

INICIAÇÃO À PROGRAMAÇÃO - FEIRA DE HISTÓRIAS

OUTRAS
INICIATIVAS
AFC



A primeira etapa do projeto é a escolha dos textos narrativos. Estes são selecionados em sala de aula a partir da lista de obras e textos para a Iniciação à Educação Literária dos terceiro e quarto anos de escolaridade. Em trabalho de sala de aula, as obras literárias são adaptadas e convertidas em textos dialogais. Este trabalho com o professor titular de turma inclui também a elaboração de ilustrações de acordo com a história selecionada.

Nas aulas de Iniciação à Programação no 1.º Ciclo, numa primeira fase, possibilita-se a realização de atividades para a compreensão da linguagem de programação Scratch. De seguida, com recurso a esta linguagem, são programadas as personagens e os cenários resultantes das ilustrações dando-lhes movimento e interatividade. Os trabalhos finais, a saber, histórias animadas em ambiente virtual Scratch, foram apresentados à comunidade escolar na segunda quinzena do mês de maio, no âmbito de uma atividade do Plano Anual de Atividades, denominada "Feira de Histórias".

Competências do Perfil dos Alunos desenvolvidas

- _ Linguagens e textos;
- _ Informação e comunicação;
- _ Pensamento crítico e pensamento criativo;
- _ Sensibilidade estética e artística;
- _ Saber científico, técnico e tecnológico.

Objetivos

- Fomentar o gosto pelo livro e pela leitura;
- Proporcionar desafios que permitam desenvolver a criatividade;
- Possibilitar a exploração e a realização de projetos que compreendam a linguagem de programação em Scratch;
- Explorar histórias em articulação com obras e textos para a Iniciação à Educação Literária.

Impacto

A atividade é avaliada pelos professores do projeto com menções qualitativas trimestrais aos alunos e, de forma global, em departamento. Permite ainda mobilizar competências de diversas áreas e potenciar a capacidade de pensar de forma criativa.