

Lesson 18:
Make It Happen

Lição 18 Visão Geral: A Lição 18 explora o conceito de envio de mensagens e como utilizar e como utilizar vários blocos de mensagens no ScratchJr.

Ideias poderosas da Ciência da Computação: Estruturas de Controle
Ideias poderosas da Literacia: Dispositivos Literários

I. Aquecimento: Passa o Bastão!

- Explique às crianças que, quando os corredores correm em equipa, passam um bastão chamado bastão entre si.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: O Bastão da Dança!

- Escolha um objeto da turma para ser o bastão de dança! Explique às crianças que o bastão de dança será como o bastão da corrida de estafetas, só que lhes dirá quando devem começar a dançar em vez de correr!
- Cada criança terá a sua vez de dançar e fazer movimentos engraçados, mas SÓ quando receber o bastão de dança.

III. Tempo do ScratchJr: Envia Mensagem

- Apresente o bloco Envia Mensagem e explique como os atores podem enviar mensagens uns aos outros para indicar quando devem iniciar os seus programas. O bloco Inicia com Mensagem pode ser utilizado em vez do bloco da Bandeira Verde.
- As crianças fazem o seu próprio projeto usando blocos de mensagens entre pelo menos 2 atores.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar as Criações

- As crianças partilham as suas criações com a turma.

Vocabulário:
Mensagem

Blocos do ScratchJr:
Inicia com Mensagem
Envia Mensagem

