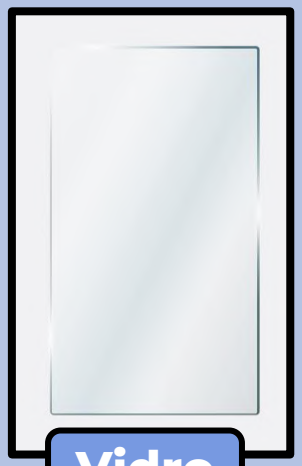
A Caverna

Nível 1 Lição 1

Início

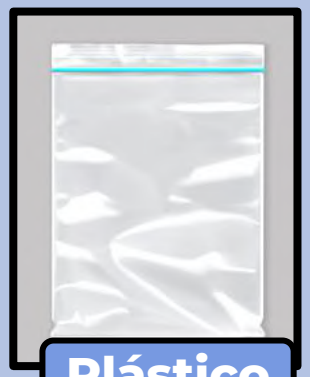


Vidro

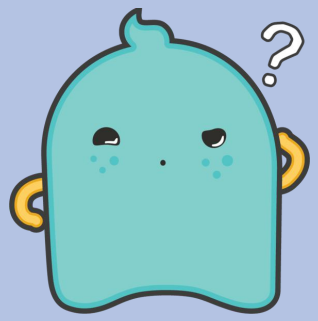
Papel

Papel de tecido

Água



Plástico

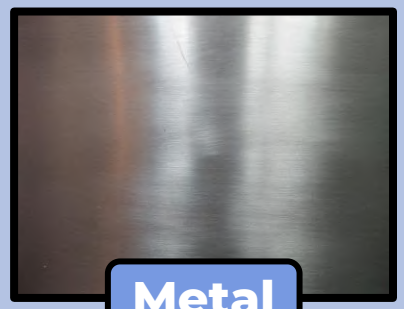


O que há nesses materiais?
O que é diferente?

Madeira

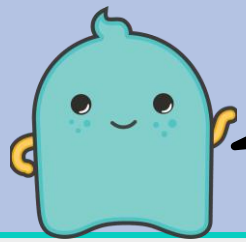
Vidro de privacidade

Tijolo



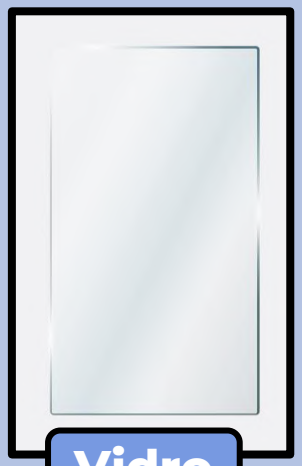
Metal

Inico



Classifique os materiais!

