

Lição 17: Experimente Algo Novo

Ideias poderosas da Ciência da Computação	Algoritmos, Representação
Ideias poderosas de literacia	Ferramentas de Comunicação e Linguagem, Sequência
PTD	Comunicação
Paleta de Virtudes	Curiosidade, Honestidade, Abertura de Espírito, Otimismo
As crianças poderão...	<ul style="list-style-type: none">● Identificar diferentes meios de expressão de emoções (por exemplo, expressões faciais, movimentos corporais, ruídos, palavras, etc.).
Vocabulário	
Preparação de Professores	<ul style="list-style-type: none">● Leia o plano de aula.● Ter uma cópia em papel ou digital do livro Stellaluna de Janell Cannon (ISBN-13: 9780590483797) à sua disposição.

Aquecimento

- **Charadas** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
 - Jogar charadas utilizando os sentimentos como sugestões.
 - As crianças revezam-se a representar vários sentimentos sem falar e outras crianças adivinham que emoção estão a representar.
 - Exemplos de estímulos: Triste, zangada, feliz, assustada, aborrecida, confusa, tímida, surpreendida, cansada.

Abertura do Círculo Tecnológico

- **Ferramentas de Comunicação** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
 - Discutir Ferramentas de Comunicação utilizando os avisos abaixo:
 - Existem outras formas de expressar estes sentimentos sem olhar apenas para o rosto de alguém? (por exemplo, movimento corporal, palavras, ruídos, etc.).
 - Como se sabe o que eles estão a expressar? (símbolos, representação)
 - As expressões deles são sempre as mesmas que as suas?
 - Discuta como as pessoas também podem usar o tom ou volume de voz (não as palavras, mas a forma como a sua voz é ouvida)!

Tempo da Palavra

- **Leia Stلالuna em voz alta** (*Tempo sugerido: 15 minutos*)
 - Notar a mudança de personagens ao longo do livro.
 - Stلالuna ficou assustada quando a coruja atacou-a e a sua mãe.
 - Stلالuna estava num lugar novo, teve de agir como um pássaro, e teve de comer gafanhotos.
 - Stلالuna ficou feliz quando encontrou a sua mãe.

Tempo do ScratchJr

Explorações Expressivas:

- **Deixe-me ouvir o que sente?** (*Tempo sugerido: 15 minutos*)
 - Fazer com que as crianças desenvolvam o seu ator partilhando um sentimento no ScratchJr.
 - Fazer com que as crianças pratiquem a utilização do bloco de gravadores de som.
 - As crianças também podem utilizar outros blocos como o Bloco "Diga" para mostrar um personagem expressivo.
 - Para um desafio, pedir às crianças que utilizem blocos de repetição ou programação paralela com o Bloco de Gravador de Som.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Partilha de Criações** (*Tempo sugerido: 15 minutos*)
 - Algumas crianças partilham os seus programas no ScratchJr.

Oportunidades para a diferenciação

- **Ler em voz alta**
 - Consulte Stلالuna Ler em voz alta, se o livro físico não puder ser acedido ou se estiver a ensinar num formato virtual.