

Lesson 21:  
Your Final Project II

**Lição 21 - Visão Geral:** Durante a Lição 21, as crianças estão a trabalhar nos seus projetos finais, acrescentando uma quarta página aos seus projetos Stellaluna da Lição 20. Esta nova página irá retratar uma cena de festa de aniversário.

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

**Ideias Poderosas da Literacia:** O Processo de Escrita, Sensibilização Fonológica

**I. Aquecimento : Adivinhe quem?**

- Jogar um jogo de Adivinhe Quem? Se conhecer bem as crianças, escolha alguém na sala de aula e dê dicas sobre elas. Ou utilize personagens de um dos livros ou ScratchJr.

**II. Abertura do Círculo Tecnológico: Acrescentar ao seu Projeto**

- Explique que as crianças acrescentarão ao seu projeto da Lição 20 uma festa de aniversário para Stellaluna como a 4ª página do projeto!
- Stellaluna quer convidar tanto os morcegos como os pássaros, mas eles têm alguns requisitos diferentes. Como grupo, comparem morcegos e pássaros.

**III. Tempo da Palavra: Planeamento da festa**

- De "Stellaluna", há exemplos de como os morcegos e as aves são semelhantes e diferentes. Para a festa de aniversário, as crianças convidarão tanto morcegos como pássaros, mas as crianças terão de se certificar de que há algo para todos na festa. Para começar a planejar, criar um diagrama Venn para comparar pássaros e morcegos em frente da turma. Como grupo, discuta e preencha 1 ou 2 características apenas para morcegos, apenas pássaros, ou ambos no Diagrama Venn.

**IV. Tempo ScratchJr: Iniciar a Programação do Projeto Final**

- As crianças programam a festa de aniversário do Stellaluna.

**V. Encerramento do Círculo Tecnológico: 2 Estrelas e um Desejo**

- Em pares ou em pequenos grupos, fazer com que as crianças discutam os seus projetos utilizando as 2 estrelas e um pedido de resposta de desejo: 2 Estrelas são duas coisas que correram bem com o planeamento ou programação realizados até agora. 1 Desejo é uma coisa que se quer fazer melhor.

