Lição 17: Consegues Ouvir-me?

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Representação, Hardware/Software
Ideias Poderosas da Literacia	Ferramentas de Comunicação e Linguagem, Edição e Sensibilização do Público
PTD	Comunicação
Paleta de Virtudes	Abertura de Espírito
As crianças poderão...	● Identificar diferentes meios de expressar emoções (por exemplo, expressões faciais, movimentos corporais, ruídos, palavras, etc.). ● Utilizar o bloco Dizer no ScratchJr ● Grave um clip de som com sucesso usando o Gravador de Som em ScratchJr. ● Utilizar blocos de som gravados num programa do ScratchJr.
Vocabulário	● Gravar: utilizar o tablet para guardar a sua voz para ouvir mais tarde ● Sentimento: experimentar uma emoção
Preparação de Professores	● Ler o plano de aula. ● Ter a apresentação de slides da Caras Smiley pronta para projetar ou imprimir as páginas. ● Ter o slide Ferramentas de Comunicação pronto para projetar ou imprimir.

Aquecimento

- **As Muitas Emoções** *(Tempo Sugerido: 5 minutos)*
  - Partilhe fotografias de 3 Rostos de Sentimentos Diferentes (sorrindo, chorando, zangado) e depois pergunte às crianças o que nos dizem estas caras sorridentes?
  - Discuta com as crianças - Como saber quando os seus amigos estão felizes? Tristes? Zangados?

Abertura do Círculo Tecnológico

- **Ferramentas de Comunicação** *(Tempo sugerido: 5 minutos)*
  - Exiba o Gráfico Âncora para Ferramentas de Comunicação e fale sobre todas as formas de comunicar os nossos pensamentos e sentimentos.
- Palavras
- Vozes
  - Discuta qual é a diferença entre palavras e vozes, fale sobre a forma como as vozes soam e lhe dizem alguma coisa!
- Rostos
- Corpos

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância © **[2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

- Pergunte-lhes se podem pensar de outras maneiras! ScratchJr? Números? Desenhos?

Tempo Desconectado

- **Atividade de Auto Expressão** *(Tempo sugerido: 5 minutos)*
  - Diga às crianças que agora vão praticar as suas Ferramentas de Comunicação. Peça às crianças que se levantem e fiquem em círculo. Diga às crianças que lhes vai dizer uma mensagem e uma ferramenta e que elas terão de comunicar essa mensagem com a sua ferramenta!
    - Mensagens: "Estou feliz", "Olá", "Estou cansado", "Estou a sentir-me tolo".
    - Ferramentas: Sons com vozes, corpos, rostos (deixe de fora palavras para esta atividade, torne-a uma atividade tola de movimento).

Tempo ScratchJr

Desafio Estrutural:

- Expresse-se! (Tempo sugerido: 10 minutos)
  - Diga às crianças que no ScratchJr, elas podem usar palavras e vozes para fazer comunicar as suas personagens!
  - Introduza o Bloco de Dizer.
    - As crianças podem utilizar o Bloco de Dizer para que o seu Ator diga alguma coisa. Toque no Bloco Dizer para usar o teclado do dispositivo para adicionar texto.



  - Utilizar o Bloco de Som Gravado:
    1. Na Paleta de Blocos, clique no símbolo de som verde. Dentro desse menu, clique em Reproduzir Bloco de Som Gravado com a borda pontilhada.



Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância © **[2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

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



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



Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância © **[2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

- Enquanto estiver na área do bloco verde, introduza o Bloco Pop. Lembre às crianças de que blocos de cores diferentes significam coisas diferentes. Verde significa blocos de som! Demonstre que ao adicionar o Bloco Pop ao código de um Ator, um ruído "pop" acontecerá. Se não ouvir um som "pop" ao executar o código do seu Ator, verifique o volume no seu dispositivo!



Explorações Expressivas:

- **Deixe-me ouvir você!** *(Tempo sugerido: 15 minutos)*
  - Usando o projeto de corrida da lição anterior, peça às crianças que adicionem uma nova página com todos os corredores juntos
  - Usando o bloco de som gravado, bloco de voz, etc. Peça-lhes que gravem uma mensagem onde os pilotos contem a todo como se sentiram durante e após da corrida
  - Execute todo o programa novamente.
- **Deixe-me ouvir como se sente?** *(Tempo Sugerido: 15 minutos)*
  - Peça às crianças que programem um Ator expressivo usando o Gato ScratchJr.
    - Peça às crianças que pratiquem o uso do maior número possível de meios de expressão, Bloco de Som Gravado, Bloco de Voz, etc.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Play Your Sound** *(Suggested Time: 5 minutes)*
  - Have a few children share their Let Me Hear How You Feel project with the class. Encourage children to show their peers their code, compliment each other's projects, and ask each other questions.

Oportunidades para a Diferenciação

- **Desafio Extra**
  - Para as crianças que precisam de um desafio extra, incentive-as a tentar praticar o bloco Iniciar ao Toque da lição 15, e o bloco do gravador de som desta lição, para programar dois personagens a conversar entre si.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância © **[2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.