Opoca | **Transparente** | **Translúcido**

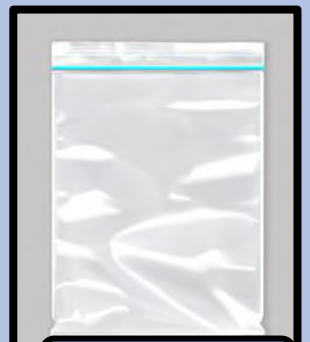


Vidro

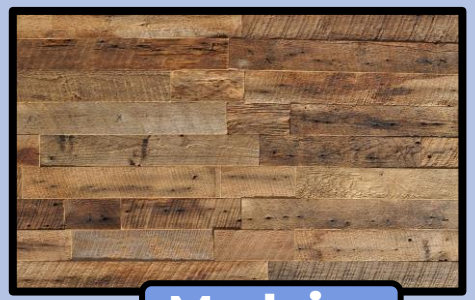
Papel

Papel de tecido

Água

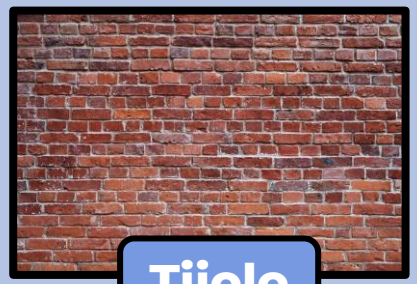


Plástico

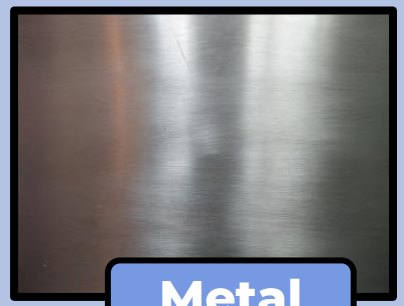


Madeira

Vidro de privacidade



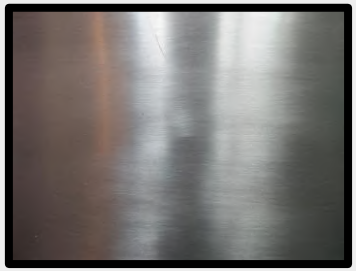
Tijolo

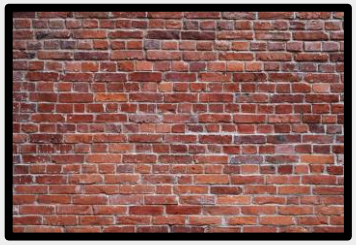


Metal

Palavras-chave

Opaco





Não permite que a luz passe

Transparente

Permite que a luz passe

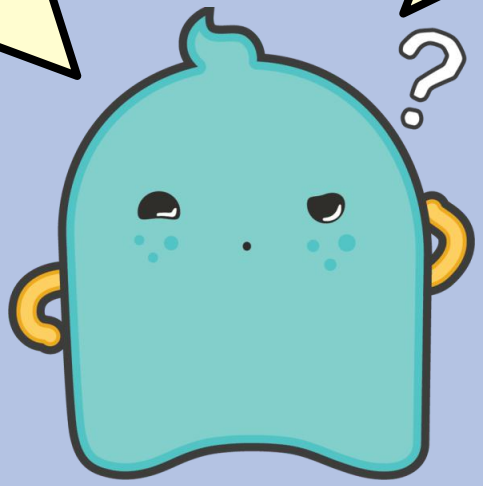
Translúcido

Permite que a luz passe, mas sem formas claras

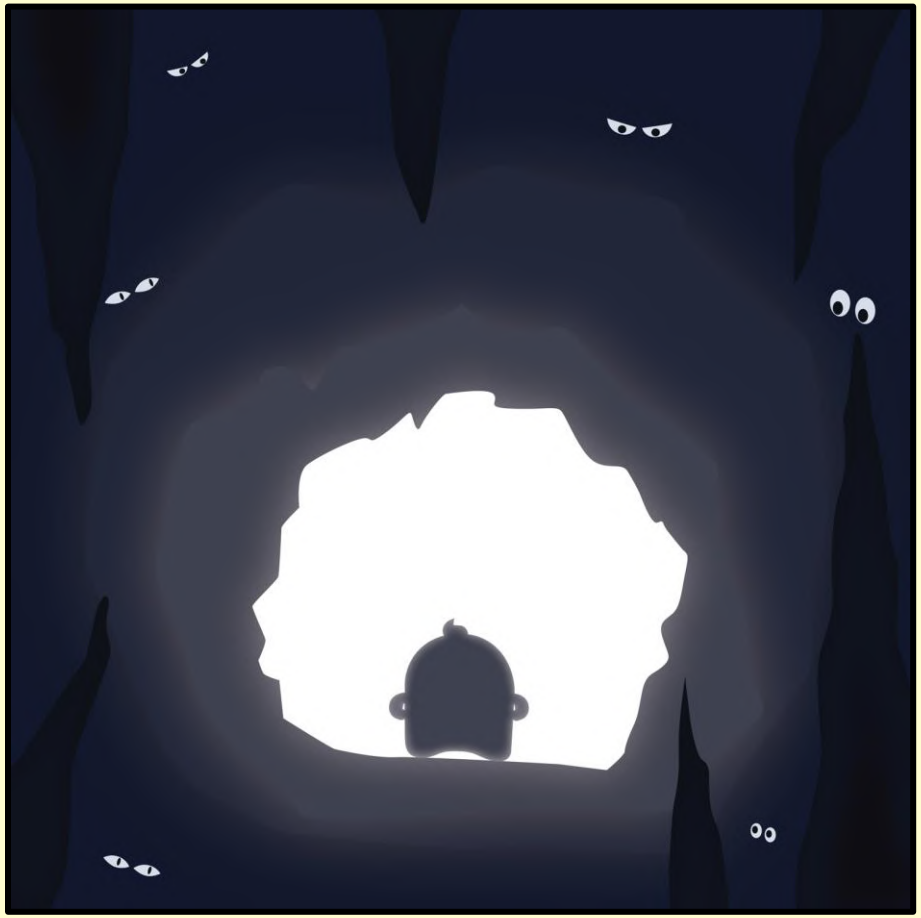
Início

Quantos objetos opacos consegues ver à tua volta na sala de aula?

