

Lesson 20:  
Your Final Project I

**Lição 20 - Visão Geral:** Na Lição 20, as crianças programam as histórias Stellaluna de várias páginas que foram planeadas durante a lição anterior.

**Ideias Poderosas da Ciência da Computação:** Algoritmos, O Processo de Desenho, Modularidade  
**Ideias Poderosas da Literacia:** Sequência

### I. Abertura do Círculo Tecnológico: Eventos "Stellaluna"

- Recordar a ordem dos acontecimentos na história Stellaluna e utilizar páginas do livro como referências. Decidir como grupo quais são os principais eventos do início, do meio e do fim da história.

### II. Tempo da Palavra: História de planificação "Stellaluna"

- Nos seus diários de registo, as crianças irão planear a sua história. A sua história começará com três páginas do início, meio e fim do livro Stellaluna, utilizando o Bloco Ir para Página.

### III. Tempo ScratchJr: Programa a História de Stellaluna

Rever o Bloco de Ir à Página.

As crianças trabalham nas suas histórias, programando o início, meio e fim da história de "Stellaluna" utilizando o bloco Ir para a Página.

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

- As crianças partilham as suas criações com a turma.

[Blocos ScratchJr:](#)  
Go to Page

