

Lesson 15:
New Beginnings

Lição 15 - Visão Geral: A lição 15 irá introduzir o conceito de programação de eventos condicionais no ScratchJr.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Estruturas de Controlo
Ideias Poderosas da Literacia: Dispositivos literários

I. Aquecimento: Quatro Cantos

- Uma pessoa é escolhida para ser "Ela/Ele" e fica no meio da sala com os olhos fechados. As outras crianças vão todas para os quatro cantos da sala. A pessoa que "Ela/Ele" aponta para um canto aleatório e todos os que estão dentro dele estão fora.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: O que é um Condicional?

- Reflectir sobre a atividade das pipocas. Quando poderia dizer a sua cor favorita? Só quando alguém o chamou! Isto é o mesmo para muitas coisas (por exemplo, por vezes na aula só se pode falar se o professor chamar por si). Estes são chamados condicionamentos.
- Os condicionais são quando uma coisa tem de acontecer antes que a próxima coisa possa acontecer.

III. Tempo ScratchJr: Jogo Livre

- Demonstrar o Início com o Toque, Início com o Choque, & Blocos Parar no ScratchJr.
- As crianças têm tempo livre para explorar com Iniciar com o Choque, Iniciar com o Choque, e Parar no ScratchJr.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar Criações

- As crianças partilham a forma como utilizaram o início com choque durante a exploração livre.

Vocabulário:
Condicionais

Blocos ScratchJr:
Iniciar com Toque
Começar em Colisão

