

Lição 10: Uma frase de cada vez

Ideias poderosas da Ciência da Computação	Modularidade, Hardware/Software
Ideias poderosas de literacia	Ferramentas de Comunicação e Linguagem, Sequência, Processo de Escrita
PTD	Colaboração, Construção de Comunidade, Comunicação
Paleta de Virtudes	Abertura de Mente, Curiosidade, Equidade, Paciência
As crianças poderão...	● Utilize a ferramenta Texto em ScratchJr. ● Grave um clip de som utilizando o Gravador de Som em ScratchJr. ● Utilize os blocos de som gravados num programa do ScratchJr. ● Criar programas paralelos no ScratchJr.
Vocabulário	● Programação paralela: quando dois ou mais programas são executados de uma só vez.
Preparação de Professores	● Leia o plano de aula. ● Imprimir Lição 10 Verificar para entender ou subir a Lição 10 Verificar para entender slides. ● Imprimir uma cópia por criança do Diário de Registo da Lição 10 o Diário de Registo Integral.

Aquecimento

- **História de uma frase** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
 - Criação de uma história sobre o Gato no ScratchJr.
 - O professor começa a história mas utilizando apenas uma frase: "Um dia, o Gato encontrou o Tac na praia e eles decidiram partir para uma aventura".
 - A criança seguinte acrescenta uma frase e assim sucessivamente até que todas as crianças tenham tido a sua vez.
 - O professor deve anotar a frase de cada criança para referência.

Tempo da Palavra

- **Planear a nossa história de sala de aula** (*Tempo sugerido: 10 minutos*)
 - Na Lição 10 do Diário de Registo, as crianças escrevem as suas frases e desenharam uma imagem de como gostariam de programar essa cena no ScratchJr.

Abertura do Círculo Tecnológico

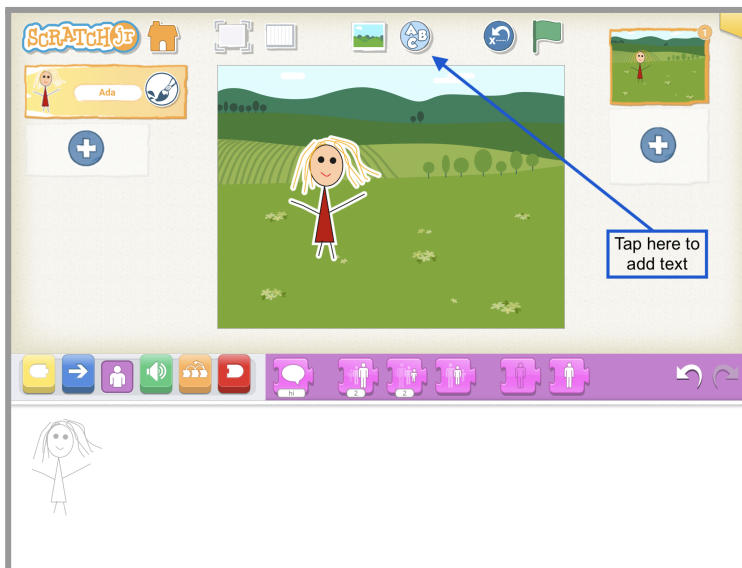
- **Introduzir Projeto - A nossa história de sala de aula** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)

- Explique que cada criança criará a sua frase no ScratchJr de modo a que quando os tablets forem postos a funcionar, ela conte a história que o grupo criou.

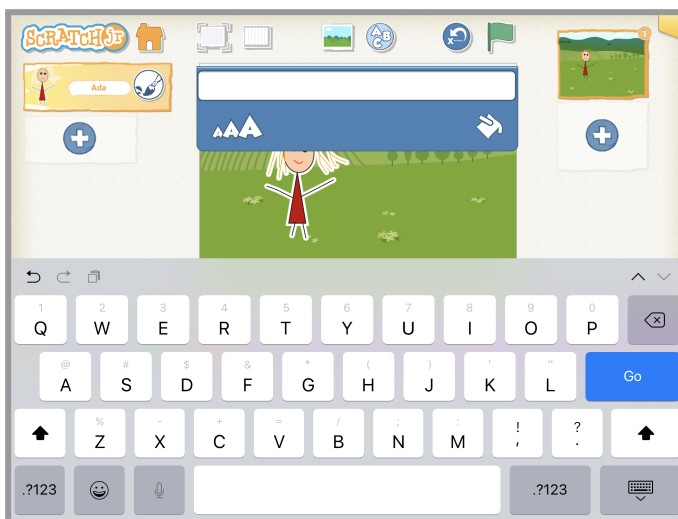
Tempo do ScratchJr

Desafio de estrutura:

