de salas conforme imagem abaixo.

Lista de Meus Agendamentos

Identificação	Sala	Data de Início	Data de Fim	Motivo	Status	
1152826188	6-F205	29/11/2019 13:00:00	29/11/2019 17:00:00	Palestra	Aprovado	Ver mais... ⓘ
5346282750	6-F205	29/11/2019 08:00:00	29/11/2019 11:30:00	Palestra	Aprovado	Ver mais... ⓘ

Agendamento de transporte da UDESC

Em oficinas passadas, uma a cada dez escolas não conseguiu arcar com os custos do transporte e foi necessário alocar um ônibus da UDESC.

A UDESC possui um micro ônibus (22 passageiros) e vans (14 ou 16 passageiros) disponíveis a um baixo custo para a universidade. Antes de realizar um agendamento, deve-se saber que um ônibus de viagem (mais de 30 passageiros) custa caro para a universidade (300~400 reais), por este motivo, deve-se antes sempre negociar com a escola a possibilidade do transporte ficar por conta da escola, ou ainda dividir uma turma para realização da oficina em duas datas diferentes para que seja possível todos virem no micro ônibus da UDESC.

Deve-se realizar o pedido de agendamento de transporte primeiramente com o coordenador do projeto ou direção de extensão para avaliar a possibilidade financeira de arcar com o transporte. Em seguida, acesse [Ações de Extensão](#) e selecione “Solicitação de Transporte para Ações irem até às Escolas em Joinville” preencha os dados e em “Detalhamento” escreva que a oficina acontecerá na UDESC e será necessário buscar e ao final levar as crianças até a escola.

MUITO IMPORTANTE: Uma semana antes da oficina, deve-se passar na Chefia de Transportes da UDESC para confirmar se o agendamento foi realizado e verificar se foi solicitado o ônibus correto para acomodar TODOS os alunos para a oficina.

Detalhes importantes

Na semana da oficina deve-se:

1. Verificar a aprovação do agendamento da sala.
2. Na sala agendada, verificar:
 - a. Se há computadores funcionando para todos os alunos (pode-se realizar a oficina formando duplas).
 - b. Se há internet nos computadores.
 - c. Se há projetor funcionando e controle de ar-condicionado disponível.
 - d. Se a apresentação no computador está funcionando.

3. Verificar transporte (quando necessário).
4. Verificar com a escola a confirmação da oficina.

No dia da oficina

Chegar **30min** antes da oficina começar

Você vai precisar desse tempo para poder organizar o espaço, colocando tudo o que será necessário no lugar certo, ligar os computadores, testar internet, projetor e demais equipamentos, se necessário. Com 30min de antecedência há uma margem para solucionar eventuais imprevistos, para que o evento não atrase e ocorra como planejado.

Recepcionando a turma

Geralmente a turma desembarca do ônibus no lado de fora do portão da UDESC, na parada de ônibus em frente a UNIVILLE, você deve recepcioná-los e fazer uma breve apresentação de si e da UDESC, em seguida, em fila instrua os alunos a lhe seguir em direção a sala. Nesse ponto, é interessante levá-los para conhecer o laboratório de robótica no bloco E da engenharia elétrica. Chegando em frente, mostrá-los o laboratório e fazer-lhes perguntas como “você sabem o que é feito aqui na UDESC?”, em seguida explicar os três pilares da universidade Ensino, Pesquisa e Extensão, acrescentando exemplos de cada um deles dentro da UDESC-CCT.

Em seguida dar-lhes instruções para fazer silêncio pois há outras pessoas estudando nas salas e levá-los até a sala para ministrar a oficina.

Chegando na sala da oficina

Passar instruções para os alunos sentarem em duplas nas carteiras dos computadores e cuidar para não baterem por descuido nos cabos e computadores da sala.

Em seguida, você deve se apresentar mais detalhadamente, apresentar o FabLab e mostrar-lhes que existem universidades gratuitas e de qualidade em Joinville, citar além da UDESC a UFSC, IFSC e IFC (Araquari)

Passar a Lista de presença para todos assinarem, inclusive professores e voluntários. O modelo da lista de presença está disponível na pasta com todos os conteúdos da oficina.

[Lista Chamada Scratch Day.gsheets](#)

Durante a oficina

Sempre puxar a atenção de todos através de perguntas e possíveis soluções para um problema que está acontecendo no código e com o gato SCRATCH.

Hora do intervalo

Você deve fazer o intervalo entre 1h e 1:30h do início da oficina. Até esse ponto, todo o assunto já foi abordado, e o jogo será feito após o intervalo.

Os alunos trazem lanche para o intervalo, você deve conduzi-los até o Restaurante Universitário, agrupá-los juntos em duas ou três mesas e informar sobre a Cantina, Banheiro e Lixeiras.

O intervalo deve durar cerca de 15~20 minutos, avisar a todos quando estiverem nos cinco minutos finais para que possam ir no banheiro e lavar as mãos. No retorno para a sala avisá-los que não é permitido consumir alimentos e líquidos dentro do laboratório.

Ao final da oficina

Nos 15 minutos finais, explicar a todos como baixar o jogo e passar em todas as carteiras para realizar uma cópia do jogo de cada dupla em um pendrive, nomeando o arquivo com o nome da dupla.

Agradecer a todos pela participação e tirar uma foto a frente da sala com todos os presentes.

Um dos organizadores deve conduzir a turma até o embarque no ônibus enquanto o(s) outro(s) fica(m) para organizar a sala.

Organizar a sala após término do evento

A oficina acabou, agora é só organizar e desligar todos computadores, colocar os móveis e equipamentos no lugar, fechar as janelas ou desligar o ar-condicionado, trancar a porta e entregar as chaves e controle do ar-condicionado na secretaria do departamento.

Depois do evento

1. Enviar agradecimento ao professor responsável, passando ainda informações de outras iniciativas do Fab Lab e UDESC para a escola.
2. Enviar ao professor responsável a apostila do curso e os jogos de todas as duplas de alunos.
3. Deve-se fazer uma cópia digital da lista de presença e realizar o balanço de todos os alunos contemplados para facilitar os relatórios finais do(s) bolsista(s) e projeto de extensão.
4. Depois de realizar as oficinas, compartilhe neste documento suas novas experiências, dicas e sugestões para facilitar a organização das próximas oficinas :)