

Lição 16
Necessidade de
Velocidade!

Lição 16 Visão Geral: A lição 16 introduz novos blocos para controlo de velocidade no ScratchJr. As crianças programam uma corrida no ScratchJr.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Estruturas de Controlo, Modularidade, Representação, Processo de Desenho

Ideias Poderosas da Literacia: Processo de Escrita, Consciência Fonológica

I. Aquecimento: Avanço Rápido

- Fazer com que as crianças batam palmas em diferentes velocidades (rápido, lento). Em seguida, pedir-lhes que tentem dizer o trava-línguas “o rato roeu a rolha” rápido e devagar.

II. Abertura do Círculo Tecnológico : Regras de Corrida

- Discutir as regras e os elementos de uma corrida. Quais são os elementos principais de uma corrida (ponto de partida, distância da corrida, etc.)?

III. Tempo ScratchJr: Preparar a Nossa Corrida e É Uma Corrida - ScratchJr!

- Apresentar e demonstrar o bloco de Velocidade. Usando o bloco de Velocidade, os personagens em ScratchJr podem mover-se a diferentes velocidades (rápido, regular, lento, também chamado "correr, andar, rastejar").
- Rever a ferramenta da grelha.
- As crianças irão utilizar a grelha para se certificar de que todos os personagens começam no mesmo local. Rever as regras de uma corrida: 1) Para ser justo - Todos os corredores começam no mesmo local e percorrem a mesma distância até à linha de chegada e 2) Os corredores devem regressar à partida (usar o bloco Ir para Iniciar) quando terminam a corrida.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico : Partilha de Projetos

- As crianças partilham o seu Projeto "É uma Corrida" com a turma. As crianças podem adivinhar que personagem pensam que irá ganhar a corrida, contar em voz alta quantos alunos pensam que cada personagem irá ganhar!

Vocabulário:

Lento

Rápido

Regresso

Blocos ScratchJr:

Velocidade Definida

