

Lição 20: O Teu Projeto Final II

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Algoritmos, Processo de Desenho, Modularidade
Ideias Poderosas da Literacia	Sequenciação, Consciência Fonológica
PTD	Criatividade, Criação de Conteúdo
Paleta de Virtudes	Curiosidade, Abertura de Espírito, Otimismo, Generosidade, Gratidão
As crianças serão capazes de...	• Criar programas sincronizados • Copiar um script de um ator para outro no ScratchJr • Planear finais alternativos para uma história
Vocabulário	• Sincronização: várias pessoas ou atores a fazer a mesma coisa ao mesmo tempo
Preparação do Professor	• Ler o plano de aula. • Abrir o Vídeo de Dança Sincronizada num novo separador e deixe-o pronto para reproduzir.

Aquecimento

- **Um Passo de Cada Vez** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - As crianças irão assistir a um vídeo de dança sincronizada de robôs.

Abertura do Círculo Tecnológico

- **O que é Dança Sincronizada?** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - Falar sobre como os dançarinos precisam de aprender todos os passos e fazer exatamente os mesmos passos para fazer as danças parecerem **sincronizadas**, quase como se tivessem os mesmos blocos no seu programa!
 - Discutir usando as seguintes indicações:
 - Como podemos fazer com que todos os atores tenham o mesmo programa?
 - Existe alguma parte de *Onde Vivem os Monstros* que poderíamos encaixar numa dança sincronizada?

Tempo do ScratchJr

Desafio Estruturado:

- **Copiar Guiões** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - Introduzir a cópia de guiões no ScratchJr.
 - As crianças podem arrastar o guião de um ator para outro ator. Então ambos os atores terão o mesmo guião!



Explorações Expressivas:

- **Programar a Festa da História *Onde Vivem os Monstros*** (*Duração Sugerida: 20 minutos*)
 - Para o projeto final, as crianças usarão o bloco Vai para a Página e terão 3 páginas para a sua história.
 - Para um projeto final mais orientado, pedir às crianças que programem uma Festa como final da história e fazer com que todos os atores dancem a mesma dança usando a cópia de guiões.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **E Se...?** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
 - Discutir com a turma a possibilidade de histórias ou finais alternativos. Por exemplo: E se a história terminasse de forma diferente? E se o Max não fosse para casa? E se o Max não sentisse falta de casa?