

FOGUETE



PARA



MARTE



@NPROBOTICA

Pensamento Computacional

Objetivo: Ajudar os alunos a aprender como descrever um problema

Idade: a partir de 08 anos

Aprendizado:

Escuta => ouvir atentamente;

Comunicação => comunicar de forma clara e objetiva;

Equipe => trabalhar em equipe;

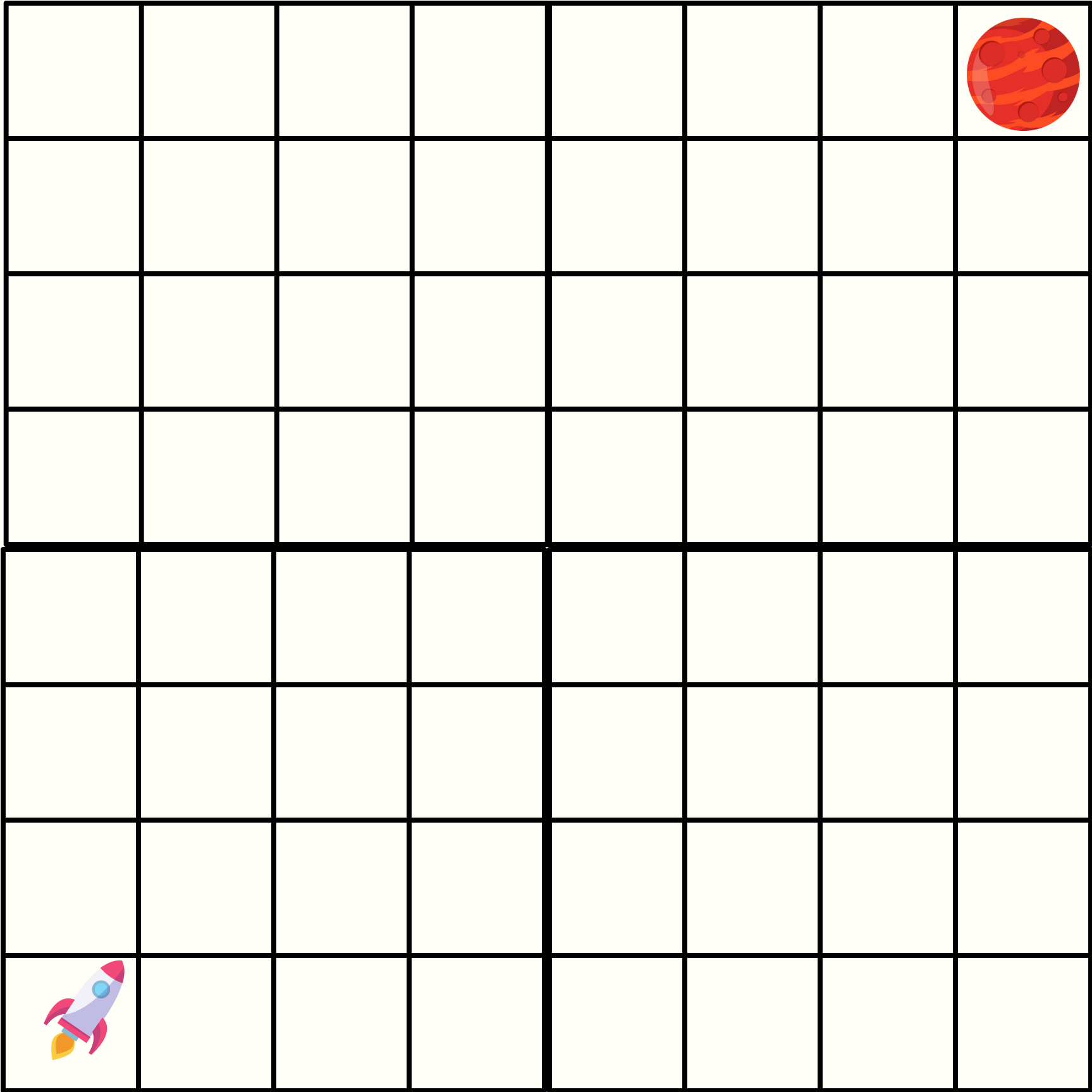
Geometria => instruções precisas

Programação => criar o código, corrigir os bugs

Raciocínio lógico => criar instruções, organizar e testar, solucionar problemas

Projeto: Computação desplugada

Missão Marte, avante!!!



Instruções

03 participantes



O aluno 1 será o desenvolvedor, que escreve o programa, será o idealizador dos passos dentro do tabuleiro para o foguete consiga chegar o seu destino final que é o planeta Marte.



O aluno 2 será o Testador, que irá instruir o Bot e procurar por bugs no código

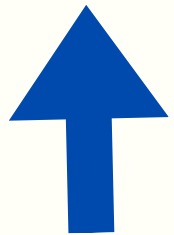


O aluno 3 será o Bot, que irá executar o código através das instruções do Testador.

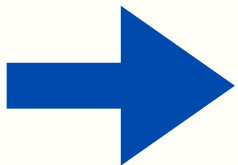


Qual a linguagem será utilizada?

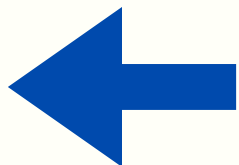
Será as setas, para representar o código no tabuleiro.



Avançar (....) casas



Virar à direita



Virar à esquerda

Dica de ouro



Coloque vários obstáculos no tabuleiro, a medida que o programador dominar a codificação, eleva o nível de dificuldade e aprimora o aprendizado.