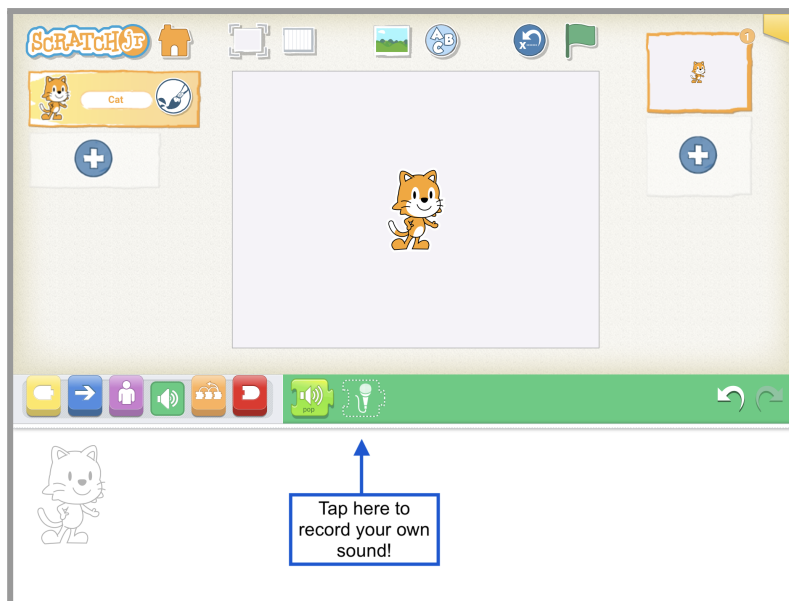
- **ScratchJr Atualização** (*Tempo sugerido: 10 minutos*)
 - Rever o botão Adicionar Texto.
 - Utilize o botão Adicionar Texto para criar uma caixa de texto no ecrã.



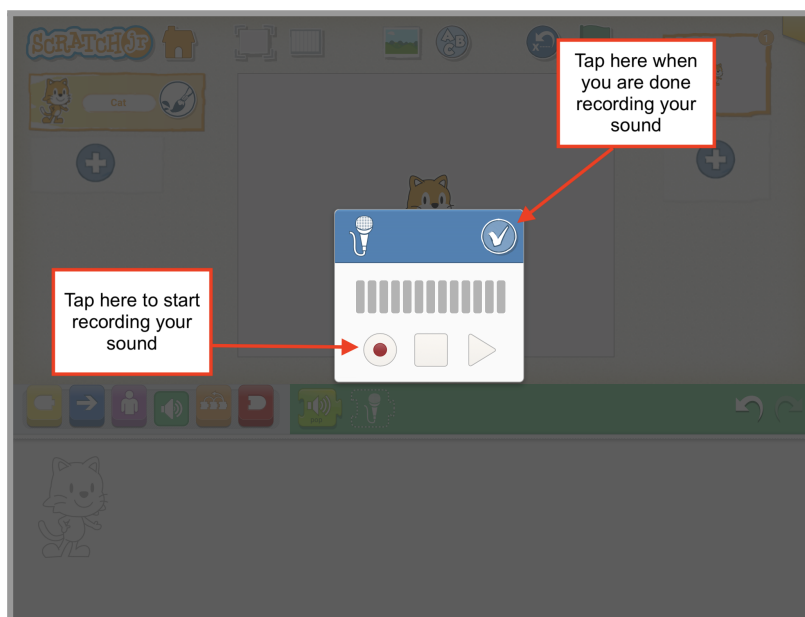
- Utilizando o teclado do dispositivo, as crianças podem escrever as suas frases.



