

Lesson 10:
One Sentence
at a Time

Lição 10 - Visão Geral: A lição 10 introduz o conceito de programação paralela e explora a forma como o hardware funciona em conjunto com o software. As crianças exploram o gravador de som em ScratchJr.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Modularidade, Hardware/Software

Ideias Poderosas da Literacia: Ferramentas de Comunicação e Linguagem, Sequência, Processo de Escrita

I. Aquecimento: História de uma Frase

- O professor começa a história mas utilizando apenas uma frase: "Um dia, o Gato esbarrou com o Tac na praia e decidiram partir para uma aventura". A criança seguinte acrescenta uma frase e assim sucessivamente até que todas as crianças tenham a sua vez. O professor deve anotar a frase de cada criança para referência.

II. Tempo da Palavra: -Planificação da nossa história de sala de aula

- Nos Diários de Registo, as crianças escrevem as suas frases e desenharam uma imagem de como gostariam de programar essa cena em ScratchJr.

III. Abertura do Círculo Tecnológico: Introduzir o Projeto - A nossa história de sala de aula

- Explique que cada criança criará a sua frase no ScratchJr de modo a que quando os tablets forem postos a funcionar, ela conte a história que o grupo criou.

IV. Tempo ScratchJr: Actualização ScratchJr, Som Gravado, Programação Paralela, etc.

- Rever adicionando texto e sons de gravação em ScratchJr.
- Introduzir Programação Paralela - significa que dois programas estão a acontecer ao mesmo tempo.
- Cada criança cria a sua frase a partir da História da Sala de Aula no ScratchJr. Assim, quando os tablets são postos a funcionar, conta a história que a turma criou. As crianças ou gravam a sua frase ou utilizam o botão de ferramenta de texto para escrever a sua frase.

V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar

- As crianças partilham quaisquer desafios que possam ter encontrado durante o seu projeto.

Vocabulário:
Programação
Paralela

Blocos ScratchJr:
Reproduzir Som
Gravado

