

Lição 22
Projeto Final III

Lição 22 Visão Geral: Na lição 22, as crianças continuam a trabalhar nos seus projetos finais do Coelho Knuffle, com foco em acrescentar detalhes.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Processo de Desenho, Depuração, Algoritmos

Ideias Poderosas da Literacia: Processo de Escrita, Sequenciação, Edição, Sensibilização do Público

I. Mostra o Que Sabes!

- Começar a aula com uma verificação rápida dos conhecimentos das crianças. Esta é a avaliação sumativa para o currículo. Entregar a cada criança uma cópia da Página de Resposta do Mostra o Que Sabes ou do livreto a cada criança e projetar os slides do professor no quadro. Ler cada pergunta em voz alta e dar às crianças cerca de 2 minutos por pergunta.

II. Tempo ScratchJr: Programação do Projeto Final

- As crianças irão trabalhar nos seus projetos. No final desta sessão estes deverão estar concluídos..
- Encorajar cada criança a incluir várias páginas com um início, meio e fim, vários personagens e pelo menos 7 blocos diferentes.

III. Encerramento do Círculo Tecnológico : 2 Estrelas e um Desejo

- Em pares ou pequenos grupos, as crianças discutem os seus projetos usando as 2 estrelas e um pedido de feedback de desejo. As 2 estrelas são duas coisas que correram bem. 1 desejo é uma coisa que se quer fazer melhor.

[Blocos ScratchJr:](#)

[Ir para a Página](#)

