

Lesson 6:  
Tell a Story

**Lição 6 - Visão Geral:** A lição 6 revê o Processo de Desenho introduzido pela primeira vez na lição anterior, com ênfase na depuração. As crianças criam os projectos ScratchJr inspirados por Grace Hopper.

**Ideias Poderosas da Ciência da Computação:** Algoritmos, O Processo de Desenho

**Ideias Poderosas da Literacia:** Sequência, Edição e Sensibilização do Público

**I. Aquecimento: A Canção do Processo de Desenho**

- Mostrar a Carta de Âncora do Processo de Desenho enquanto se toca a Canção do Processo de Desenho para que as crianças ouçam.
- Tocar a Canção do Processo de Desenho uma segunda vez e convide as crianças a cantarem junto!

**II. Abertura do Círculo Tecnológico: O Processo de Desenho**

- Mostrar às crianças o Processo de Desenho e os gráficos de âncora do Processo de Escrita. Explicar às crianças que ambos são processos criativos que requerem imaginação, planeamento, criação, revisão, resposta, e partilha. Discutir as semelhanças e diferenças entre programadores e escritores

**III. Tempo da Palavra: Ler "Grace Hopper: Queen of Computer Code"**

- Ler o livro "Grace Hopper": Rainha do Código Informático". Fazer uma pausa na página de introdução. Ao ler " Examinador de software". És um brincalhão do local de trabalho. Pesquisador de encomendas. Orador bem conhecido...", fazendo as crianças adivinharem sobre o que pode ser a história. Fazer uma pausa periódica para verificação da compreensão.

**IV. Tempo ScratchJr: Actualização ScratchJr, O Editor de Pintura e Fazer Graça**

- Rever a Mudança de Cenário e Adicionar Bloco de Página. Explicar a ferramenta do Editor de Pinturas.
- As crianças criam Grace Hopper utilizando a ferramenta Editor de Pintura. Mostrar algumas cenas da história para que as crianças possam consultar.

**Vocabulário:**

Erro

**Blocos ScratchJr:**

Ir para Página

