

Lição 20
Projeto Final I

Lição 20 Visão Geral: Na lição 20 criam o seu próprio personagem "Coelhinho Knuffle" em ScratchJr.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Algoritmos
Ideias Poderosas da Literacia: Sequenciação

I. Aquecimento: "Coelhinho Knuffle"

- Ler o livro "*Coelhinho Knuffle*".
- Enquanto ler: Observar as expressões das personagens. Fazer uma pausa para verificar a compreensão. Discutir as diferentes personagens do livro e como se comportam de forma diferente e têm emoções diferentes.

II. Opening Tech Circle: Ordem dos Eventos

- Recordar a sequência dos acontecimentos na história *Coelhinho Knuffle*. Mostrar exemplos do livro. Escolher 3 cenas para falar e perguntar às crianças onde pertencem na história - início, meio, ou fim. As crianças praticam a ordenação dos eventos na história

III. Tempo ScratchJr: Faz o Teu Coelhinho Knuffle

- Pedir às crianças que criem o seu próprio Coelhinho Knuffle especial. Explicar que, da próxima vez, irão utilizar esta personagem para programar a história do Coelhinho Knuffle!

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico : Tempo de Partilha de Desafios

- As crianças partilham quaisquer desafios que possam ter com o grupo para obter ajuda.

Vocabulário:

Expressão

