Lição 19: História Memorável

Ideias poderosas da Ciência da Computação	Algoritmos, Representação
Ideias poderosas de literacia	Dispositivos Literários
PTD	Criação de Conteúdo, Criatividade
Paleta de Virtudes	Curiosidade, Abertura de Espírito
As crianças poderão...	● Utilizar programação paralela no ScratchJr. ● Utilizar o bloco Parar no ScratchJr. ● Utilize os detalhes para aumentar a complexidade dos projetos do ScratchJr.
Vocabulário	
Preparação de Professores	● Leia o plano de aula. ● Ter Stellaluna by Janell Cannon (ISBN-13: 9780590483797) disponível.

Aquecimento

- ***Charadas - Edição de Cenas*** *(Tempo sugerido: 10 minutos)*
  - Fazer charadas utilizando cenas de Stellaluna como sugestões.
    - As crianças revezam-se em várias cenas e outras crianças adivinham que cena estão a representar.
    - Sugestões: Stellaluna a cair no ninho do pássaro, Stellaluna a comer um gafanhoto, etc.

Abertura do Círculo Tecnológico

- **Os pormenores são importantes!** *(Tempo sugerido: 5 minutos)*
  - Discutir com as crianças como elas escolheram representar as cenas para os seus pares. Que detalhes foram os mais importantes para representar?
  - Explique que acrescentar detalhes específicos como padrões de voo, movimentos coordenados, etc., ajuda a dar vida a uma história.
  - Formule ideias enquanto turma sobre que tipos de blocos de ScratchJr podem ser úteis para acrescentar detalhes a uma história.

Tempo do ScratchJr

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano **© [2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

Desafio de estrutura:

- **Programação Paralela e Bloco de Parar** *(Tempo sugerido: 5 minutos)*
    - Programação Paralela
        - Rever a programação paralela: Isto significa que dois programas estão a acontecer ao mesmo tempo. Por exemplo, na Lição 10, discutimos como a programação paralela pode deixar um ator falar enquanto se move.
        - A programação paralela pode também permitir a criação de novos padrões de movimento. A título de exemplo:



        - Os programas paralelos acima referidos permitem que o Gato se mova para a direita ao mesmo tempo que o Gato se move para cima. Isto permite que o Gato se mova na diagonal. Se o programa fosse escrito como um movimento alternado para a direita e para cima, o Gato movimentar-se-ia num padrão de escadas.
- Bloco de Parar
    - Introduzir o Bloco de Parar. Este bloco é utilizado para parar todos os programas em execução para um determinado personagem.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.



Exploração Expressiva:

- **Fazer Stellaluna Voar!** *(Tempo sugerido: 15 minutos)*
    - Pense em como animais como pássaros e morcegos voam. Eles podem voar em várias direções e se mover pelo ar enquanto voam.
    - As crianças podem explorar a programação paralela para criar padrões de voo para pássaros e morcegos.
        - Pergunte às crianças quantos padrões de voo diferentes podem formar. Um padrão de voo pode ser composto por mais de um programa? Mais de 2?
    - Incentive as crianças a usarem o Bloco de Parada em seus programas de padrões de voo. Isso pode ser feito de várias maneiras, por exemplo: voando na outra direção enquanto continua a voar para cima e para baixo, encerrando um programa de rotação enquanto voa para frente ou encerrando todo o caminho quando os animais se chocam.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Partilha do Processo** *(Tempo sugerido: 10 minutos)*
    - As crianças partilham os blocos que combinaram utilizando programação paralela.
    - As crianças compartilham quaisquer novos aprendizados ou desafios que possam ter durante a programação.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Segundo Ano is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.