

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DO BOM SUCESSO

PLANIFICAÇÃO DAS ATIVIDADES 2025-2026

CLUBE DA ROBÓTICA

Objetivos (expressos em metas observáveis) para o ano letivo 2024-20245	Ações Estratégicas de Aprendizagem Orientadas para o Perfil dos Alunos	Articulação (com outras estruturas educativas)	CrITÉrios de avaliação	Resultados esperados*
<ul style="list-style-type: none"> • Contribuir para a implementação do PADDE através do estímulo à aquisição de competências de inovação e práticas em linha com o Perfil do Alunos à Saída do Ensino Básico; • Planificar sequências de instruções que permitam a realização de uma dada tarefa; • Utilizar diferentes tipos de dados (textos, números, entre outros); • Perceber o que são algoritmos, sequências e qual a sua importância. • Aplicar princípios e conceitos básicos de programação. • Criar sequências de instruções que envolvam seleção e repetição; • Utilizar programas de interação com o robot; • - Reciclagem e reutilização no mundo informático. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Modelação em 3D; ❖ Criar jogos, apresentações e animações em diferentes ferramentas digitais; ❖ Criar programas de interação com o Robot, com diversas funcionalidades; ❖ Programar em diferentes linguagens. ❖ Visualização do filme “Wall:E”. ❖ - Visualização do Filme “Robôs” ❖ Exploração de software de programação 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Escolas do Agrupamento; ❖ Alunos do Curso profissional da Escola Gago Coutinho; ❖ Com outros clubes e Projetos do Agrupamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Assiduidade; ❖ Empenho nas tarefas propostas; ❖ Produtos finais das atividades; ❖ Inquérito final de satisfação. ❖ Avaliação do trabalho em equipa para a resolução dos desafios. ❖ Capacidade de concretização de objetivos 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Alcançar a participação regular de pelo menos 10 alunos. ✚ Aquisição, por parte dos alunos, de pelo menos uma linguagem de programação; ✚ Produção de um produto final por período.

<ul style="list-style-type: none"> • Partilhar o produto produzido na Internet e com as outras escolas do Agrupamento. • Utilização do programa Scratch. • Utilização da IA para a programação de robots 				
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

*os resultados esperados devem ser avaliados de forma quantitativa ou pelo seu grau de execução sendo para o efeito elaborados instrumentos de recolha.

Coordenador (a):
Maria do Carmo Silva