



Lição 9 Visão Geral: A lição 9 apresenta as etapas do Processo de Desenho. As crianças utilizam o Processo de Desenho para criar algo da sua escolha a partir de artes, artesanato, e materiais reciclados.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Processo de Desenho

Ideias Poderosas da Literacia: Processo de Escrita, Sequenciação

I. Aquecimento: Canção do Processo de Desenho

- Ensinar e cantar a canção Processo de Desenho.

II. Abertura do Círculo Tecnológico : Introduzir o Processo de Desenho

- Explicar o Processo de Desenho utilizando o Gráfico Âncora do Processo de Desenho.
- Percorrer cada passo do Processo de Desenho (Perguntar, Imaginar, Planejar, Criar, Testar e Melhorar, Partilhar) da última aula do projeto Ursinho de Peluche

III. Tempo Desconectado: O Teu Próprio Processo de Desenho

- Explicar que o Processo de Desenho não é apenas para ScratchJr, é para fazer qualquer coisa! Hoje vão poder escolher o que vão desenhar usando o Processo de Desenho!
- Dar às crianças uma indicação de como fazer algo. Divida-as em pequenos grupos para fazer um brainstorming de ideias para os seus projetos. Pedir às crianças no final do tempo de pequeno grupo para partilharem os seus planos.
- Dar tempo às crianças para utilizarem artesanato e materiais reciclados para fazerem a sua criação! Fazer uma pausa e perguntar às crianças se as suas criações estão a seguir o seu plano? Há alguma mudança que queiram fazer agora que começaram realmente a fazer o projeto?
- Circular partilhe as criações como a turma.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico : É um Ciclo!

- Perguntar às crianças se ver os projetos de todos e trabalhar nos seus próprios projetos lhes deu alguma ideia de coisas novas que desejem fazer! Lembrar às crianças que o Processo de Desenho é um ciclo. Partilhar apenas leva a mais perguntas, mais criação e mais partilha!

Vocabulário:

Processo de Desenho

Perguntar

Imaginar

Planear

Criar

Testar

Melhorar

Partilhar

Ciclo

