

TÍTULO: A linguagem de programação Scratch

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM	
<i>Escola:</i>	<i>Duração (minutos):</i> 90
<i>Professor(a):</i>	<i>Idade dos alunos:</i> 7

<i>Ideia chave:</i>	Linguagem de programação Scratch
---------------------	----------------------------------

Tópicos:

- Os alunos aprendem numa abordagem passo a passo, a resolução de problemas e as noções básicas de programação.
- Os alunos familiarizam-se com a linguagem de programação Scratch.

Objetivos:

- Os alunos aprendem a abordagem passo a passo, a solução de problemas e noções básicas de programação num ambiente de programação gráfica, programando pessoas e objetos tangíveis.

Resultados:

- Os alunos familiarizam-se com a linguagem de programação Scratch.
- Os alunos conhecem o ambiente de trabalho do Scratch.
- Os alunos aprendem os comandos e as noções básicas para trabalhar com o Scratch.

Formas de trabalho:

- Trabalho individual
- Trabalho de pares
- Trabalho de grupo

Métodos:

- Apresentação
- Discussão
- Trabalho gráfico/design

ARTICULAÇÃO

Linha de ação

INTRODUÇÃO

Com o Scratch podes programar as tuas histórias, jogos e animações.

Scratch é designado por linguagem de programação.

Vamos conhecer o Scratch.

IMPLEMENTAÇÃO

Inicia-se a linguagem de programação Scratch.

O professor explica aos alunos para que serve o programa Scratch. Explica a aparência da janela e todas as suas partes.



Quando queres requisitar um livro na biblioteca da escola, quais ações que deves desenvolver (os alunos devem explicar as ações e as etapas: sair de casa, ir para o prédio da escola, entrar, ir para a biblioteca, entrar, perguntar ao bibliotecário se o livro que querem requisitar está disponível, pega no livro, vá para casa)?

Os alunos podem enumerar atividades semelhantes para escovar os dentes, preparar uma mochila escolar para o próximo dia de trabalho, ir à loja, fazer sanduíches, etc.

Fazer com que os alunos se apercebam de quantos comandos e instruções é necessário dar neste programa para que ele execute uma ação.

Explicar os blocos como partes de um todo e como eles estão interconectados para criar um programa.

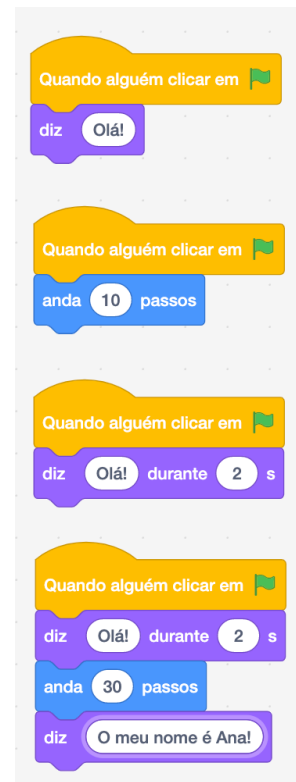
Explicar as diferenças e possibilidades de trabalhar no Scratch instalado em um computador e no Scratch online.

Exercício para alunos:

- abrir um novo projeto,
- abrir um projeto existente,
- salvar o projeto e atribuir-lhe um nome.

Os alunos nos seus computadores extraem blocos da janela de comando e conectam os comandos uns aos outros, observando o que pode e o que não pode ser conectado.

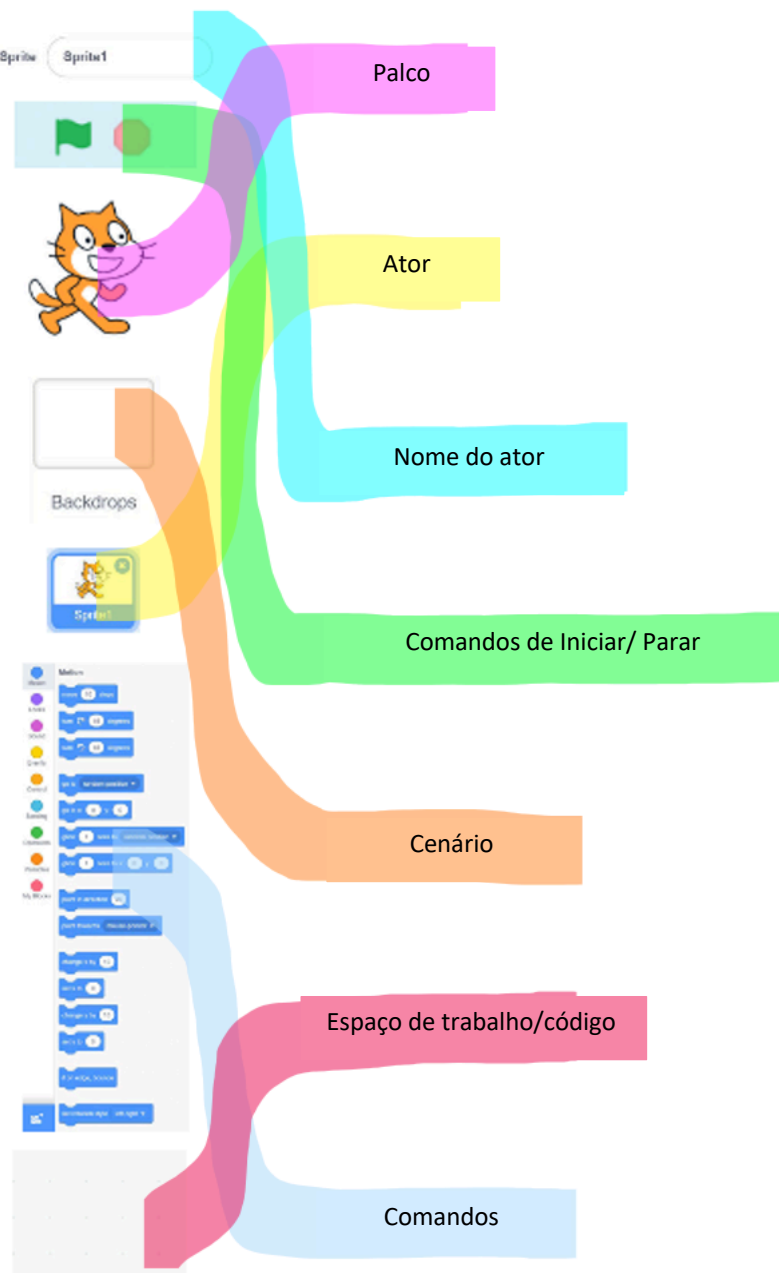
O professor demonstra a execução dos seguintes blocos de comandos.



O professor e os alunos discutem os blocos, identificam diferenças, semelhanças e possibilidades na linguagem de programação Scratch.



1. Liga o termo à imagem correspondente.



CONCLUSÃO

O professor verifica as soluções dos alunos para as tarefas.
Juntos, eles repetem as possibilidades de programação em Scratch.

Material:

-

Bibliografia:

-

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS