



Lição 2 Visão Geral: A lição 2 apresenta quem são os programadores e o que fazem. As crianças terão uma introdução aos tablets e como manuseá-los com segurança e cuidado.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Hardware/Software

Ideias Poderosas da Literacia: Consciência fonológica, Ferramentas da Comunicação e Linguagem

I. Aquecimento: Jogo do Elogio

- Todos olham à volta e dizem uma coisa simpática sobre a pessoa sentada ao seu lado. As crianças podem elogiar algo que a outra criança faz, ou algo que acham interessante sobre os seus pares .

II. Abertura do Círculo Tecnológico: Introdução à Programação

- Lembrar às crianças que vamos aprender uma linguagem de programação chamada ScratchJr. Explicar que esta aula vai ensinar como se tornar um Programador

III. Tempo Desconectado: O Programador Manda

- *O Programador Manda* é exatamente como *O Reizinho Manda* , mas aqui, o Programador está a dizer-nos o que fazer. Mais tarde, no currículo, jogaremos "*O Programador Manda*" com blocos ScratchJr e programas escritos, mas, por hoje, apenas o jogaremos verbalmente como O Reizinho Manda .

IV. Tempo ScratchJr: Respeitando as nossas ferramentas

- Apresentar o tablet e explicar como manuseá-lo com segurança: segurar com as duas mãos, usá-lo sentado, não correr com os tablets.
- Dar às crianças a oportunidade de decidir quais são as formas seguras e inseguras de segurar o tablet. Modelar comportamentos de exemplo e deixar as crianças aprovarem, com um polegar para cima, o bom comportamento com o tablet e desaprovarem, com o polegar para baixo, o mau comportamento com o tablet.

V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Canção Arrumar

- Apresentar a Canção Arrumar do tablet e falar sobre onde as crianças irão guardar os tablets depois da aula.

Vocabulário:

Programador

