

Lesson 21:
Your Final Project III

Lição 21 Visão Geral: Na Lição 21, as crianças programam as histórias de várias páginas que planejaram durante a lição anterior.

Ideias poderosas da Ciência da Computação: Algoritmos, Processo de Desenho, Modularidade
Ideias poderosas da Literacia: Sequenciação, Consciência Fonológica

I. Aquecimento: Adivinha Quem É?

- Jogar um jogo de “Adivinha quem é?”. Se conhece suficientemente bem as crianças, escolha alguém da sala de aula e dê pistas sobre essa pessoa. Ou utilize personagens de um dos livros ou do ScratchJr.

II. Abertura do Círculo Tecnológico: Final alternativo com Ator Extra

- Reveja o debate da aula anterior sobre finais alternativos. Discuta a ideia de como seria se a história mudasse nestes dois cenários: E se houvesse novos atores? E se o final da história mudasse?
- Introdução ao projeto final. As crianças alteram a última página dos seus projetos criados na aula 19-20 para criar um novo final.

III. Tempo da Palavra : Planear o Projeto Final

- Nos seus diários de registo, as crianças planejam as alterações à última página e o seu ator extra.

IV. Tempo do ScratchJr: Programar o Projeto Final

- As crianças programaram para mudar apenas a última página da sua história. As crianças também convidam um novo ator do ScratchJr a juntar-se à Festa utilizando uma cópia do guião de outro ator.

V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Perguntas para o Ator Extra

- Peça às crianças para criarem perguntas para descobrirem quem é o ator extra - utilize gráfico de âncoras para Questões para Descobrir o Ator Extra e guarde as respostas para a próxima aula.

Vocabulário:
Final alternativo

