

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.