Que objetos são mais transparentes e translúcidos à tua volta?

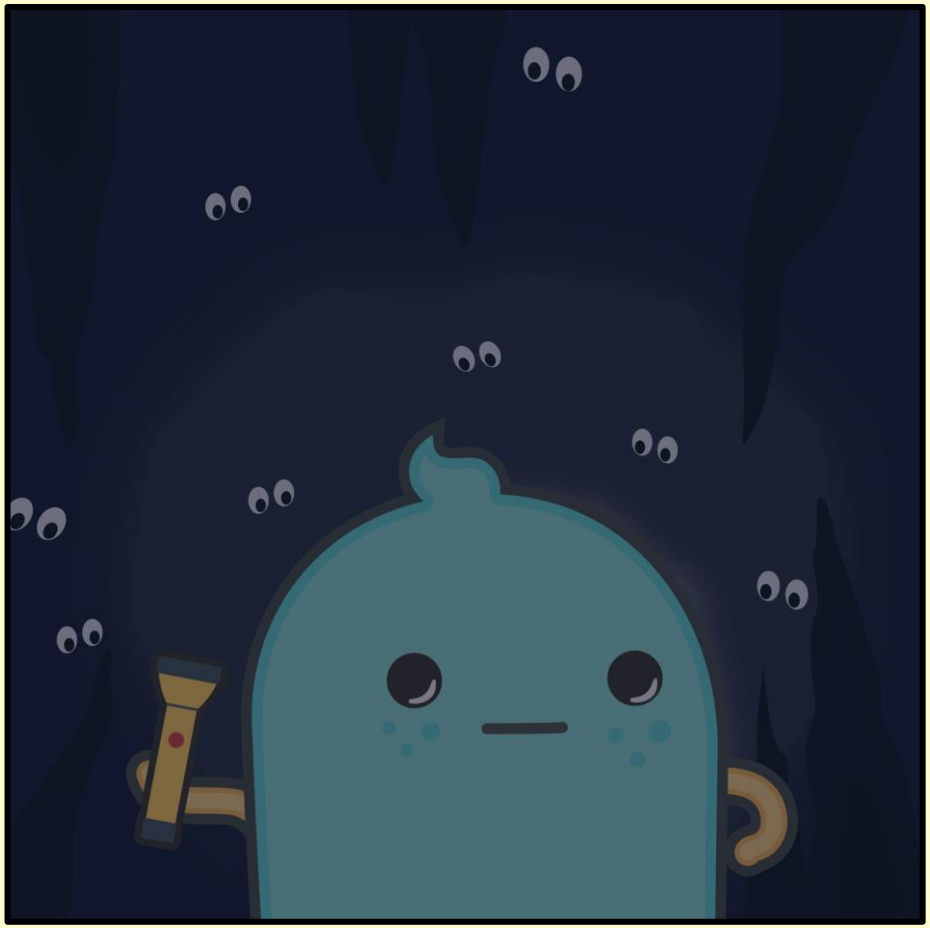


As Aventuras deBlocky



CAUTELOSAMENTE, O BLOCKY RASTEJOU PARA A FRENTE PARA A BOCA ESCURA DA CAVERNA. NUNCA TINHA ESTADO TÃO LONGE NAS MONTANHAS ANTES E ME PERGUNTEI SE TERIA A CORAGEM DE CONTINUAR.