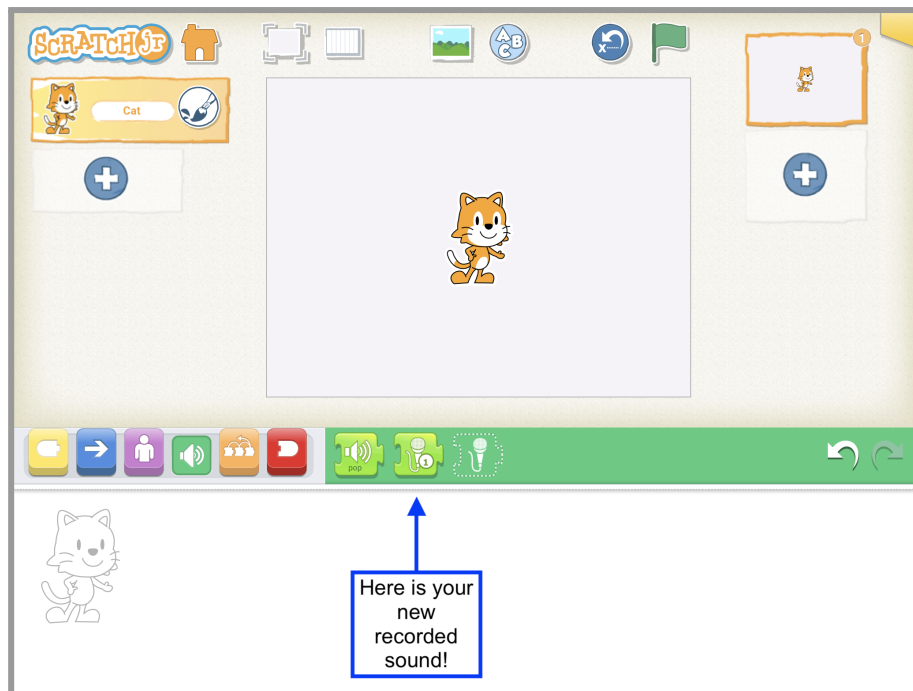
- Quando terminam, podem arrastar a caixa de texto à volta do ecrã, e colocá-la em qualquer lugar.
- **Revisão Som Gravado**
 - Utilização do bloco de som reproduzido:
 1. Na área de programação, clicar no símbolo de som verde. Dentro desse menu, clicar no bloco do microfone com a extremidade pontilhada para gravar o som.



2. Toque no ponto vermelho para gravar o seu som. Quando terminar a gravação, prima o mesmo botão para parar a gravação. Em seguida, toque na marca de verificação.

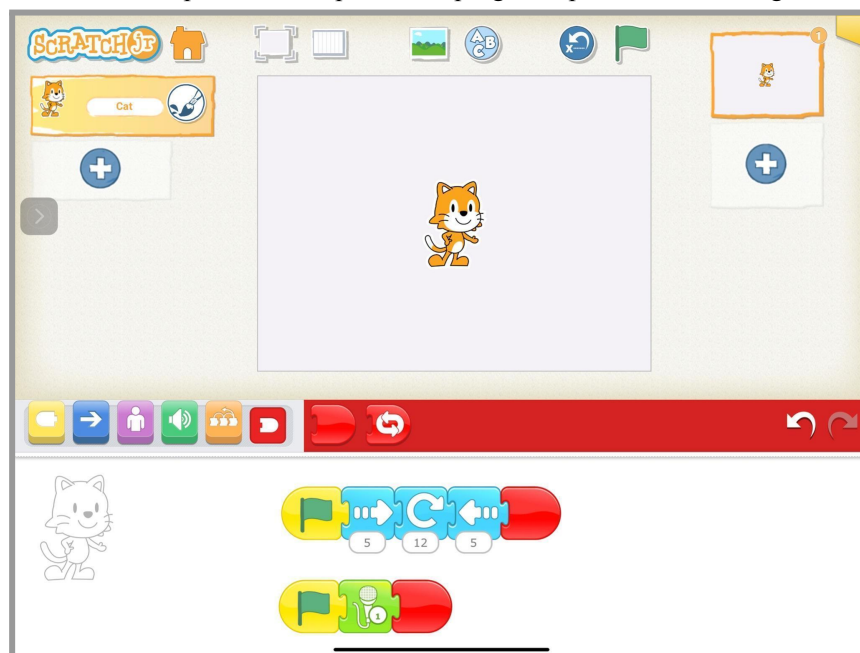


3. Agora tem o seu próprio som gravado para usar no seu programa! Arraste o novo bloco que apareceu (o microfone com um número ao lado) para a área de programação. Toque nele e deixe que as crianças se ouçam a si próprias.



