

TÍTULO: O Gato Scratch quer conhecer-te – microbit

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

Ideia chave:	Micro:bit mostra uma resposta à pergunta de um sprite no palco.
---------------------	--

Tópicos:

- Os alunos começam a entender como o código é sempre um exercício matemático de resolução de problemas e como pode levantar 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

Professor explica e inicia discussão com os alunos:

Podemos ligar o Scratch e o micro:bit?

Como?

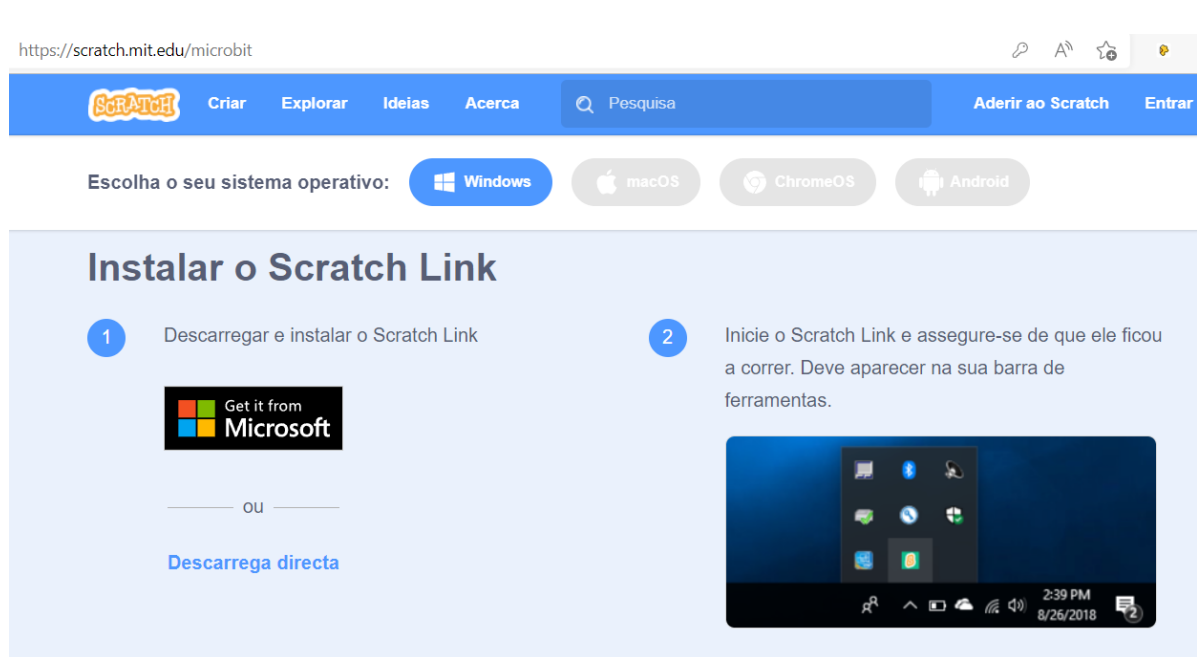
Tópicos para discussão

Ao clicar na bandeira verde, o sprite gato faz uma pergunta.

Quando escreve a resposta, a mesma é exibida no micro:bit.

Como é que isto pode ser conseguido?

O professor mostra e explica os passos de trabalho:



The screenshot shows the Scratch website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'Criar', 'Explorar', 'Ideias', 'Acerca', 'Pesquisa', 'Aderir ao Scratch', and 'Entrar'. Below this, there's a section for choosing an operating system: 'Escolha o seu sistema operativo:' with buttons for Windows, macOS, ChromeOS, and Android. The main content area is titled 'Instalar o Scratch Link' and contains two numbered steps:

- 1** Descarregar e instalar o Scratch Link. This step includes a button 'Get it from Microsoft' and a link 'Descarrega directa'.
- 2** Inicie o Scratch Link e assegure-se de que ele ficou a correr. Deve aparecer na sua barra de ferramentas. This step includes a screenshot of a Windows taskbar showing the Scratch Link icon.



Começar

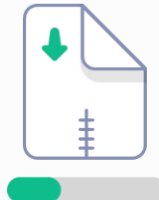
Instalar o HEX do Scratch micro:bit

1



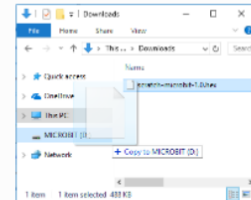
Ligue o micro:bit ao seu computador usando um cabo USB

2



Descarregue o arquivo HEX do [Scratch micro:bit](#).

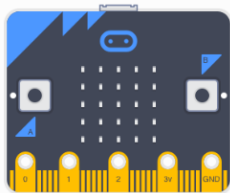
3



Arraste o arquivo HEX e solte-o sobre o seu micro:bit.

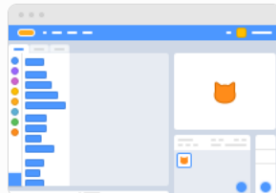
Ligar o micro:bit ao Scratch

1



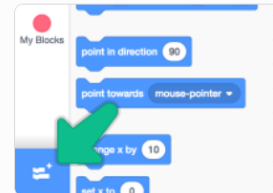
Alimente o seu micro:bit através do USB ou de pilhas.

2



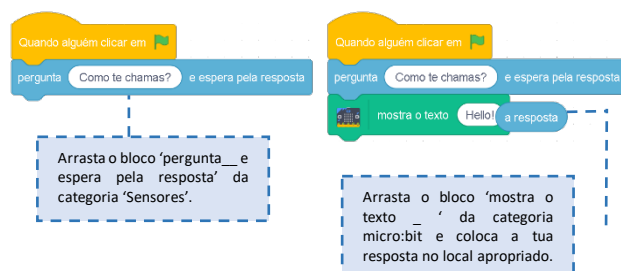
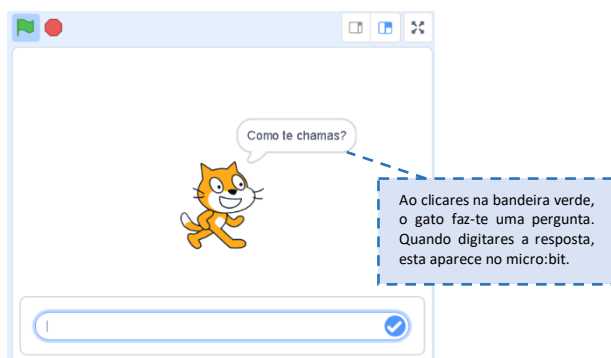
Use o editor do [Scratch](#).

3



Adicione a extensão micro:bit.

Tarefa



Exercício 1

Faz as alterações necessárias nos blocos para que o gato faça várias perguntas diferentes e mostre as respostas no micro:bit. Grava o projeto no teu computador.

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

Podemos ligar e programar um micro:bit usando o Scratch.

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:

- <https://scratch.mit.edu/microbit>
- <https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/en/microbit-cards.pdf>

OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS