

Título: Vamos encontrar entrada/saída (input/output)

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

<i>Ideia chave:</i>	Vamos programar a conversa no Scratch.
---------------------	--

Tópicos:

- Os alunos começam a entender como o código é sempre um exercício matemático de resolução de problemas e como pode levar a questões éticas.

Objetivos:

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

Resultados:

- Os alunos verificam a correção do código e detetam e corrigem erros.
- Os alunos aprendem a prever resultados, a 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 a discussão com os alunos:

O que é um Scratch?

O que podemos fazer com os blocos em Scratch?

Como podemos criar um programa?

Como podemos testar um programa?

PARTE PRINCIPAL

Tópicos para discussão

O sprite Robô faz perguntas para conhecê-lo.

Vamos programar a conversa no Scratch.



Tarefa

Quando alguém clicar em

pergunta Como te chamas? e espera pela resposta

diz a junção de Olá com a resposta

espera 3 s

Para fazeres uma pergunta, usa o bloco 'pergunta ___ e espera pela resposta' e introduz a questão.

Usa o bloco 'diz ___ e a junção de ___' para que o Hashtag diga 'Olá' e junta o bloco de resposta.

Pausa de 3 segundos até à próxima questão.

1. Abre o Scratch.

2. Carrega o Robô e o fundo a partir do teu computador.
3. Quando clicares na bandeira verde, o Robô começará a fazer perguntas. Digita a tua resposta na caixa de texto.
4. Quando escreveres a resposta, o Robô saúda com a palavra "Olá", adicionando o nome introduzido ou a resposta escrita. Para mostrá-lo em palco, precisas de blocos das categorias Looks (Aparência), Sensing (Sensores) e Operators (Operadores).
5. Aguarda 3 segundos antes de fazeres a próxima pergunta.

Exercício 1



Seguindo o exemplo acima, faz o mesmo para as seguintes perguntas e respostas:

Em que ano estás?

Resposta do Robô: A tua resposta + Fantástico!

De que desporto gostas?

Resposta do Robô: A tua resposta + é o meu desporto favorito também!

Qual é o teu jogo favorito?

O Robô responde: A tua resposta.

Quantos anos tens?

O Robô responde: Gostei de te conhecer! Até logo!

Exercício 2

Quando fizeres todas as perguntas, transforma a pergunta em discurso utilizando blocos da categoria Texto para Discurso a partir de extensões Scratch.

Exercício 3

Traduz o projeto para outro idioma utilizando blocos da Extensão de Tradução. Guarda o projeto no teu computador como **This is me** (Este sou eu). Podemos inserir blocos em caixas de outro blocos. Para fazer uma pausa, usamos o bloco de segundos de espera.

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

Os blocos dos Looks (Aparência), Sensing (Sensores) e Operators (Operadores) ligam a entrada com a saída.

Métodos

apresentação
discussão
trabalhar no texto
trabalho gráfico
exercício interativo / simulação no computador

Formas de trabalho

Trabalho individual
Trabalho em pares
trabalho em equipa/grupo
trabalho frontal

Material:

-

Bibliografia:

-

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS