| **TÍTULO: Smart home** |
| --- |

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

| ***Ideia Essencial*** | **Let's create a smart device in a smart home** |
| --- | --- |

| ***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 |
| ***Resultados:*** |
| * criar e testar programas simples que utilizam blocos de sensores corporais |
| ***Formas de trabalho:***   * trabalho individual, trabalho a pares, trabalho de grupo   ***Métodos:*** |
| * apresentação, palestra, debate, exercício interativo |

| **ARTICULAÇÃO** |
| --- |
| O curso (duração, minutos) |
| **INTRODUÇÃO** |
| O professor conduz uma conversa em que os alunos revêem os comandos e as competências de trabalho no Scratch.  O professor inicia um debate:  Usamos dispositivos inteligentes todos os dias?  O que são dispositivos inteligentes?  Porque é que chamamos a estes dispositivos dispositivos dispositivos inteligentes?  As casas podem ser inteligentes?  Que casas são "inteligentes"?  Uma casa inteligente refere-se a uma configuração doméstica conveniente em que os aparelhos e dispositivos podem ser controlados automaticamente à distância, a partir de qualquer lugar com uma ligação à Internet, utilizando um telemóvel ou outro dispositivo ligado em rede.  Anúncio do objetivo da aula:  Hoje vamos criar dispositivos inteligentes como parte de uma casa inteligente usando o Scratch. |
| **PARTE PRINCIPAL** |
| **Instruções (passos):**  Palco:  Graphical user interface  Description automatically generated  Leque:  A picture containing graphical user interface  Description automatically generated  Lâmpada:  Graphical user interface, application  Description automatically generated  Apresente o seu projeto aos alunos da turma. Discutir. Avaliação pelos pares.  Guarde o seu trabalho no portefólio eletrónico da turma  . |
| **CONCLUSÃO** |
| Uma “Smart Home” refere-se a uma configuração doméstica conveniente em que os aparelhos e dispositivos podem ser controlados automaticamente à distância, a partir de qualquer lugar com uma ligação à Internet, utilizando um telemóvel ou outro dispositivo ligado à rede.  Podemos criar dispositivos inteligentes como parte de uma casa inteligente usando o Scratch. |

| ***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 |

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

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