**LEGO® Education Spike Essential**

**Unidade:** Grandes aventuras

**Atividade colaborativa n.º 3:** Carro da caverna

**Duração:** 30-45 minutos

**Área de Estudo:** STEAM, Ciência da Computação, leitura de histórias.

Criem diferentes sequências de programas com ações que controlam a luz do carro caverna (pensamento algorítmico).

|  |
| --- |
| **Objetivos** |
| * Descrever a sequência de eventos, metas e resultado esperado de um programa. * Explorar objetos que podem ser vistos se houver luz. * Praticar ajudando um personagem da história. * Participar nas conversas colaborativas. |
| **1.ª fase: Explorar** |
| Daniel encontra uma caverna escura.  Ele quer saber o que tem na caverna, mas está muito escuro para ver lá dentro.  O que pode ele fazer? |
| **2.ª fase: Criar** |
| Usando as peças do kit:  Construam o carro da caverna.  Sigam as instruções dadas na aplicação do LEGO® Education Spike    Liguem o Hub e o conectem ao vosso dispositivo.  Desafios:  Produzam uma sequência de blocos de programação na ordem certa para acender a luz no carro da caverna.  Testem o vosso programa.  Exemplo de resolução:    Façam alterações/ melhorias no programa para a próxima viagem do Daniel. |
| **3.ª fase: Partilhar** |
| Partilhem o vosso projeto:   * Descrevam o processo de construção do carro. * O que esperavam que acontecesse quando introduziram no programa para acender a luz? * A luz fez o que pretendiam? |

Esta atividade educativa foi traduzida e adaptada do projeto [Lego Education](https://education.lego.com/en-us/lessons/spikeessential-great-adventures/spikeessential-cave-car/)