

Lesson 1:
Do You Speak Code?

Lição 1 - Visão Geral: A lição 1 introduz conceitos básicos sobre linguagens de programação e como estas se relacionam com as linguagens humanas. Um exemplo de um projeto ScratchJr é demonstrado e discutido.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Representação
Ideias Poderosas da Literacia: Ferramentas de Comunicação e Linguagem

I. Aquecimento: Quantas línguas conhece?

- Pergunte às crianças quais as línguas que elas conhecem. Faça uma chuva de ideias sobre o maior número de línguas possível.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: Linguagens de Programação

- Criar uma chuva de ideias sobre o que as diferentes línguas humanas têm em comum. Explique que os computadores também usam linguagens chamadas "linguagens de programação".
- Discutir as diferenças e semelhanças entre as linguagens humanas e as linguagens dos computadores.

III. Tempo da Palavra: Início do Diário de Registo

- Primeira introdução ao Diário de Registos. Explicar que o Diário de Registo será usado para escrever ideias, desenhar, planear, e recordar coisas.
- Os alunos escreverão os seus nomes nos seus diários e escreverão duas perguntas que tenham sobre as linguagens dos computadores.

IV. Tempo ScratchJr: Veja este Projeto ScratchJr

- O professor explicará que todos nós conhecemos uma linguagem de programação chamada "ScratchJr" e partilhamos um programa ScratchJr feito anteriormente.
- Discutir o que as crianças vêem no código (por exemplo, cores, símbolos, palavras).
- Mostrar programas diferentes e fazer com que os alunos se revezam para adivinhar o que cada programa dirá ao Gato para fazer.

V. Encerramento do Círculo Tecnológico: O Que Pensa

- Partilhar e discutir pensamentos sobre os projetos do professor, incluindo as suas partes favoritas, coisas que eles mudariam/adicionariam, etc.

Vocabulário:
Linguagens de
programação
Código
ScratchJr

