

Lição 21: O Projeto Final II

Ideias poderosas da Ciência da Computação	Processo de Desenho, Modularidade
Ideias poderosas de literacia	Processo de Escrita, Sensibilização Fonológica
PTD	Criação de Conteúdos, Criatividade
Paleta de Virtudes	Curiosidade, Paciência, Optimismo
As crianças poderão...	● Comparar e contrastar aves e morcegos utilizando o diagrama Venn. ● Rever um projeto ScratchJr existente, programando um final expandido para Stellaluna.
Vocabulário	
Preparação de Professores	● Leia o plano de aula. ● Imprimir a Lição 21 Diário de Registo para cada criança ou consultar o Diário de Registo Integral. ● Abrir o Diagrama Venn da Sala de Aula e tê-lo pronto para projetar ou imprimir o diapositivo.

Aquecimento

- **Adivinhe quem?** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
 - Jogar um jogo de adivinhe Quem?
 - Se conhece suficientemente bem as crianças, então escolha alguém na sala de aula e dê dicas sobre elas.
 - Ou utilize personagens de um dos livros ou do ScratchJr:
 - Por exemplo, Gato - laranja, gosta de ser programado.
 - Por exemplo, Stellaluna - morcego, gosta de fruta.
 - Por exemplo, Grace - gosta de programar, grande depurador.

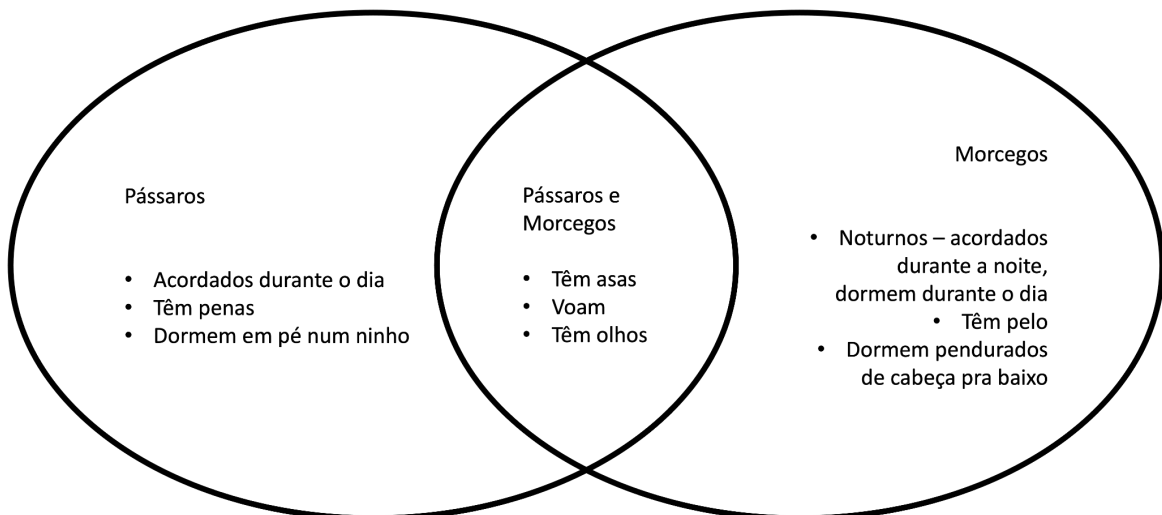
Abertura do Círculo Tecnológico

- **Adicionar ao seu Projeto** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
 - As crianças vão acrescentar ao seu projeto da Lição 20, adicionando uma festa de aniversário para Stellaluna como a 4ª página do projeto! Discuta os elementos para uma festa de aniversário a partir da comida, decorações, hora do dia/noite, lista de convidados, etc.

Tempo da Palavra

- **Planear a Festa** (*Tempo sugerido: 15 minutos*)

- De Stellaluna, há exemplos de como os morcegos e as aves são iguais e diferentes. Para a festa de aniversário, as crianças vão convidar tanto morcegos como pássaros, mas as crianças vão ter de se certificar de que há algo para todos na festa. Para começar a planear, em frente da turma criem um diagrama Venn para comparar morcegos e pássaros. Ver um exemplo abaixo:



- Como turma, discutir e preencher apenas uma ou duas características dos morcegos, das aves, e ambas no diagrama Venn. Depois, as crianças trabalham independentemente ou em pequenos grupos para adicionar características sobre morcegos e/ou aves ao seu diagrama Venn do Diário de Registo da Lição 21.
- Discutir com a turma algumas das partes importantes de uma festa.
 - Por exemplo, comida, decoração, jogos, hora do dia/noite, etc.
- Nas suas Revistas de Desenho, as crianças vão então planear a festa de aniversário, respondendo aos pedidos:
 - O que está a planear para os morcegos na festa?
 - O que está a planear para os pássaros na festa?
 - Qual é o cenário da festa de aniversário de Stellaluna?

Tempo do ScratchJr

Explorações Expressivas:

- **Iniciar a Programação do Projeto Final** (*Tempo sugerido: 10 minutos*)

- As crianças continuarão programando a história de Stellaluna adicionando uma página para uma festa de aniversário.
 - Lembre-se, os morcegos e as aves têm algumas semelhanças mas também têm algumas diferenças. É importante que as crianças se lembrem de ter algo para que todos os convidados da festa possam desfrutar!

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **2 Estrelas e um Desejo** (*Tempo sugerido: 10 minutos*)

- Em pares ou em pequenos grupos, fazer com que as crianças discutam os seus projetos utilizando as 2 estrelas e um feedback de desejo imediato:
 - 2 Estrelas são duas coisas que correram bem com a planificação ou programação até agora.

- 1 Desejo é uma coisa que se quer realizar com maior êxito.

Oportunidades para a diferenciação

- **Aprendizagem virtual**
 - Utilize o Diagrama Venn da Sala de Aula para projetar às crianças enquanto discutem as semelhanças e diferenças entre as aves e os morcegos. O Diagrama Venn pode ser utilizado mais tarde se as crianças precisarem de um lembrete enquanto planejam a festa de aniversário.