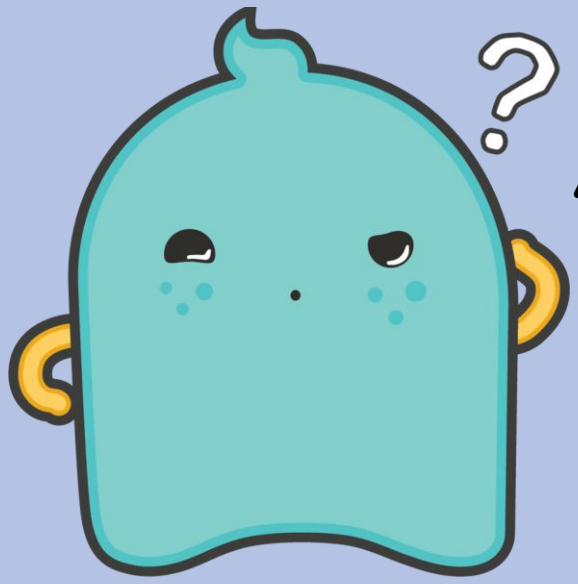
FOI MAIS LONGE E MAIS LONGE NAS PROFUNDEZAS DA CAVERNA. OLHOS SUSPEITOS BRILHAVAM SINISTRAMENTE ATRAVÉS DA ESCURIDÃO. ENGOLIDO, E COM AS MÃOS APERTADAS, CHEGOU À LANTERNA.



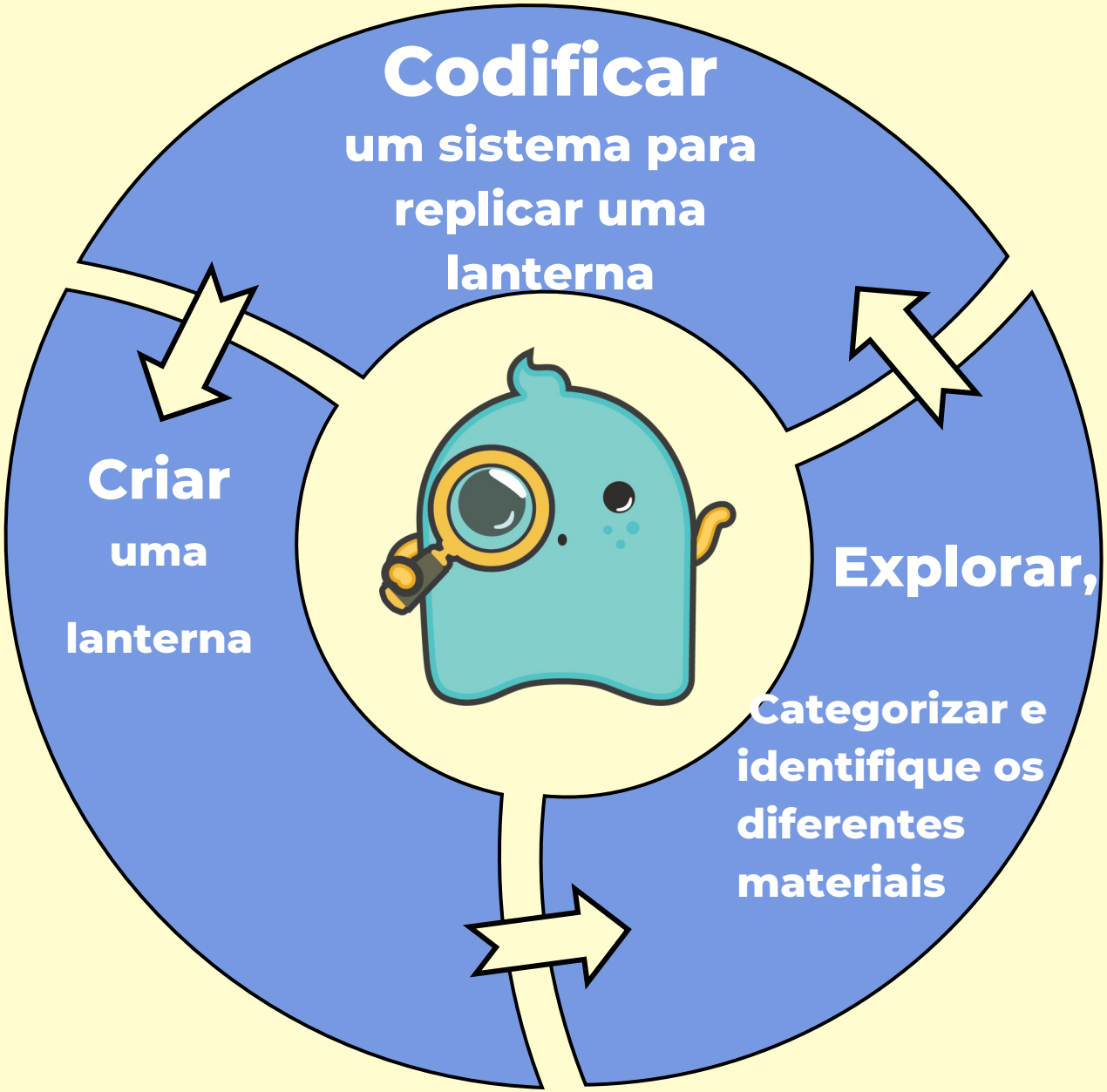
O DEDO DELE PAIRAVA SOBRE O INTERRUPTOR DA LANTERNA. POR UM LADO, QUERIA DESESPERADAMENTE ILUMINAR A CAVERNA. POR OUTRO LADO, E SE A LUZ PERTURBAR AS CRIATURAS? PERGUNTOU-SE.

Problema de Blocky

Quero explorar a caverna, mas tenho medo de usar a luz da minha lanterna.
Podes ajudar-me a escolher um objeto para cobrir a luz da lanterna?



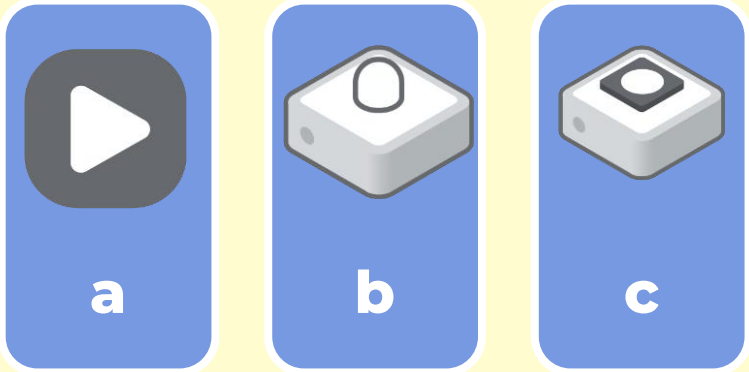
Circulo de Trabalho



Checks for Understanding

1

Qual é o bloco que é a entrada no sistema?



2

Que tipo de material é madeira?

a. opaco

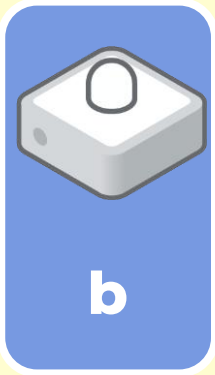
b. translúcido

c. transparente

Checks for Understanding

1

Qual é o bloco que é a entrada no sistema?

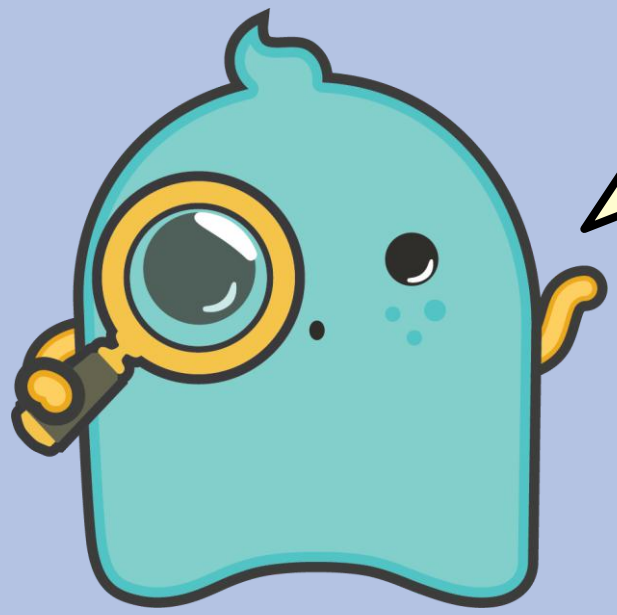


2

Que tipo de material é madeira?

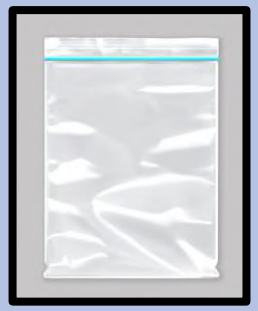
a. opaco

Plenário



Que material devo colocar na lanterna para permitir que a luz passe?

