

## 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"><li>● Identificar as cenas de início, meio e fim de Stellaluna.</li><li>● Planear os projetos finais utilizando os avisos do Diário de Registo.</li><li>● Começar a programação dos projetos finais.</li></ul>
Vocabulário	
Preparação de Professores	<ul style="list-style-type: none"><li>● Leia o plano de aula.</li><li>● Ter <a href="#">Stellaluna</a> by Janell Cannon (ISBN-13: 9780590483797) disponível.</li><li>● Imprima a <a href="#">Lição 20 Diário de Registo</a> para cada criança ou consulte o <a href="#">Diário de Registo Integral</a>.</li><li>● Ver exemplos de projetos em materiais opcionais para se familiarizar com a atividade do projeto.</li></ul>

### Abertura do Círculo Tecnológico

- **Eventos de Stellaluna** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
  - Rever *Stellaluna*
    - 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:
      - 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

- **Planeamento da História de Stellaluna** (*Tempo sugerido: 10 minutos*)
  - 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.

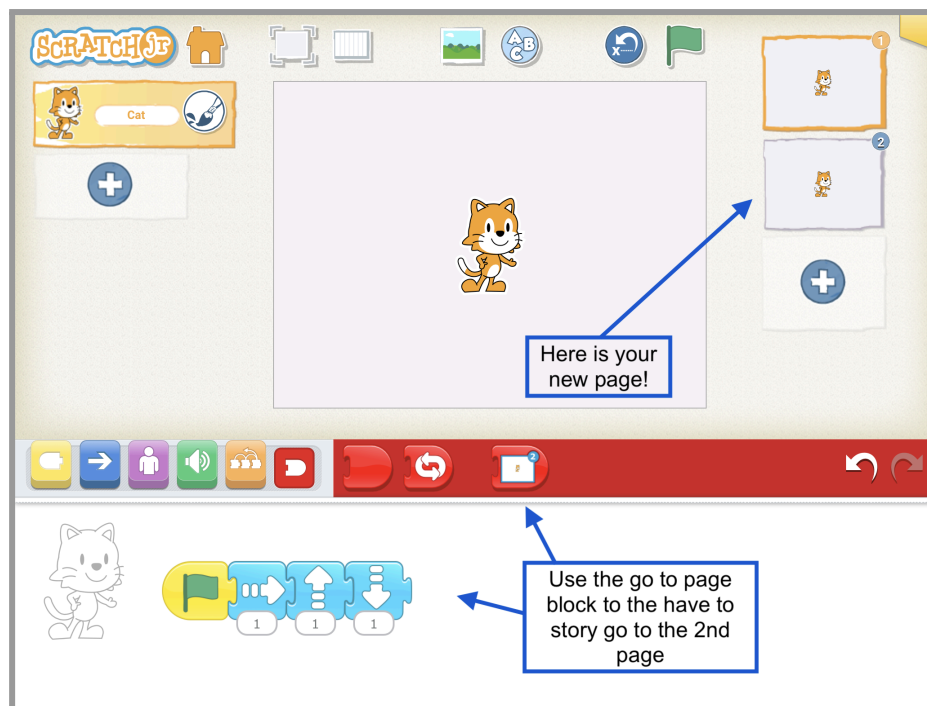
### Tempo do ScratchJr

#### 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:
    1. Adicione uma nova página.



2. 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 Stلالuna: Leia em Voz Alta, se o livro físico não puder ser acedido ou se ensinar num formato virtual.