| **TÍTULO: : Let's get fun with an AI!** |
| --- |

| **CENÁRIO DE APRENDIZAGEM** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Escola:*** | | ***Duração (minutos):*** | 90 |
| ***Professor:*** |  | ***Alunos***  ***idade:*** | 10 |

| ***Ideia Essencial*** | **Let's create an AI funny computer game with Scratch!** |
| --- | --- |

| ***Tópicos:*** |
| --- |
| * conceber, criar e escrever numa linguagem de programação visual: ideias, histórias e soluções para problemas de complexidade variada * experimentar a IA * implicações da IA relacionadas com a civilização |
| ***Objetivos:*** |
| * conceber e criar programas simples * compreender o conceito de variável, definir e utilizar variáveis nos seus programas * testar modelos relacionados com o reconhecimento |
| * ***Resultados:*** |
| * criar e testar programas simples que utilizam blocos de sensores corporais |
| ***Formas de trabalho:***   * trabalho individual, trabalho a pares, trabalho de grupo   ***Métodos:*** |

| **ARTICULAÇÃO** |
| --- |
| O curso (duração, minutos) |
| **INTRODUÇÂO** |
| O professor conduz uma conversa em que os alunos revêem os comandos e as competências de trabalho no Scratch: adicionar blocos (Body Sensing, Face Sensing, Hand Sensing), abrir um novo projeto, adicionar cenários e sprites, partilhar um projeto, descarregar um projeto para um computador.  É-lhes recordado o funcionamento do loop, bem como dos operadores booleanos.  Anúncio do objetivo da aula:  Vamos criar um jogo divertido utilizando blocos Face Sensing, loops e operadores booleanos. |
| **PARTE PRINCIPAL** |
| O professor mostra, explica e orienta os alunos na primeira tarefa prática:  Graphical user interface, text, application, chat or text message  Description automatically generated  Com base no exemplo anterior, os alunos concebem o seu trabalho prático individualmente e/ou em pares:  Exercício interativo 2:   * Abrir o Scratch. * Criar um novo projeto. * Adicionar um Sprite e um Cenário. * Crie o seu projeto utilizando blocos: Movimento, Aparência, Som, Evento, Controlo, Deteção de corpo / mão / rosto). * Teste e guarde o seu projeto. * Apresenta o teu projeto aos alunos da turma. Discutir. Avaliação pelos pares. * Guardar o trabalho no portefólio eletrónico da turma. |
| **CONCLUSÃO** |
| Podemos criar ferramentas que procurem características específicas, como a expressão facial. Estas ferramentas são concebidas e utilizadas por pessoas - pessoas como nós decidem como um computador se comporta em resposta ao movimento humano, o que significa que as pessoas controlam o que um sistema de IA faz. |

| ***Métodos*** | ***Formas de Trabalho*** |
| --- | --- |
| *apresentação entrevista*  *conversa/discussão demonstração*  *trabalho sobre o texto jogo de papéis*  *trabalho gráfico*  *exercício interativo/simulação no computador* | *trabalho individual*  *trabalho em pares*  *trabalho de grupo*  *trabalho frontal* |

| ***Material*** |
| --- |
| * Scratch * https://mitmedialab.github.io/prg-extension-boilerplate/create/ |

| ***Literatura***   * https://dancingwithai.media.mit.edu |
| --- |

| * OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS |
| --- |
|  |