

Lesson 6:
Re-code the
Hokey-Pokey

Lição 6 Visão Geral: A Lição 6 explora os ciclos de repetição e como podem ser utilizados para tornar o código mais eficiente. As crianças continuarão a programar o Gato ScratchJr para fazer a dança do Vem que Eu Vou-te Ensinar.

Ideias poderosas da Ciência da Computação: Algoritmos, Processo de Desenho

Ideias poderosas da Literacia: Sequenciação, Consciência Fonológica, Edição e Consciência do Público

I. Aquecimento: Dançar o Vem que Eu Vou-te Ensinar

- Cante e dance o Vem que Eu Vou-te Ensinar com a turma para se certificar de que todos o conhecem e se lembram dela.

II. Abertura do Círculo Tecnológico : Acrescentar ao Vem que Eu Vou-te Ensinar

- Explique às crianças que vão rever os seus programas do Vem que Eu Vou-te Ensinar, adicionando mais blocos e terminando os seus programas.

III. Tempo do ScratchJr: Re-codificar o Vem que Eu Vou-te Ensinar

- Apresentar o bloco Pop. Dizer às crianças que este novo bloco pode ser uma coisa divertida para acrescentar quando o Gato dança.
- Apresentar o bloco Repetir para Sempre. Dizer às crianças que podem usar um novo bloco para fazer o Gato dançar para sempre!
- As crianças podem continuar a programar a dança. Incentivar as crianças a incorporar os blocos Pop e Repetir nos seus programas.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar criações

- As crianças partilham os seus projetos revistos em pequenos grupos. Podem explicar como alteram ou melhoram os seus programas.

Vocabulário:

Rever

Blocos do ScratchJr :Pop
Repetir para Sempre