



(A PREENCHER PELA COMISSÃO DO PAA)

**Atividade Nº**

## **AGRUPAMENTO VERTICAL DE ESCOLAS DE FRAGOSO**

---

**Projeto**  
***CLUBE de Programação e Robótica***  
***(CPRF)***

***Equipa Dinamizadora:***

***Maria José Blanquet***

---

**Ano letivo**  
**2017/2018**

## Índice

1. Introdução	3
2. Objetivos Gerais e Específicos	4
3. Descrição do projeto	5
4. Proposta de atividades a realizar	5

## 1.Introdução

O Clube de Programação e Robótica da Escola EB 1,2, 3 de Fragoso pretende promover e valorizar um conjunto diverso de qualidades e competências nos alunos.

O Clube foi criado para apoiar os alunos na elaboração dos trabalhos escolares para outras disciplinas, no que diz respeito à pesquisa ou elaboração de documentos, apresentações eletrónicas, assim como para informar e sempre que possível demonstrar as novidades a nível tecnológico que vão aparecendo, tanto a nível de hardware como a nível de software, serve para os alunos utilizarem as novas tecnologias de uma forma segura e informada. Será introduzida a programação, numa primeira fase com o Scratch e logo de seguida usando a aplicação da lego WeDo para programar o robot educativo que a escola adquiriu este ano.

O Clube de Informática iniciou com a inscrição de 16 alunos, às terças feiras com das 12:55 às 13:40h com uma proposta para mais um grupo às segundas feiras às 13:55h.

## 2. Objetivos Gerais e Específicos

Todo o trabalho desenvolvido irá de encontro aos objetivos gerais.

### 2.1. Objetivos Gerais

1. Proporcionar aos alunos um acompanhamento eficaz do percurso escolar, promovendo a qualidade, um adequado enquadramento educativo e curricular, de acordo com os interesses e potencialidades dos alunos, de forma a assegurar o cumprimento do seu percurso escolar com sucesso.	x
2. Contribuir para o desenvolvimento pleno e harmonioso da personalidade, do aluno visando a formação de cidadãos livres, civicamente responsáveis, autónomos e solidários capazes de julgarem com espírito crítico e criativo o meio social em que se integram e de se empenharem na sua transformação progressiva.	x
3. Valorizar os hábitos de estudo, as atitudes positivas de cooperação e de trabalho, o mérito, os resultados escolares e a aquisição de saberes e competências.	x
4. Cultivar o gosto pela leitura e pela escrita e, simultaneamente, promover o gosto pela formação humanística, científica, tecnológica, física e desportiva e pela expressão artística e cultural.	x
5. Estabelecer relações de cooperação e sinergias com outras entidades económicas, sociais e culturais do meio envolvente à escola.	x
6. Promover uma imagem positiva do agrupamento de forma que este se afirme no contexto de toda a região como uma referência cultural, científica e pedagógica de organização moderna e eficiente.	x

### 2.2. Objetivos Específicos

O Clube de programação e Robótica tem como objetivo desenvolver nos alunos o gosto pelas novas tecnologias, de uma forma participativa, estimulante e criativa, através da junção de áreas tão vastas e interessantes como a programação e a mecânica.

Proporciona assim, aprender fazendo, todos os participantes têm a oportunidade de observar de imediato os resultados obtidos.

O Clube como Projeto Interdisciplinar procura envolver o aluno na conceção, realização e avaliação de projetos, permitindo-lhe articular saberes de diversas áreas disciplinares em torno de problemas e temas de pesquisa ou de intervenção, de forma colaborativa.

São objetivos do Clube a investigação e o desenvolvimento de projetos envolvendo Robots, a aprendizagem de linguagens de programação e a participação em iniciativas que se enquadrem numa visão abrangente do uso das novas tecnologias da informação e da comunicação.

Terá ainda como objetivos:

- Proporcionar aos alunos um acompanhamento na elaboração dos seus trabalhos no âmbito das disciplinas do seu currículo, em suporte digital.
- Valorizar a livre iniciativa e a autonomia dos alunos.
- Desenvolver atitudes de interajuda, cooperação e sociabilidade;
- Criar condições para a promoção do sucesso escolar e educativo dos alunos.
- Contribuir para o desenvolvimento da sua personalidade como cidadão livres, informados e responsáveis.
- Motivar os alunos para corrigir os seus comportamentos.

### **3. Descrição do Projeto**

O clube denomina-se “clube de programação e Robótica”(CIR) ,irá estar em funcionamento ao longo do ano letivo na sala de informática às segundas e terças-feiras das 12:55h às 13:40h e das 13:55h às 14:40h, respetivamente. Terá como destinatários alunos do agrupamento e será avaliado pelo seu contributo na formação de alunos responsáveis, dinâmicos e informados, contribuindo desta forma para um ambiente responsável.

### **4. Propostas de atividades a realizar**

Com vista a possibilitar uma visão integradora das tecnologias na sociedade, na sua aplicação em diversas áreas, o Clube permite criar uma aproximação dos alunos com a comunidade escolar e aumentar alguns conhecimentos técnicos, permite ainda articular com as restantes áreas curriculares na realização dos trabalhos propostos pelas outras áreas. Na área da Robótica, o trabalho a desenvolver será um trabalho articulado, como por exemplo, trabalhar com os alunos na definição de projetos para alguns dos temas a abordar, na elaboração e correção de textos, ou na seleção de imagens e de sons a utilizar nos projetos. Queremos que os nossos alunos aprendam a programar e aprendam programando, permitindo que estes desenvolvam a sua criatividade e o desenvolvimento do pensamento computacional.

Serão desenvolvidas algumas atividades, os alunos vão fotografar, fazer pequenos filmes, vão aprender a elaborar um PowerPoint corretamente, vão programar um pouco com o Scratch, vão aprender a fazer cartazes, vão ser informados dos perigos de uma má utilização da Internet e ainda, vão colaborar para manter a sua escola livre de vírus, usando a tecnologia disponível, vão ainda aprender as regras de programação básicas para dar instruções a robots.

Fragoso, 15 de setembro 2017

A professora responsável,

---