

Lesson 4:
How Many Blocks
You Need?

Lição 4 - Visão Geral: A lição 4 introduz como os parâmetros podem tornar o código mais conciso e eficiente. As crianças irão criar programas ScratchJr que utilizem o menor número de blocos para atingir um objetivo.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Algoritmos, Modularidade
Ideias Poderosas da Literacia: Sequência, Edição e Sensibilização do Público

I. Aquecimento: Fotografias de Programadores

- Ilustre que os programadores podem ser de diferentes origens (gênero, raça, etnia, idade) com imagens (incluindo uma de si mesmo)!
- Pergunte às crianças: "O que pensa que estas pessoas têm em comum"? Responda: "Eles são todos programadores". Explique que hoje, todos poderão ser programadores!

II. Abertura do Círculo Tecnológico: O Programador Diz

- Esta atividade é jogada como o tradicional jogo "O Rei Manda", no qual as crianças repetem uma ação se o Rei disser para fazer algo. Utilize os Blocos de ScratchJr para Recorte para esta atividade para se concentrar nas instruções passo-a-passo e que a ordem importa.
- Faça a turma levantar-se. Levantem um grande ícone ScratchJr de cada vez e digam: " O Programador diz _____".

III. Tempo ScratchJr: O que é um Parâmetro? e Jogo Livre

- Explicar que um parâmetro diz a um computador quantas vezes deve fazer uma ação. A utilização de um parâmetro pode tornar o seu código mais eficiente ao fazer a mesma ação com menos blocos.
- Demonstre como alterar parâmetros em ScratchJr.
- As crianças têm tempo livre para explorar blocos de movimentos e parâmetros.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilha de Criações

- Pedir voluntários para partilharem os seus projetos.
- Discutir procedimentos de partilha (por exemplo, ouvir enquanto outros se apresentam).
- Relembrar às crianças para utilizarem as funcionalidades disponíveis na interface ScratchJr, tais como o modo de apresentação enquanto partilham.

Vocabulário:
Parâmetros

Blocos ScratchJr:
Início com Bandeira Verde
Blocos de movimento
Voltar ao início
Fim

