



Lição 1 Visão Geral: A lição 1 introduz a linguagem como um método estruturado de comunicação e apresenta ScratchJr como exemplo de uma linguagem de programação.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Hardware/Software
Ideias Poderosas da Literacia: Ferramentas de Comunicação, Linguagem

I. Aquecimento: Olá Mundo!

- Faça uma lista de todas as línguas que as crianças tenham ouvido. Depois de ver um vídeo, acrescente a lista.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: O que é Linguagem?

- Debater o que é uma linguagem, porque precisamos dela, e o que acontece quando não a compreendemos. Debater que os computadores também utilizam linguagens.

III. Tempo ScratchJr : Uma Nova Linguagem

- Partilhe que conhece uma linguagem de programação chamada "ScratchJr".
- Partilhe o seu projeto ScratchJr com a turma. Faça perguntas orientadoras às crianças sobre como explorar a app explique que da próxima vez as crianças aprenderão a programar com o ScratchJr.

IV. Tempo da Palavra: Olá à Volta do Mundo

- Utilize o Bloco de Bolha de Fala do ScratchJr que diz "olá" em diferentes línguas.
- Peça às crianças que usem os seus Diários de Registo para escreverem 3 das novas formas de dizer "olá".

V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Adeus à Volta do Mundo

- Adicione ScratchJr ao final da lista que fez no início da aula.
- Em grupo, escolha uma língua em que se queira despedir e ensine as crianças a despedir-se nessa língua.

Vocabulário:

Linguagens de Programação

Código

Linguagens

ScratchJr

