

Lesson 20:
Your Final Project II

Lição 20 Visão Geral: Na Lição 20, as crianças criam programas sincronizados e copiam um guião de um ator para outro no ScratchJr.

Ideias poderosas da Ciência da Computação: Algoritmos, Processo de Desenho, Modularidade
Ideias poderosas da Literacia: Sequenciação, Consciência Fonológica

I. Aquecimento: Um passo de cada vez

- As crianças vão ver um vídeo de robôs a dançar sincronizados.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: O que é uma Dança Sincronizada?

- Fale sobre como os dançarinos têm de aprender todos os passos e fazer exatamente os mesmos passos para que as suas danças pareçam sincronizadas, quase como se tivessem os mesmos blocos no seu programa!
- Discutam utilizando as seguintes sugestões: Como é que podemos fazer com que todos os atores tenham o mesmo programa? Há alguma parte de Onde Vivem os Monstros que possamos encaixar numa dança sincronizada?

III. Tempo do ScratchJr: Programar a Festa da História

- Introduzir a cópia de guiões no ScratchJr. As crianças podem arrastar um guião de um ator para outro ator. Assim, ambos os atores terão o mesmo guião!
- Para o projeto final, as crianças utilizarão o bloco Vai para a Página e terão 3 páginas para a sua história.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: E Se...?

- Em conjunto, discutam a possibilidade de histórias ou finais alternativos.

Vocabulário:
Sincronização

Blocos do ScratchJr:
Vai para a Página

