

Lesson 16:
Freeze Dance!

Lição 16 Visão Geral: A Lição 16 apresenta novos blocos para controlar a velocidade e a espera no ScratchJr. As crianças programam um projeto “Dança e Congel” no ScratchJr.

Ideias poderosas da Ciência da Computação: Estruturas de Controlo

Ideias poderosas da Literacia: Dispositivos Literários

I. Aquecimento: Dança e Congela

- Utilizando a Música de Dança e Congela ou a sua música preferida da sala de aula, reproduza a Dança e Congela. Quando a música toca, as crianças dançam e, quando a música pára, devem congelar imediatamente.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: O que é Dança e Congela?

- Discutir as regras e os elementos de uma dança e congela (ex: dançar enquanto a música toca, congelar quando a música para).
- No ScratchJr, como poderíamos programar os atores para dançar e esperar quando a música para?

III. Tempo do ScratchJr: Programa a Tua Dança e Congela

- Fazer uma demonstração do bloco Espera (programa o ator para fazer uma pausa).
- Introduzir a Programação Paralela - Significa que dois programas estão a acontecer ao mesmo tempo.
- As crianças programam a sua própria Dança e Congela no ScratchJr utilizando o bloco de Espera. As crianças concentram-se em fazer com que todos os atores congelam ao mesmo tempo.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar as Criações

- As crianças partilham as suas criações utilizando estas sugestões para orientar o processo de partilha: O que foi difícil ou fácil neste projeto? Se o vosso programa fosse musical, seria uma música rápida ou lenta? O que farias de diferente se pudesses voltar atrás e editar?

Vocabulário:

Esperar
Pausa
Paralela

Blocos do ScratchJr:

Espera

