

Lição 10
Processo de Desenho e
Processo de Escrita

Lição 10 Visão Geral: A lição 10 revê o Processo de Desenho e discute como este é semelhante ao Processo de Escrita. As crianças exploram o livro *Um Computador Chamado Katherine* e criam personagens Katherine no ScratchJr.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Processo de Desenho

Ideias Poderosas da Literacia: Processo de Escrita

I. Aquecimento: Processo de Desenho Song

- Cantar outra vez a canção do Processo de Desenho!

II. Abertura do Círculo Tecnológico : O Processo de Escrita

- Debater como os autores passam por um processo semelhante com a sua escrita. Mostrar às crianças o Processo de Desenho e o Processo de Escrita. Explicar que ambos são processos criativos que requerem imaginação, planificação, criação, revisão, feedback, e partilha.
- Debater as semelhanças e diferenças entre programadores e escritores. Mostrar às crianças um clip de um escritor a explicar o seu processo de escrita de um livro.

III. Tempo da Palavra: Um Computador Chamado Katherine

- Ler *Um Computador Chamado Katherine* com a turma.
- Mostrar às crianças a Entrevista com Katherine. Ler as perguntas escritas da entrevista no ecrã para a turma. Depois de assistir, iniciar um debate com as crianças fazendo perguntas como: Se conhecesses Katherine, o que lhe perguntares? Que nova invenção, acha que Katherine ficaria entusiasmada em ver?

IV. Tempo ScratchJr: Relembrar a Ferramenta Editor de Pintura e fazer a sua própria Katherine

- Relembrar as crianças da Ferramenta de Edição de Pintura. As crianças começarão a criar a sua própria Katherine utilizando essa ferramenta

V. Encerramento do Círculo Tecnológico : Partilha de Projeto

- As crianças partilham os seus projetos com a turma.

Vocabulário:

Autor