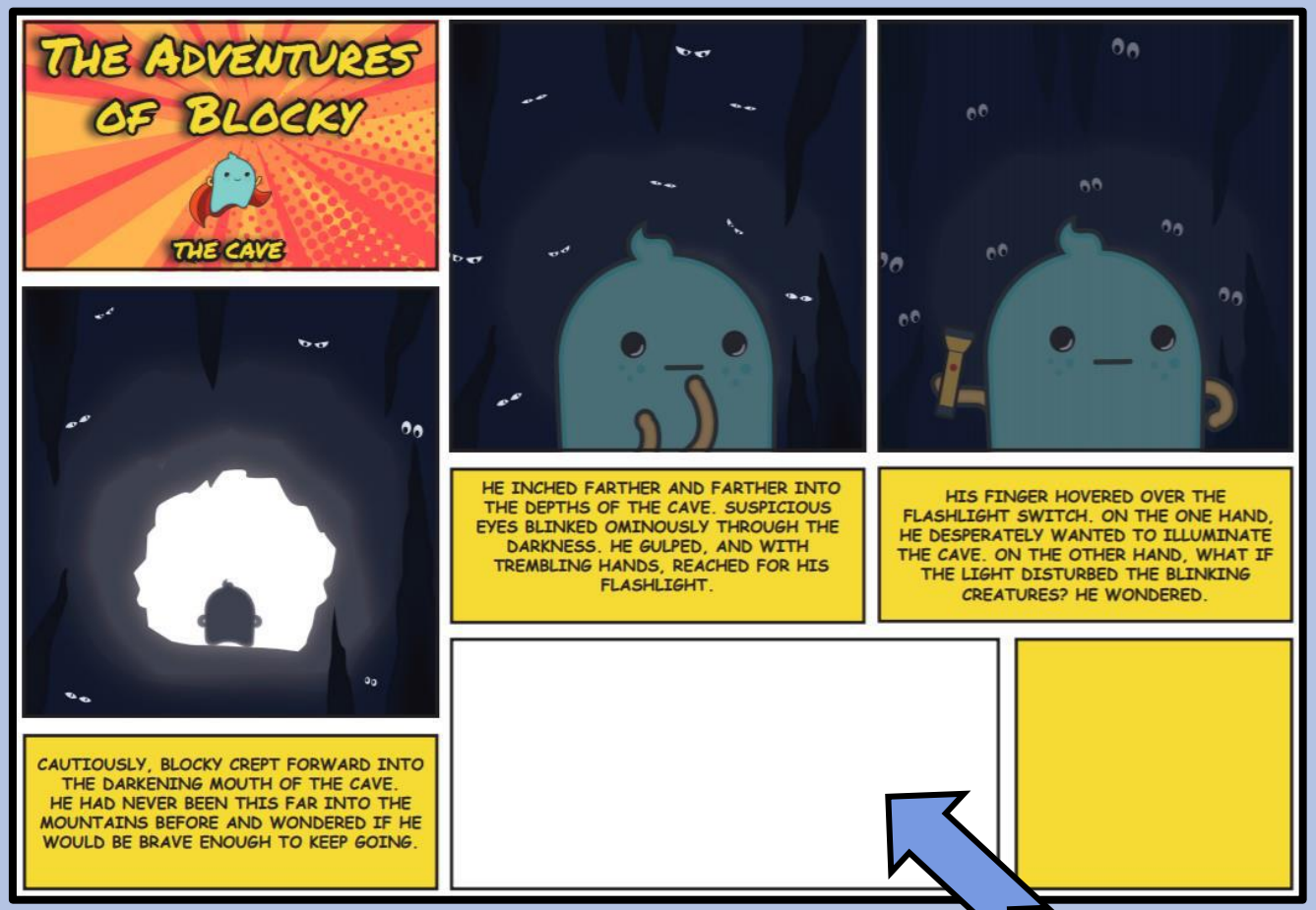
translúcido



opaco

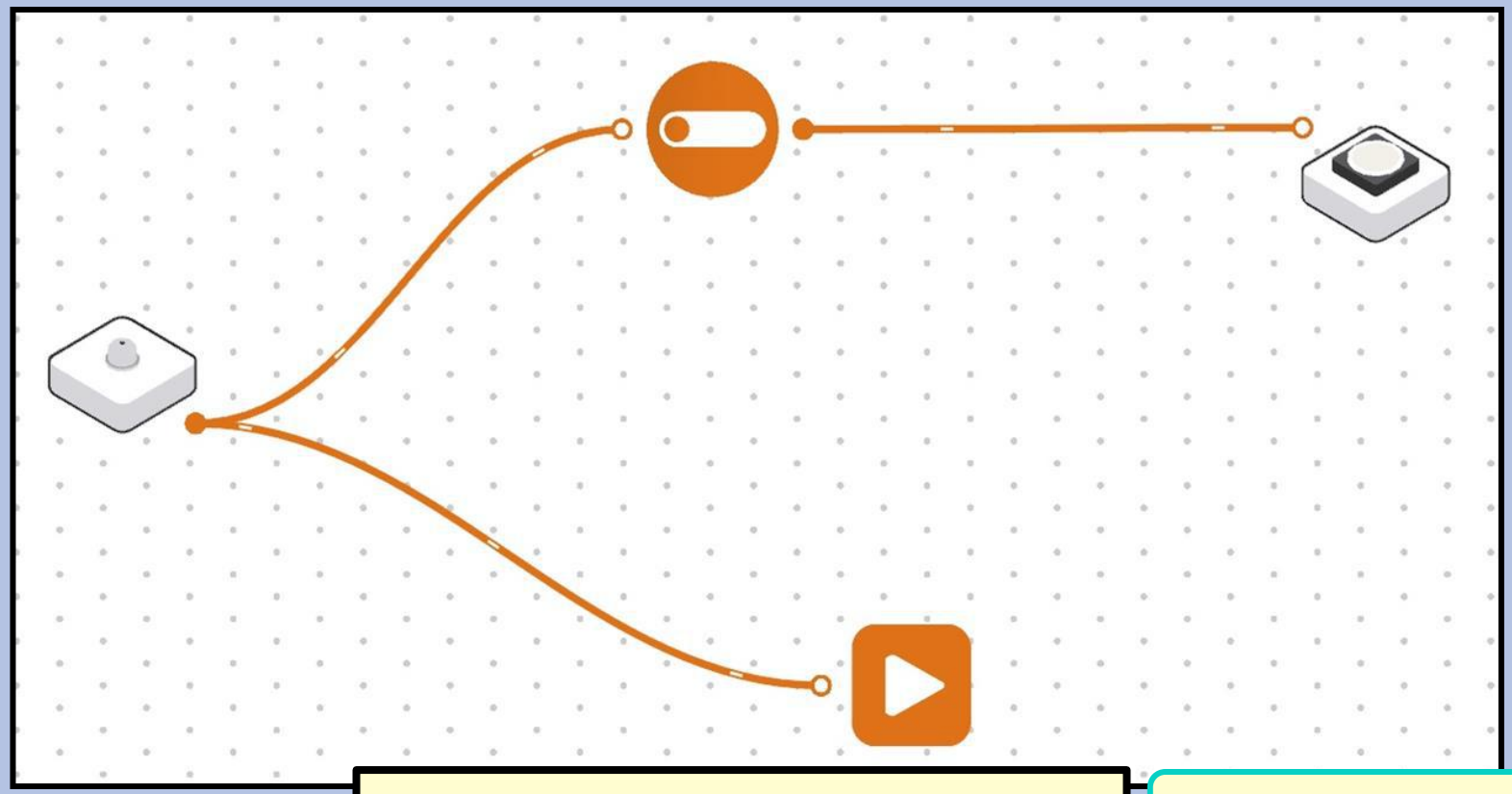
transparente

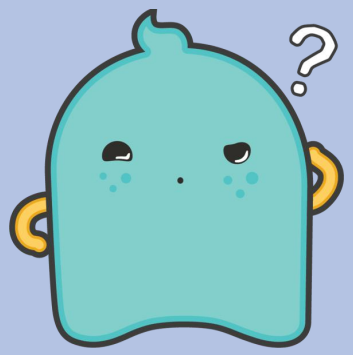
Plenário



Não te esqueças de explicar como me ajudaste a explorar a gruta sem acordar nenhuma das criaturas.

Sistema Final





Pode identificar o sistema corretamente?
Pode descrever o que faz?

- **LED RGB**
- **Sensor de Luz**
- **Toggle**
- **Leitor de som**