- **Programação Paralela**

- Introduzir Programação Paralela - Significa que dois programas estão a acontecer ao mesmo tempo. Um exemplo de um programa paralelo seria o seguinte.

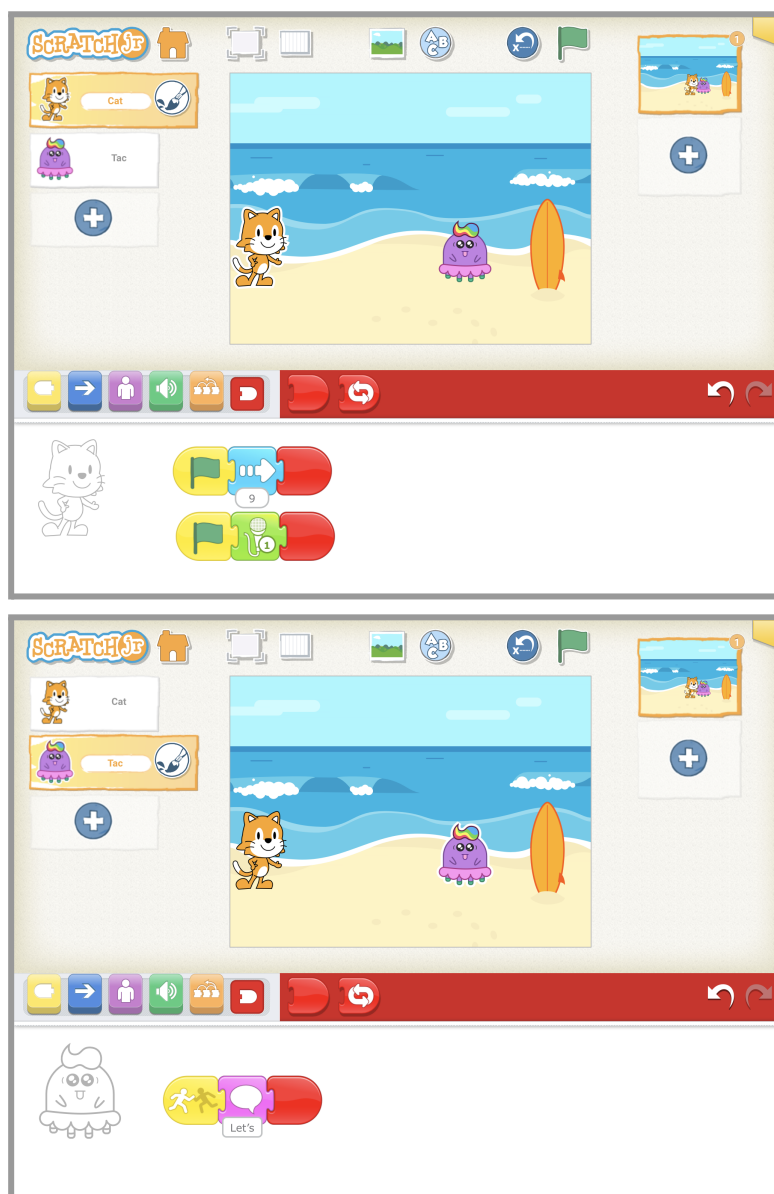


- Os programas paralelos acima referidos permitem que o Gato se mova ao mesmo tempo que toca a gravação de voz. Isto permite ao Gato falar enquanto se move.

Lição 10 Verificar a compreensão: Antes de iniciar um projeto, verifique a compreensão das crianças sobre os novos conceitos que acabaram de aprender. Leia cada pergunta às crianças e peça às crianças que respondam com um polegar para cima para "sim" ou um polegar para baixo para "não". Pare e reexaminem os conceitos conforme necessário.

Explorações Expressivas:

- **Criando a nossa história de sala de aula** (*Tempo sugerido: 10 minutos*)
 - Cada criança criará sua frase no ScratchJr
 - Incentive as crianças a compartilharem suas frases com as pessoas próximas a elas antes de programá-las.
 - Junte os dispositivos e jogue-os para contar a história que a turma criou.
 - As crianças devem gravar suas frases ou escrevê-las usando o botão da ferramenta de texto.
 - Veja o projeto de exemplo abaixo:



Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Partilhe** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
 - As crianças partilham quaisquer desafios que possam ter encontrado durante o seu projeto.

