

Lição 15
Novos Começos!

Lição 15 Visão Geral: A lição 15 introduz o conceito de condicionais através do uso do bloco Iniciar ao Tocar no ScratchJr. As crianças terminam os seus projetos Katherine.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Estruturas de Controlo
Ideias Poderosas da Literacia: Dispositivos Literários

I. Aquecimento: Luz Vermelha, Luz Verde

- Explicar que hoje vamos jogar Luz Vermelha, Luz Verde. Se o espaço permitir, fazer fila de crianças na "linha de partida" e estabelecer uma "marca de chegada" na sala. Explicar que quando se diz "luz verde", as crianças devem começar a caminhar em direção à "marca de chegada" e quando se diz "luz vermelha", devem parar de caminhar. Se uma criança não começar na "luz verde" ou não parar na "luz vermelha", então essa criança está fora e deve voltar para o seu lugar.

II. Abertura do Círculo Tecnológico : Se e Só Se!

- Discutir o jogo Luz Vermelha, Luz Verde. No jogo, temos de prestar atenção ao que o professor diz. Dependendo se diz "luz vermelha" ou "luz verde", fazemos coisas diferentes.
- Discutir outros exemplos de coisas que só podem acontecer depois de verificarmos se há mais alguma coisa.

III. Tempo ScratchJr: Iniciar ao Tocar e Finalizar o Nosso Projeto

- Introduzir o bloco Iniciar ao Tocar. Demonstrar que a utilização deste bloco no início de um programa faz com que um personagem atue no seu programa apenas depois de ter tocado no personagem no ecrã.
- Dizer às crianças que hoje é o último dia dos Projetos Katherine! A última coisa que elas farão para trabalhar no projeto é praticar usando Iniciar ao Tocar na sua história.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico : Partilha de Projetos

- Pedir às crianças que partilhem os seus projetos Katherine e mostrem onde adicionaram o bloco Iniciar ao Tocar no seu projeto.

Blocos ScratchJr:

Iniciar ao Tocar

