



**Lição 4 Visão Geral:** A lição 4 apresenta a interface ScratchJr e como criar e salvar um novo projeto. As crianças praticam a utilização dos tablets em segurança enquanto exploram a app.

**Ideias Poderosas da Ciência da Computação:** Hardware/Software  
**Ideias Poderosas da Literacia:** Ferramentas de Comunicação e Linguagem

### I. Aquecimento: Quem é um Programador?

- Mostrar com imagens (incluindo uma de si próprio), que os programadores podem ser de diferentes origens (género, raça, etnia, idade)
- Perguntar às crianças: "O que pensam que estas pessoas têm em comum?" Resposta: "Eles são todos programadores." Explicar que hoje todos serão programadores!

### II. Abertura do Círculo Tecnológico: Apresentando o ScratchJr

- Mostrar às crianças como utilizar um tablet com segurança, abrir a app ScratchJr e como criar um novo projeto ScratchJr. Projetar um tablet num ecrã para que todas as crianças possam assistir à introdução do professor à interface do ScratchJr.

### III. Tempo ScratchJr : Explorar ScratchJr , Salvar Projetos & Jogo Livre

- Explorar a plataforma com crianças à medida que descobrem partes do ScratchJr e introduzem vocabulário importante (palco, área de programação, guião de programação, etc.). Orientar as crianças a salvar um projeto com um nome.
- Proporcionar às crianças tempo de jogo livre para explorar a interface da app por elas próprias.

### IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Novas Descobertas

- Todos partilham uma coisa nova que descobriram hoje quando olharam para o ScratchJr!
- Pedir às crianças que cantem a Canção Arrumar do tablet.

### Vocabulário:

Palco

Roteiro de Programação

Área de programação

Paleta de Blocos

Hardware

Software

