

Lição 20: O Projeto Final I

Ideias poderosas da Ciência da Computação	Algoritmos, Processo de desenho, Modularidade
Ideias poderosas de literacia	Sequência
PTD	Criatividade, Criação de Conteúdos
Paleta de Virtudes	Otimismo, Generosidade, Gratidão
As crianças poderão...	<ul style="list-style-type: none">● Identificar as cenas de início, meio e fim de Stellaluna.● Planear os projetos finais utilizando os avisos do Diário de Registo.● Começar a programação dos projetos finais.
Vocabulário	
Preparação de Professores	<ul style="list-style-type: none">● Leia o plano de aula.● Ter Stellaluna by Janell Cannon (ISBN-13: 9780590483797) disponível.● Imprima a Lição 20 Diário de Registo para cada criança ou consulte o Diário de Registo Integral.● Ver exemplos de projetos em materiais opcionais para se familiarizar com a atividade do projeto.
Abertura do Círculo Tecnológico	
<ul style="list-style-type: none">● Eventos de Stellaluna (<i>Tempo sugerido: 5 minutos</i>)<ul style="list-style-type: none">○ Rever <i>Stellaluna</i><ul style="list-style-type: none">■ Recordar a ordem dos acontecimentos na história Stellaluna. Utilizar páginas do livro como referências. Discutir porque é importante que os eventos estejam na ordem em que estão. Fazer perguntas orientadoras como:<ul style="list-style-type: none">● Qual é a primeira coisa que acontece? O que aconteceria se isso não acontecesse? A história seria a mesma? Porque não?● O que acontece no final? A história seria a mesma com um final diferente?■ Decidir como turma quais são os principais acontecimentos do início, do meio e do fim da história.	
Tempo da Palavra	
<ul style="list-style-type: none">● Planeamento da História de Stellaluna (<i>Tempo sugerido: 10 minutos</i>)<ul style="list-style-type: none">○ Nas suas Revistas de Desenho, as crianças vão planear a sua história. A sua história começará com três páginas do início, meio e fim do livro Stellaluna, utilizando o Bloco Ir para Página. A folha de planificação tem três secções para o início, meio e fim da história com linhas para escrever e espaço para desenhar.	

- Para cada secção, as crianças devem também pensar em que blocos podem utilizar. Há páginas em cada secção onde podem marcar à volta dos blocos de programação do ScratchJr sobre os que estão a planear utilizar.

Tempo do ScratchJr

Desafio Estruturado:

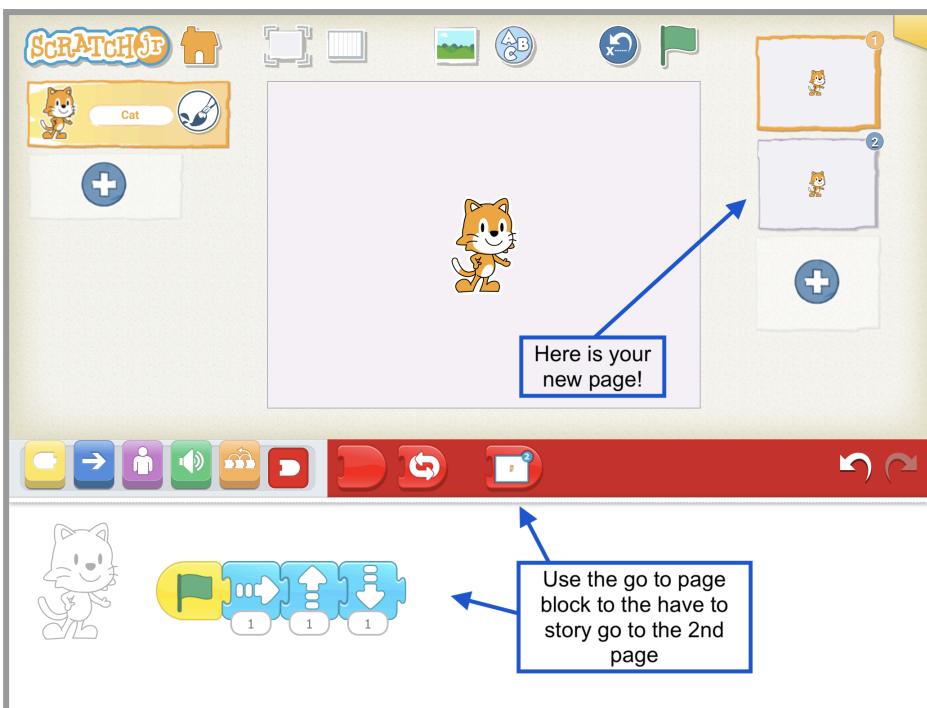
- ScratchJr: Atualização** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)

