

Lesson 8:
Get in Character

Lição 8 Visão Geral: A Lição 8 revê o Processo de Desenho introduzido pela primeira vez na lição anterior, com o objetivo de o comparar com o processo de escrita. De seguida, lêem Ada Byron Lovelace e a Máquina Pensadora e programam a história no ScratchJr.

Ideias poderosas da Ciência da Computação: Processo de Desenho

Ideias poderosas da Literacia: Processo de Escrita

I. Aquecimento: Canção do Processo de Desenho

- Mostre o Gráfico de Âncoras do Processo de Desenho enquanto reproduz a Canção do Processo de Desenho para as crianças ouvirem.
- Reproduza a canção sobre o processo de desenho uma segunda vez e convide as crianças a cantar!

II. Abertura do Círculo Tecnológico: Processo de Desenho e Processo de Escrita

- Discuta como os autores passam por um processo semelhante com a sua escrita.
- Mostre às crianças o gráfico de âncoras Processo de Desenho e Processo de Escrita. Explique às crianças que ambos são processos criativos que requerem imaginação, planeamento, criação, revisão, comentários e partilha.

III. Tempo da Palavra: Ler Ada Byron Lovelace e a Máquina Pensadora

- Utilizar a lista de vocabulário para explicações rápidas do vocabulário. Fazer pausas em vários pontos do livro para verificar a compreensão.

IV. Tempo do ScratchJr: Cria a Tua Própria Ada

- Apresente a ferramenta Editor de Pintura. Diga às crianças que agora vão criar a sua própria Ada através do ScratchJr.
- Demonstre como as crianças podem utilizar o botão Adicionar texto para dar um nome ao seu projeto, adicionar o seu próprio nome ou dar um título ao seu projeto.
- Mostre algumas cenas da história como referência e peça que desenhem a sua própria Ada utilizando a ferramenta Editor de Pintura.

V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar as Criações

- As crianças partilham os seus projetos com a turma.

Vocabulário:Título
Autor