Lição 18: Vamos Fazer Acontecer

Ideias poderosas da Ciência da Computação	Estruturas de Controlo
Ideias poderosas de literacia	Dispositivos Literários
PTD	Criação de Conteúdo, Criatividade
Paleta de Virtudes	Abertura de Espírito,Perdão, Perseverança
As crianças poderão...	• Utilize blocos de mensagens de múltiplas cores no ScratchJr.
Vocabulário	• Causa: uma razão para que algo aconteça • Efeito: algo que acontece por causa de outra coisa
Preparação de Professores	• Leia o plano de aula. • Ter Stellaluna by Janell Cannon (ISBN-13: 9780590483797) disponível. • Abra o diapositivo de Causa & Efeito e esteja pronto para o projetar ou imprimir os diapositivos. • Imprimir Lição 18 Verificar para entender ou subir a Lição 18 Verificar para entender os diapositivos.

Aquecimento

- **Rever ou Re-ler Stellaluna** *(Tempo sugerido: 10 minutos)*
  - Lembre às crianças que leram Stellaluna na última aula.
  - Leitura coral: projetem o livro e leiam juntos em voz alta. O professor pode apontar para cada palavra para orientar as crianças ao longo do livro.
  - Revise brevemente e leia em voz alta (se necessário) Stellaluna.

Abertura do Círculo Tecnológico

- **Cause & Effect *Stellaluna*** *(Tempo sugerido: 10 minutos)*
  - Discutir causa e efeito: quando uma coisa faz algo mais acontecer, falamos sobre como a primeira coisa causa a segunda.
  - Discutir exemplos de Causa e Efeito na história Stellaluna. Ver abaixo os exemplos da história:

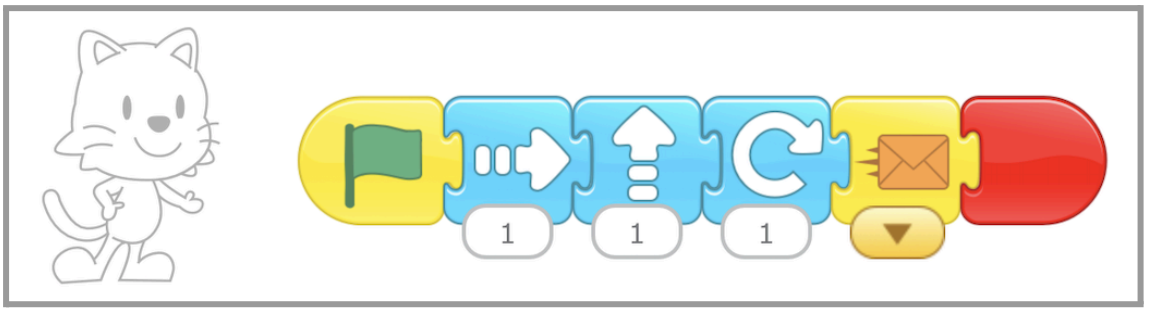
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. 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.

Causa	Efeito
A coruja atirou Stellaluna ao ar	Stellaluna caiu e foi separada da sua mãe
Stellaluna caiu num ninho de pássaros bebés	Ela tinha de viver como um pássaro
Stellaluna estava com fome	Ela comeu um gafanhoto

Tempo do ScratchJr

Desafio de estrutura:

- **ScratchJr Actualização** *(Tempo sugerido: 10 minutos)*
  - Relembrar às crianças que no ScratchJr, alguns blocos podem causar o início de outros programas. Estes são os Blocos de Mensagens!
  - Enviar Mensagens: Em ScratchJr, as personagens podem enviar mensagens umas às outras para sinalizar quando devem iniciar os seus programas. O Bloco Iniciar com Mensagem pode ser utilizado no lugar do Bloco Bandeira Verde. Ver programa de exemplo abaixo:





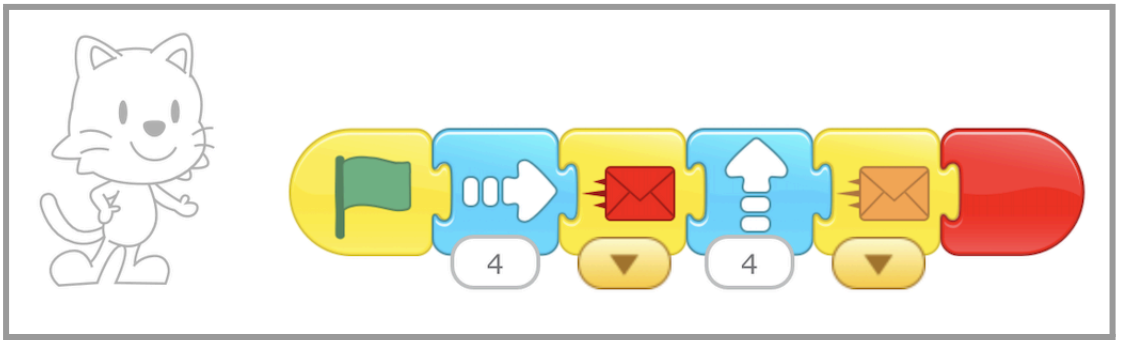
  - O gato vai avançar, subir, rodar no sentido dos ponteiros do relógio, e depois enviar uma mensagem. O Tac iniciará o seu programa assim que o Gato enviar uma mensagem.

- **Envio de mensagens utilizando cores diferentes:** Em ScratchJr, os Blocos de Mensagens são codificados com 6 cores possíveis, laranja, vermelho, amarelo, verde, azul, e roxo. Para cada mensagem específica que deseja enviar, o remetente e o receptor da mensagem precisam de utilizar a mesma cor. Pode ter múltiplas mensagens de diferentes cores no seu programa.

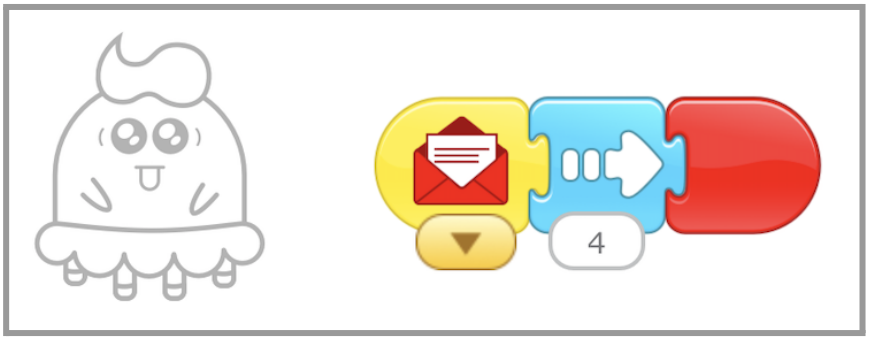
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. 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 às crianças, e se a mensagem do Tac fosse amarela em vez de laranja? Será que o Tac ainda executaria o seu programa depois de o Gato enviar a mensagem cor-de-laranja?
- Imagine o ator que envia a mensagem como uma emissora. As únicas personagens que podem ouvir a mensagem são aqueles que têm a mesma cor Bloco de Mensagem. Personagens com Blocos de Mensagens de cores diferentes só ouvem quando os Blocos de Mensagens de cores diferentes correspondem.
- No exemplo abaixo, o Gato avançará 4 passos, enviará uma mensagem vermelha, avançará 4 passos, e depois enviará uma mensagem laranja.

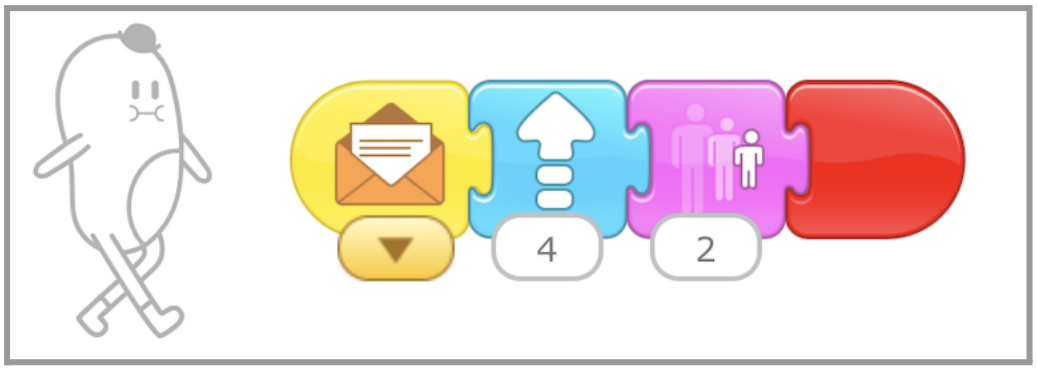


Quando o Gato envia a mensagem vermelha, o Tac (que também tem uma mensagem vermelha) inicia o seu programa avançando 4 passos.

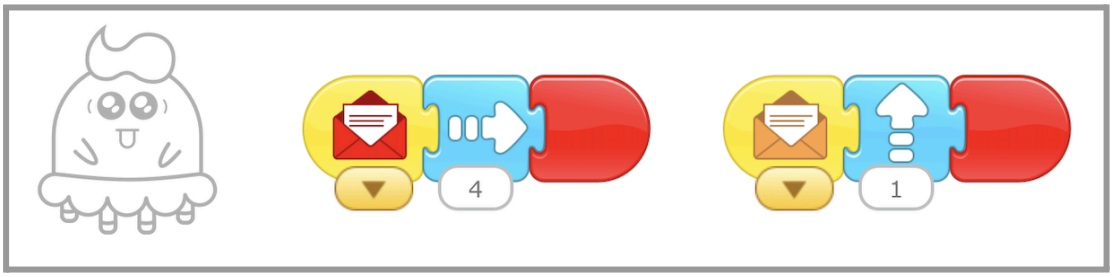


Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano **© [2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. 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.

Quando o Gato envia a mensagem laranja, Tic (que também tem uma mensagem laranja) inicia o seu programa subindo 4 degraus e depois fica mais pequeno.



- Um personagem pode enviar e ouvir mensagens de múltiplas cores. No exemplo acima, o programa do Tac só responderia quando a mensagem fosse vermelha, mas vejam o novo programa do Tac! Quando o Gato envia uma mensagem vermelha, o Tac avança 4 passos. Quando o Gato envia uma mensagem laranja, o Tac avançará 1 degrau.



Lição 18 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". Parem e reexaminem os conceitos conforme necessário.

Explorações expressivas:

- **Stellaluna e os Morcegos** *(Tempo sugerido: 10 minutos)*
  - As crianças podem explorar várias cores de Blocos de Envio de Mensagens criando uma história com Stellaluna e os morcegos.
  - Stellaluna e os morcegos querem ensinar uns aos outros coisas (por exemplo, como voar, como aterrar, e como decidir que comida comer). Utilize várias cores de Blocos de Envio de Mensagens para programar uma conversa entre Stellaluna e os morcegos ou Stellaluna e os morcegos mostrando uns aos outros como fazer as coisas à sua maneira.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Partilhar Criações** *(Tempo sugerido: 5 minutos)*
  - As crianças compartilham suas criações com a turma. Se o tempo não permitir, chame 2 ou 3 voluntários para compartilharem seus projetos.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano 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.