

Lição 6
Decola!

Lição 6 Visão geral: Na Lição 6, as crianças criam um programa ScratchJr com um objetivo específico em mente. As crianças também praticam a adição de novos personagens e texto no ScratchJr.

Ideias Poderosas da Informática: Modularidade, Representação
Ideias Poderosas da Literacia: Alfabeto e Correspondência Letra-Som

I. Aquecimento: O Programador Manda

- Esta atividade é jogada como o tradicional jogo “Simon Says”, em que as crianças repetem uma ação se Simon disser para fazer alguma coisa. Apresente resumidamente cada instrução de programação e o que ela significa. Faça a turma se levantar. Segure um ícone grande do ScratchJr de cada vez (use os recortes de bloco do ScratchJr) e diga: “Programador diz para _____”. Repita cada bloco várias vezes.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: Desenhar um Programa

- Explique que a turma usará os blocos que aprenderam para criar uma história ou cena específica! Para fazer isso temos que decidir uma ação que queremos programar, e talvez até mudar o personagem para acompanhar a cena.

III. Tempo ScratchJr: Adicionar Uma Nova Personagem, O Seu Nome & Decolar!

- Mostrar às crianças como adicionar e remover uma nova personagem no ScratchJr. Depois de adicionar uma nova personagem, mostrar às crianças como adicionar o seu nome a um programa usando o botão "Adicionar Texto".
- No ScratchJr, pedir às crianças que criem o seu próprio foguetão a decolar usando os blocos que aprenderam até agora e o carácter do foguetão. Pedir às crianças para adicionarem os seus nomes aos seus programas.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar as Criações

- Circular e pedir às crianças para partilharem os seus programas de foguetes com a turma.

Vocabulário:

Personagem

Cena

