

Lesson 16:
Freeze Dance!

Lição 16 - Visão Geral: A lição 16 introduz novos blocos para controlar a velocidade e a espera no ScratchJr. As crianças programam um projeto "Freeze Dance" no ScratchJr.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Estruturas de Controlo, O Processo de Desenho, Algoritmos, Modularidade

Ideias Poderosas da Literacia: Dispositivos Literários

I. Aquecimento: Dança Congelada

- Utilizando a Dança Congelada ou a sua música de sala de aula preferida, toque a Dança Congelada. Quando a música toca, as crianças dançam e quando a música pára, devem congelar imediatamente.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: O que é uma Dança Congelada?

- Discutir as regras e elementos de uma dança de congelamento (por exemplo, dançar enquanto a música toca, congelar quando a música pára).
- Em ScratchJr, como poderíamos programar as personagens para dançar e esperar quando a música pára?

III. Tempo ScratchJr: Programe a Sua Própria Dança Congelada

- Utilize o bloco Espera (programa o seu personagem para fazer uma pausa ou pausa), o bloco Velocidade (faz com que os atores em ScratchJr se movam a velocidades diferentes), e o bloco Repetir Para Sempre (adicionando o bloco Repetir Para Sempre ao fim do código de um ator, fará com que esse ator execute o código continuamente).
- As crianças programam a sua própria Dança Congelada no ScratchJr utilizando estes novos blocos. As crianças concentram-se em certificar-se de que todos os atores congelam ao mesmo tempo.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar Criações

- As crianças partilham as suas criações utilizando estes avisos para orientar o processo de partilha: O que foi difícil ou fácil sobre este projeto? Se o seu programa estivesse definido para música, seria música rápida ou lenta? O que faria de diferente se pudesse voltar atrás e editar?

Blocos ScratchJr:

Esperar
Defina a velocidade
Repetir para sempre

