

Projeto /Atelier: Robótica

Objetivos	Atividades*/Estratégias
<ul style="list-style-type: none">• Estimular o interesse pela Ciência e Tecnologia;• Promover o estudo e a aplicabilidade de conceitos multidisciplinares, como física, matemática, informática, línguas estrangeiras, entre outras;• Estimular a criatividade e a inteligência promovendo a interdisciplinaridade;• Tornar o aluno um agente ativo de seu próprio conhecimento;• Incentivar o trabalho de grupo / pares / individual (em situações que assim o exijam);• Explorar aspetos de pesquisa, construção e automação;• Compreender o que caracteriza e distingue a Robótica Inteligente e qual a sua aplicabilidade.	<ul style="list-style-type: none">• Pesquisar e tratar a informação;• Programar em código, por blocos, por exemplo, com Tinkerkad, Scratch, Bits and Bricks (LEGO), UBBU, LightBot, Run Marco&Sophia, Code (hora do código), Arduino;• Criar apps, para tablets/smartphones, com o Mit App Inventor;• Utilizar Apps – possíveis Ferramentas digitais: WhatsApp; Storyjumper; Stopmotion e storrtelling; Kahoot; Quiz; Edpuzzle; Ez-Robot e Ez-Builder; Tempoly; QrCode;• Construir e programar robôs Lego, utilizando, por exemplo, os kits WeDo 2.0 da Lego Education, contêm cerca de 280 peças lego, sensores de movimento/inclinação, um motor e Bluetooth;• Criar objetos 3D, com recurso à impressora 3D: porta-chaves; suportes para tablet; suportes para carregar o telemóvel; figuras; marcadores de livros; cabides; moedas para o carrinho de Supermercado.

*As atividades devem constar do PAA

Observação: as atividades propostas estão condicionadas ao grupo de alunos inscritos, podendo algumas não se realizarem.