



Conteúdo programático:

CAPÍTULO 1

Nesse capítulo, os alunos irão ajudar os animais de um parque que perderam as suas vozes.

- Identificar os elementos básicos do App ScratchJr;
- Entender os conceitos de sequência lógica, algoritmos e eventos;
- Desenvolver uma programação simples para a sua primeira animação;
- Desenvolver habilidades de socialização e comunicação.

CAPÍTULO 2

Aqui, os alunos criarão um jogo para ajudar o senhor MacHappy a salvar a sua plantação de marmotas.

- Entender o conceito de loop – laço de repetição;
- Aplicar o conceito de loop em um algoritmo;
- Desenvolver habilidades de desenho (criatividade, percepção de tamanho, cor, forma);
- Desenvolver habilidades manuais.

CAPÍTULO 3

Agora, eles trabalharão ajudando os pinguins a se salvarem antes que o gelo derreta no Polo Sul.

- Entender os conceitos de funções e condicionais;
- Aplicar os conceitos em algoritmos;
- Desenvolver o pensamento computacional;
- Desenvolver habilidades para resolução de problemas.

CAPÍTULO 4

Por último, os alunos ajudarão o jogador a escapar de vários macacos jogando cocos na floresta amazônica.

- Entender os conceitos de eventos simultâneos e não simultâneos;
- Aplicar esses conceitos no desenvolvimento de algoritmos;
- Aplicar o recurso de ‘autorretrato’ para personalizar os personagens do jogo;
- Desenvolver habilidades de comunicação.

