

TÍTULO: micro:bit – saída Smiley

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM	
Escola:	Duração (minutos): 90
Professor(a):	Idade dos alunos: 11

Ideia chave:	micro:bit – saída Smiley acompanhada pelo som
---------------------	-----------------------------------------------

Tópicos:

- Os alunos começam a compreender como o código é um exercício matemático de resolução de problemas e como pode eventualmente conduzir a questões éticas.

Objetivos:

- Os alunos desenham e programam software que imprime valores que incluem números, ícones ou textos.

Resultados:

- Os alunos verificam a correcção do código, detetam e corrigem os erros.
- Os alunos aprendem a prever os resultados, testar e explicar os programas existentes.

Formas de trabalho:

- trabalho individual
- trabalho de pares
- trabalho de grupo

Métodos:

- apresentação
- discussão
- exercício interativo

ARTICULAÇÃO

Linha de atuação (duração, minutos)

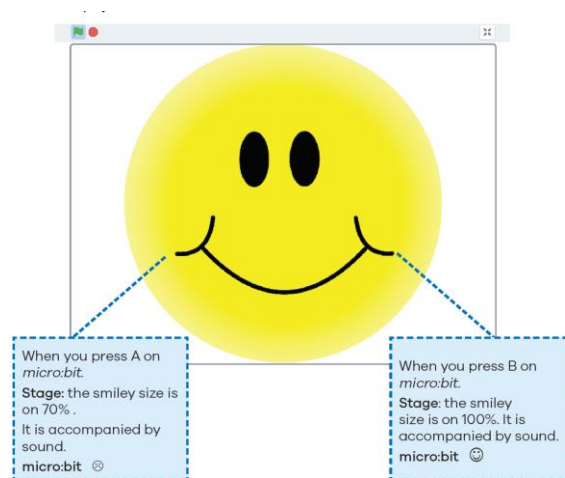
INTRODUÇÃO

O professor explica e inicia discussão com os alunos:
 O que é um micro: bit?
 O que podemos fazer com o micro: bit?
 Como podemos criar um programa para o micro: bit?
 Como transferimos um programa do computador para o micro: bit?

PARTE PRINCIPAL

Tópicos para discussão

Como podemos resolver a seguinte tarefa:



Tarefa

1. Carregue um sprite do seu computador (tem cuidado com os direitos de autor).
2. Arrasta o bloco quando premido o botão e escolha A.
3. Arrasta o bloco de visualização e clique nas áreas do menu suspenso para mostrar o sorriso triste.
4. Arrasta o bloco de som inicial e escolha Drum Boing. Arrasta o tamanho do SDT para bloquear e digite 70%
5. Liga os blocos na ordem correta de modo a que ao premir B possas ver um smiley no micro:bit a tocar o som Cheer e define o seu tamanho no palco para 100%.

Exercício

Projeção e criação de um programa para micro: bit.

Quando se carrega no botão A, acontece o primeiro conjunto de comandos.

Quando carrega no botão B, acontece o segundo conjunto de comandos.

O professor explica e dá instruções sobre como resolver tarefas.

Os alunos resolvem tarefas e apresentam as suas soluções.

Os alunos e o professor discutem e avaliam as soluções apresentadas.

CONCLUSÃO

O botão A e o botão B são dois gatilhos diferentes para a execução de comandos.

Métodos

apresentação

discussão

trabalhar no texto

trabalho gráfico

exercício interativo / simulação no computador

entrevista

demonstração

representação

Formas de trabalho

Trabalho individual

Trabalho em pares

trabalho em equipa/grupo

trabalho frontal

Material:

-

Bibliografia:

-

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS

