



Título da atividade: Clube de Programação e Robótica

Data de realização: 2ªs feiras das 13:45 às 14:30; 3ªs feiras das 12:45 às 13:30; 4ªs das 14:00 às 15:30

Objetivos:

- Promover a integração de tecnologias digitais no desenvolvimento da literacia digital;
- Fomentar o desenvolvimento de competências de programação e de resolução de problemas;
- Encorajar a exploração de conceitos de programação, eletrónico e robótica.
- Estimular a memória, a atenção e o raciocínio lógico e Promover a criatividade;
- Promover o espírito de equipa e competição na participação de concursos a nível regional e nacional;
- Fomentar a criatividade e a inovação, incentivando os alunos a criar soluções e aplicativos usando tecnologia;
- Contribuir para a promoção da educação STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática);
- Desenvolver competências como resolução de problemas, pensamento lógico e computacional.
- Criar uma comunidade de entusiastas da tecnologia onde os alunos e professores possam partilhar interesses e conhecimento.

Metas do PLANO ESCOLA a desenvolver:

I - A valorização da formação integral e do conhecimento do aluno;

* promover o desenvolvimento de atitudes e adoção de comportamentos conducentes à formação pessoal e à aquisição de conhecimentos;

* promover o ensino experimental e conhecimento científico como valorização de competências potenciadoras da formação de cidadãos despertos para os desafios do mundo da ciência.

II - A promoção da formação e do desenvolvimento profissional;

* proporcionar ao pessoal docente formação contínua no domínio das áreas específicas disciplinares e das novas tecnologias;

* proporcionar ao pessoal não docente formação adequada ao exercício das diferentes funções que desempenham.

III - O envolvimento da comunidade;

Descrição da atividade e indicação da sua sobreposição a aulas (ou não) e quais:

- Participação na Feira da Ciência STEAM & GAMES da Escola com exposição de trabalhos desenvolvidos pelos alunos do clube

- Formação e preparação de Equipas para participação em campeonatos nacionais/regionais de robótica (Festival Nacional de na Madeira, em abril 2025);

- Para assinalar efemérides sobre a temática ("Code Week 2024" em outubro e "Hour of CodeW em dezembro), o Clube de Programação e Robótica da Escola Secundária de Lagoa, em parceria com os docentes das turmas do curso profissional Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos e da disciplina de opção do 3º ciclo - Programação, Robótica e Multimédia, dinamizar diversas atividades, com o intuito de:

- .Promover a integração de tecnologias digitais no desenvolvimento da literacia digital;
- . Fomentar o desenvolvimento de competências de programação e de resolução de problemas;
- . Estimular a memória, a atenção e o raciocínio lógico e Promover a criatividade.

Planos dos Eventos: - Semana anterior a cada evento, serão criados diversos cartazes/vídeos promocionais sobre as atividades que o Clube irá dinamizar sobre a plataforma/robô/placa eletrónica, a toda a comunidade educativa.

Formas de divulgação:

Vídeo promocional de divulgação no átrio e Site da escola; Página do Facebook do Clube; Instagram do Clube.

Organização/Dinamização:

Alunos inscritos e que frequentem o Clube; Professores do Grupo 550; Alunos do curso TGPSI (10º, 11º e 12º ano) e alunos que frequentam a disciplina de opção 3º ciclo (Programação, Robótica e Multimédia) - 7º B e 8º E.

Convidados:

Universidade dos Açores - Prof. Tiago Cogumbreiro.

Participantes:

Alunos do 3º ciclo e secundário inscritos no clube; turmas convidadas para assinalar: "Hora do código" e na Feira STEAM&GAMES; Na palestra "Game Programming in Retro" participaram as turmas: 7ºs Anos - A, B e C; 8ºs Anos - C e E; 9ºs Anos - C e E; 10º H; 11º E e 12º E.

Recursos (se necessário TRANSPORTE, contactar LUÍS SOUSA - Conselho Executivo):

- Computadores; portáteis; vídeo projetores; material adquirido (robôs, drones, tablets, placas eletrónicas, kits de montagem de robôs/casas inteligentes) com o financiamento da DRCT, que foi atribuído ao clube nos anos letivos transatos.
- Material "Kits de Robótica e programação" fornecidos pela Secretaria Regional da Educação (óculos de realidade virtual/aumentada, drones, impressoras 3D, robôs educativos, etc.)

SÍNTESE DESCRITIVA

N.º DE PARTICIPANTES: **150**

- A atividade "CodeWeek 2024" e "Hora do código 2024" teve muita interesse por parte dos alunos convidados, pois para alguns foi o primeiro contato com linguagens de programação visuais. (Alunos do 7º ano, de PRM). Como os desafios eram classificados, os alunos mostraram ainda mais empenho e dedicação pois houve alguma competição saudável entre eles. Os alunos dos 9º anos, em parceria com a disciplina de TIC, montaram e programaram robôs com recurso à placa Microbit e ainda aplicações para telemóveis no App Inventor (QUIZ sobre a temática "Direitos de Autor e propriedade intelectual")

- A participação na Feira STEAM&GAMES foi uma forma de o Clube mostrar à comunidade o trabalho desenvolvido pelos alunos inscritos, em parceria com as turmas que têm no seu currículo a disciplina PRM (Programação, Robótica e Multimédia) - 7º B e 8º E; Os alunos que estiveram envolvidos na dinamização mostraram-se muito empenhados e de certa forma "Orgulhosos" por poderem apresentar aos seus colegas da turma o trabalho que desenvolvem nas aulas(clube). Estas atividades foram muito bem sucedidas e pretende-se repetir com as turmas que têm PRM no 2º semestre, em maio, para assinalar o "Scratch Day" - 7ºA, 7º C e 8º C.

- Dinamização da Palestra: *Game Programming in Retro*, em parceria com a Universidade dos Açores e Conselho Executivo, com todas as turmas que têm no seu currículo "programação de jogos". Os alunos foram convidados a assistir à programação de jogos "retro" através de linguagens de programação pelo Prof. Tiago Cogumbreiro da Universidade de Massachusets, Boston através do Projeto "American Corner" da Universidade dos Açores, no dia 22/01.

INSERIR 2 FOTOS DA ATIVIDADE



ENVIAR PARA cees.lagoa@edu.azores.gov.pt



Orçamento PREVISTO

TOTAL:

0 €

Quant.	€/unid.	Total	Ítems

Despesa REALIZADA

TOTAL:

0 €

Quant.	€/unid.	Total	Ítems