

Lesson II:  
Our Classroom Story

**Lição 11 - Visão Geral:** A lição 11 encoraja as crianças a rever um projecto ScratchJr existente com foco na adição de múltiplas páginas e na mudança de fundos. As crianças terminam e partilham os seus projetos " A História da Sala de Aula" da Lição 10.

**Ideias Poderosas da Ciência da Computação:** Algoritmos, Depuração, O Processo de Desenho

**Ideias Poderosas da Literacia:** Sequência, O Processo de Escrita

### I. Aquecimento: História de uma Frase

- Peça às crianças que tragam os seus diários de registo com a sua frase e leiam as suas frases em ordem (o professor deve indicar quando é a vez de cada criança).

### III. Tempo ScratchJr: Finalizar a nossa história de sala de aula

- As crianças finalizam os seus projetos, com ênfase em adicionar novas páginas aos seus projetos e mudar o fundo conforme necessário.
- Recordar às crianças para testar e depurar os seus programas.

### IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar Criações

- As crianças partilham os seus projetos com a turma em ordem, começando com a frase do professor. Para a vez de cada criança, a criança deve ler a frase e partilhar o seu projeto.

**Blocos ScratchJr:**  
Reproduzir Som  
Gravado

