

Título da atividade:

Clube de Programação e Robótica - 1º semestre

Data de realização:

4ªs feiras das 12:00 às 13:30 e 2ªs feiras das 14:30 às 15:15

Objetivos:

- Promover o Clube através da criação de um vídeo que foi projetado no átrio da escola no início do ano letivo, bem como no site da escola.
- Criar logótipos para o Clube de Programação e Robótica;
- Assinalar a "Hora do código" (dezembro) com atividades de programação em Scratch ou outras linguagens de programação gráfica, com alunos deste clube
- Proporcionar aos alunos o acesso à programação de aplicativos para sistemas Android através da criação de um jogo/quiz com questões sobre "Segurança na Internet";
- 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;

Metas do PEE 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;

privilegiar competências relativas à leitura, interpretação de textos e de documentos diversos, e ao desenvolvimento da expressão oral e escrita, possibilitando mais sucesso escolar;

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;

sensibilizar a comunidade para a necessidade de um envolvimento mais próximo e sistemático em relação à vida escolar dos seus educandos;

dar continuidade ao bom relacionamento com a autarquia, nomeadamente numa maior interação com a escola, que permita um conhecimento mais profundo e, eventualmente, uma resolução em parceria dos problemas escolares com origem social;

promover um trabalho de cada vez maior colaboração entre as três unidades orgânicas do concelho, no sentido de se incrementar reflexões conjuntas sobre as principais linhas orientadoras da nossa ação e de se estabelecerem trocas de experiências em termos de formação e boas práticas pedagógicas, sempre em prol da melhoria da educação das crianças e jovens lagoenses.

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

- Para assinalar a semana "Hora do Código 2021", o Clube de Programação e Robótica da Escola Secundária de Lagoa (alunos do 9º ano), dinamizou atividades de programação com recurso a linguagens visuais (scratch.mit.edu, Tyker.com, condingfest.org e App Inventor), junto de algumas turmas de 7º e 8º ano, 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 e estimular a memória, a atenção e o raciocínio lógico e Promover a criatividade.



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;

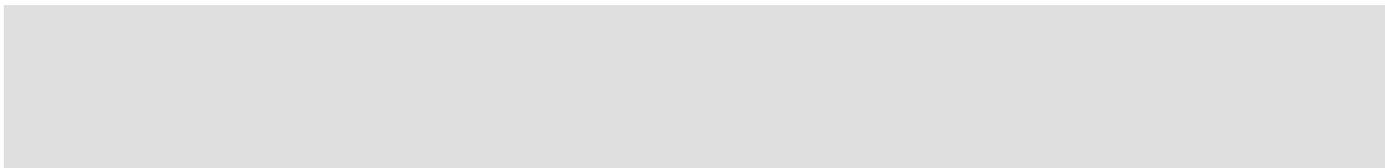
Convidados:

Turmas dos 7º anos: B, E e F; Turmas dos 8º anos: A, B e F e dos
9ºs: B e D. Durante as aulas de TIC com a prof.^a Catarina Marques

Participantes:

Turmas convidadas e alunos do 9º ano inscritos no Clube,
das turmas B e D.

Recursos (se necessário TRANSPORTE, indicar qual e respectiva hora de partida e de regresso):



ORÇAMENTO PREVISTO: 0 €

Orçamento discriminado em anexo.

AVALIAÇÃO

ORÇAMENTO PREVISTO: 0,00 €

DESPESA REALIZADA: 0,00 €

Síntese descritiva (incluir 2 fotos):

N.º DE PARTICIPANTES: 85

A atividade teve muita interesse por parte dos alunos convidados, pois para alguns foi o primeiro contato com linguagens de programação visuais. (Alunos do 7º ano). 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 da LEGO e Weebot e criaram ainda aplicações para telemóveis no App Inventor (calculadora e QUIZ sobre a temática "Direitos de Autor e propriedade intelectual" Esta atividade foi bem sucedida e pretende-se repetir com o 2º semestre das mesmas turmas, em maio, para assinalar o "Scratch Day".

