

Introduction to Arduino – v1:

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Ferramentas de tecnologia:	Software: ThingLink
Versão da ferramenta :	
Data:	11/12/2022
Faculdade:	Emaús Aalter Bélgica
Autor (opcional):	Pierloot Jimmy
Tema da(s) aula(s):	Introdução à caixa de ferramentas do Arduino



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Título da lição /assunto: Introdução à caixa de ferramentas do Arduino

Intenção : O que você deseja ou espera que aconteça? (As intenções geralmente não são mensuráveis ou tangíveis, mas ajudam você a desenvolver o processo de design.)

Os alunos podem conhecer os componentes do arduino passo a passo. Eles podem resolver as questões com base nas informações.

1. Os alunos descobrem os componentes na caixa do Arduino.
2. Os alunos aprendem os nomes dos componentes na caixa do Arduino.
3. Os alunos aprendem a saber para onde podem usar os componentes da caixa do Arduino.
4. No final, os alunos podem resolver as questões com base nas informações.

Resultados desejados : Um ou mais objetivos mensuráveis e tangíveis que o professor almeja com esta(s) lição(ões).

Os alunos aprendem o básico sobre a placa Arduino e os componentes que devem usar com a placa Arduino. Os alunos devem resolver as questões no final da aula.

Agenda : COMO você vai atingir as metas? Descrição do plano de aula / atividades pedagógicas / métodos de trabalho.

1. Os alunos vêm para a sala de aula. Os professores perguntam aos alunos o que eles sabem sobre Arduino .
2. Os professores mostram alguns exemplos do Arduino com alguns filmes do youtube.
3. O professor dá ao aluno uma caixa Arduino .
4. O professor explica quais questões os alunos devem resolver.
5. O professor explica como funciona o thinglink .
6. Os alunos podem começar por conta própria e devem passar pelo PP do thinglink .
<https://www.thinglink.com/scene/1646654014005182467>



ou código QR:

7. Os professores circulam e ajudam os alunos.



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

8. depois _ o estudante pegou através o link de coisa eles têm que resolver o perguntas
9. as perguntas tem que enviar para o professor.

Funções : Quem facilita o quê? Quem participa? O que esperamos dos alunos?

Para estudantes STEM de 16 a 17 anos

1. Professor -> instrui, conduz a aula
2. Alunos -> participar da atividade de classe

Regras : Regras ou princípios são sobre como você deseja aprender e trabalhar juntos.

1. Ambiente aberto -> todos podem compartilhar sua experiência com a turma.
2. Tenha respeito por todos que estão participando da atividade. Fique quieto e deixe que todos experimentem o processo

Tempo : Descreva o caminho do tempo: A que horas começamos / terminamos / quebramos? Quando é o momento de reflexão? O que acontece entre os tempos de contato?

1. (5min) alunos em sala de aula.
 2. (10min) Introdução ao Arduino. O professor dá ao aluno uma caixa Arduino
 3. (3min) O professor explica quais questões os alunos devem resolver.
 4. (5min) O professor explica como funciona o thinglink .
 5. (25min) Os alunos podem começar sozinhos e têm que passar pelo thinglink PP e têm que resolver as questões. A professora ajuda os alunos.
 6. (2min) As perguntas devem enviar para o professor.
- Aproximadamente +- 50 min.