

Lesson 3:
Step into ScratchJr!

Lição 3 Visão Geral: A Lição 3 apresenta as noções básicas da interface ScratchJr e a forma de criar programas simples. As crianças aprendem a manusear os tablets em segurança enquanto exploram a aplicação.

Ideias poderosas da Ciência da Computação: Representação, Hardware/Software

Ideias poderosas da Literacia: Ferramentas de Comunicação e Linguagem

I. Aquecimento: Quem São Estas pessoas?

- Ilustrar que os programadores podem ser de diferentes origens (gênero, raça, etnia, idade) com fotografias (incluindo uma sua!).

II. Abertura do Círculo Tecnológico : Introdução ao ScratchJr

- Apresentar o tablet e explicar como manuseá-lo em segurança com as duas mãos. Mostrar às crianças como abrir a aplicação ScratchJr. Mostrar às crianças como criar um novo projeto.

III. Tempo do ScratchJr: Explorar o ScratchJr

- As crianças exploram a interface da aplicação e aprendem vocabulário importante (palco, área de programação, guião de programação, etc.)
- As crianças praticam a criação de um programa simples com blocos de movimento.
- Quando terminam os seus programas, as crianças aprendem a guardar um projeto com um nome.
- As crianças desfrutam de tempo de exploração livre para explorar mais a aplicação.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Canção Vamos Arrumar

- Apresentar a canção para arrumar os tablets e explicar como guardá-los em segurança na sala de aula ou virtualmente.

Vocabulário :

Programador

Palco

Guião de programação

Área de programação

Paleta de blocos

Hardware

Software

