Lição 24: Apresentação Final do Projeto

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Processo de Desenho
Ideias Poderosas da Literacia	Processo de Escrita
PTD	Construção Comunitária
Paleta de Virtudes	Gratidão, Generosidade
As crianças poderão...	● Falar e expressar-se perante a turma através de perguntas orientadas por um professor. ● Partilhar as suas criações finais ScratchJr.
Vocabulário	
Preparação do Professor	● Ler o plano de aula. ● Abrir a apresentação de slides da Música da Dança Congelada e escolher qualquer canção para reproduzir em voz alta. ● Canção Arrumar

Aquecimento

- ***Dança Congelada*** (Tempo sugerido: 10 minutos)
  - Usando Música da Dança Congelada ou a sua música preferida na de sala de aula, jogue à Dança Congelada. A Dança Congelada é um ótimo jogo para pôr as crianças em movimento e envolver a sua criatividade.
  - Quando a Música da Dança Congelada toca, as crianças dançam e quando a música pára, devem congelar imediatamente. Enquanto professor, controle a música e faça pausas à vontade para fazer as crianças congelarem. Assegure-se de reforçar as normas da aula em torno da segurança e de ser cauteloso com os corpos.

Abertura do Círculo Tecnológico

- **Apresentação do Projeto Final** *(Tempo Sugerido: 25 minutos)*
  - Crie uma galeria na sala de aula para as crianças explorarem seus projetos: dividindo todo o grupo em duas metades, peça a um grupo que apresente o que fizeram enquanto o outro grupo caminha observando outros projetos e fazendo perguntas. Em seguida, alterne os papéis.
  - Utilizar estas perguntas orientadas:
    - O que faz o Coelhinho Knuffle na tua história?
    - Mudaste o fim da história?

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância © **[2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância 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.

        - Quais são alguns dos blocos que utilizaste no teu programa?
- Incentive as crianças a mostrarem o código aos colegas, a elogiarem os projetos uns dos outros, e a fazerem perguntas umas às outras.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **O Futuro da Programação** *(Tempo Sugerido: 10 minutos)*
    - Aplaudir e elogiar as crianças por todo o seu grande trabalho, tanto nos projetos finais, como ao longo deste currículo.
    - Discuta o futuro da programação com toda a turma com estas perguntas orientadas:
        - Qual é a coisa favorita que aprenderam em ScratchJr?
        - Em que projeto gostariam de trabalhar a seguir? Ou que habilidade é que gostariam de aprender a seguir?
        - Parecendo maior que ScratchJr, que peça de tecnologia gostariam de ajudar a inventar ou programar?
    - Explique que agora que terminaram de fazer esta aula, eles são o futuro da programação! Que à medida que crescem, continuarão a aprender como podem pegar nas ideias que têm no cérebro neste momento e torná-las reais!
    - Peça às crianças que cantem e dancem ao som da Canção Arrumar, uma última vez.

(ao som da Itsy Bitsy Spider)
Desligamos os tablets e vamos já guardá-los
Divertimo-nos tanto, mas por hoje acabamos
Usamos as duas mãos e andamos, não corremos
Guardamos os nossos tablets e a canção terminamos

Oportunidades para a Diferenciação

- **Variação da atividade**
    - Dança Congelada: Pode misturá-la tendo alguma música rápida e música lenta para incorporar as ideias dos blocos introduzidos durante a última aula.
    - Mostra do Projeto Final: O professor pode partilhar, fazendo com que as crianças enviem os seus projetos finais por correio eletrónico e acedendo aos projetos no seu iPad. O professor partilhará o ecrã do seu iPad com a turma para mostrar o projeto de cada criança e ter tempo para a criança explicar o seu trabalho.
        - Nota: o professor pode filmar os projetos ScratchJr e carregá-los para um PowerPoint para partilhar o ecrã do seu computador, se necessário.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância © **[2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância 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.