

Lição 21
Projeto Final II

Lição 21 Visão Geral: Durante a lição 21, as crianças estão a trabalhar nos seus projetos finais, criando uma aventura para o Coelhoinho Knuffle que terá um princípio, meio e fim.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Processo de Desenho, Algoritmo, Modularidade
Ideias Poderosas da Literacia: Processo de Escrita, Sequenciação, Edição, Sensibilização do Público

I. Aquecimento: Adivinha Quem?

- Jogar um jogo de Adivinha Quem? Se conhecer bem os alunos, escolha um na sala de aula e dê dicas sobre ele. Ou, use personagens de um dos livros ou ScratchJr (por exemplo, Katherine - adora computação, máquinas; Kitten - laranja, gosta de ser programado)

II. Abertura do Círculo Tecnológico: Introdução do Projeto Final

- Pedir à criança para recordar o início, o meio e o fim da história do *Coelhoinho Knuffle*. Perguntar às crianças o que pensam que o Coelhoinho Knuffle fez enquanto estava perdido. Dizer às crianças que, para o seu projeto final, mudarão o meio da história para ser a história do Coelhoinho Knuffle em vez da de Trixie. Elas têm de imaginar o que Coelhoinho Knuffle poderia ter feito enquanto Trixie os procurava!

III. Tempo da Palavra: Tempo de Planificação

- Falar sobre o começo, o meio e o fim da história. Fazer, na turma, um brainstorming de novos meios para a história e perguntar às crianças se elas querem manter o final igual. Ou se elas também querem programar novos finais para as suas histórias?

IV. Tempo ScratchJr: Programação Projeto Final

- Os alunos começarão a programar as suas três cenas (início, meio e fim) para criar as aventuras do Coelhoinho Knuffle

V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Que cena escolheste?

- Fazer com que as crianças partilhem uma das cenas que escolheram para programar!

Blocos ScratchJr:[Ir para a Página](#)