- Rever o Bloco de Ir à Página.
- Para continuar uma história noutra página, adicione o Bloco Final vermelho com uma imagem da página seguinte a um dos seus programas. Isto cria uma função do programa "Virar Página". Utilize os passos abaixo:

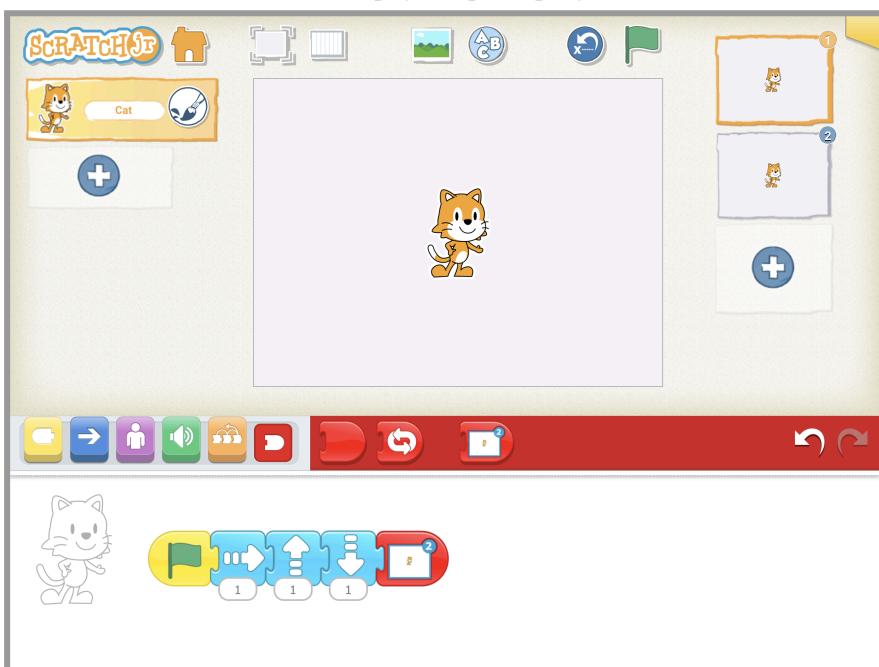
- Adicione uma nova página.



- Assim que tiver adicionado uma nova página, o Bloco Ir para Página aparecerá na sua paleta vermelha de Blocos Finais.



3. Adicione o bloco Ir para página no final do seu programa na primeira página. Isto irá alterar a página após o programa estar terminado.



Explorações expressivas:

- **Programa a História de Stellaluna** (*Tempo sugerido: 20 minutos*)
 - As crianças trabalham nas suas histórias, programando as três primeiras páginas do seu projeto: o início, o meio e o fim da história Stellaluna. Ao criar este programa, as crianças devem referir o plano que criaram no seu Diário de Registo.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Partilha de Criações** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
 - As crianças partilham as suas criações com a turma e como planearam e programaram diferentes partes da história.

Oportunidades para a diferenciação

- **Ler em Voz Alta**
 - Consultar Stellaluna: Leia em Voz Alta, se o livro físico não puder ser acedido ou se ensinar num formato virtual.