

Lesson 18:
Let's Make it Happen

Lição 18 - Visão Geral: A lição 18 explora o conceito de envio de mensagens e como utilizar e como utilizar múltiplos blocos de mensagens no ScratchJr.

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

I. Aquecimento: Rever ou Re-ler "Stellaluna"

- Breve revisão e leitura em voz alta (se necessário) Stellaluna

II. Abertura do Círculo Tecnológico: Causa e Efeito "Stellaluna"

- Discutir exemplos de Causa e Efeito na história "Stellaluna".

III. Tempo ScratchJr: Envio de mensagens utilizando diferentes cores no Stellaluna e os Morcegos

- Reveja o envio de mensagens em ScratchJr. Mostrar o envio de mensagens de diferentes cores. O bloco de mensagens é codificado por cores com 6 possíveis. Para cada mensagem específica que pretende enviar, o remetente e o receptor da mensagem precisam de usar a mesma cor
- A criança programa Stellaluna explorando numa aventura e convidando os morcegos a aparecerem. Quando Stellaluna começa a sua aventura, como pode ela dizer aos morcegos para entrarem na aventura, iniciando os seus programas?

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar Criações

- As crianças partilham as suas criações com a turma.

Vocabulário:

Causa
Efeito

Blocos ScratchJr:

Iniciar com a
Mensagem
Enviar mensagem

