

## Projeto /Plano de Ação

**Nome :** **CLUBE DE ROBÓTICA**

**A desenvolver na(s) escola(s):**

Agrupamento de Escolas de Briteiros, Guimarães

**Coordenadora:**

Carla Elisabete Gomes Machado

**Ano letivo:**

2018-2019

**Apresentação do projeto (breve descrição):**

Este clube caracteriza-se por ser um ambiente de trabalho, onde os alunos têm a oportunidade de montar e programar o seu próprio robot, controlando-o através de um computador com um software especializado. O aluno torna-se construtor de conhecimento, através da observação, da própria prática e do trabalho colaborativo que surge entre professores e alunos.

**Meta(s) do Projeto Educativo**

- 1- Desenvolver um ensino de qualidade, que promova a formação integral dos alunos, nomeadamente nos seus domínios científico, técnico, artístico, humano, ético, social e ambiental;
- 2- Valorizar as potencialidades de cada um e respeitar a diversidade de ritmos e níveis de aprendizagem, como fatores determinantes para o sucesso de todos;
- 3- Promover, em simultâneo com a escolaridade básica, as medidas necessárias conducentes à diversidade de ofertas educativas e saídas profissionalizantes;
- 4- Promover o desenvolvimento sociocultural de toda a comunidade educativa, valorizando a “Educação para a Saúde e Bem-Estar”, bem como o seu Património Histórico, Cultural e Natural;
- 5- Fomentar o empenhamento e a participação de toda a comunidade na gestão democrática do Agrupamento.

**Público alvo**

Alunos do 2º e 3º Ciclo

**Objetivos gerais**

- promover o gosto pela ciência e tecnologia;
- viabilizar o conhecimento científico-tecnológico;
- estimular a criatividade;
- estimular a autonomia e a experimentação;
- entrar em contacto com novas tecnologias com aplicações práticas, ligadas a assuntos que fazem parte do quotidiano;
- explorar novas ideias;
- desenvolver a capacidade de elaborar hipóteses, na resolução de problemas;
- investigar soluções;
- desenvolver competências de trabalho em equipa.

**Objetivos específicos**

- Montagem e programação de robots utilizando o kit da Lego Mindstorms EV3;
- Programar em Scratch/Kodu: programação.

**Cronograma /Atividades -2018-2019**

Calendarização	ATIVIDADE
1º Período	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inscrição e seleção de alunos no laboratório de robótica;</li><li>• Planeamento de atividades para o ano letivo;</li><li>• Planeamento de atividades para angariação de verbas para a aquisição de novos Kits;</li><li>• Montagem e programação de robots utilizando o kit da Lego Mindstorms EV3.</li></ul>
2º Período	<ul style="list-style-type: none"><li>• Atividades para angariação de verbas para a aquisição de novos Kits;</li><li>• Montagem e programação de robots utilizando o kit da Lego Mindstorms EV3;</li><li>• Introdução ao Scratch/Kodu: programação.</li></ul>
3º Período	<ul style="list-style-type: none"><li>• Montagem e programação de robots utilizando o kit da Lego Mindstorms EV3.</li><li>• Elaboração de um robot “Celtinha”.</li></ul>

**Orçamento para projeto****Formas de Divulgação atividades/iniciativas**

Jornal Celtinha online ;  
Website da escola.