

Lição 12  
Virar a Página

**Lição 12 Visão Geral:** Na Lição 12 as crianças aprendem a criar um projeto de várias páginas no ScratchJr

**Ideias Poderosas da Ciência da Computação:** Processo de Desenho, Algoritmos, Modularidade  
**Ideias Poderosas da Literacia:** Processo de Escrita, Sequenciação

**I. Aquecimento: História Numa Frase**

- Explicar que uma história numa frase é quando cada criança consegue contar uma parte da história. As crianças e o professor circulam e cada um acrescenta uma frase à história, acabando por terminar com uma história da turma.

**II. Tempo da Palavra: Um Computador Chamado Katherine**

- Reler Um Computador Chamado Katherine.

**III. Abertura do Círculo Tecnológico : Virar Uma Página**

- Explicar que durante a história de uma frase, continuamos a escrever a nossa história, adicionando mais uma frase. Com livros, é possível continuar a história virando a página. Em ScratchJr, podemos continuar a escrever o nosso programa, fazendo novas páginas.

**IV. Tempo ScratchJr: Páginas do ScratchJr e Adicionando à Tua História**

- Explicar que para continuar uma história noutra página, adiciona-se o bloco final vermelho com uma imagem da página seguinte a um dos seus programas. Isto cria uma função do programa "Virar Página". - Parâmetros de revisão. Introduzir a Grelha para orientar as crianças sobre o número a escolher para os seus parâmetros. A ferramenta Grelha mostra quantos passos do ScratchJr estamos a dar!
- Lembrar o nosso primeiro programa de Lição 6: Decolar! Explicar como podem agora usar a ferramenta Grelha e os parâmetros para ajudar Katherine a planear o caminho para o foguetão. Pedir às crianças que programem uma nova página para a sua cena Katherine da última aula. Esta página será um programa para a trajetória do foguetão de Katherine. Pedir às crianças que usem o bloco "Ir para a Página" para virar páginas na sua história.

**V. Encerramento do Círculo Tecnológico : Partilha de Projetos**

- Pedir às crianças que contem como usaram os blocos roxos nos seus projetos.

**Vocabulário:**

Página

Grade

**Blocos ScratchJr:**

Ir para a Página

