



Clube de Programação e Robótica – Ano Letivo 2023_2024

Receção aos alunos da turma 4D da Escola Básica Alice Vieira (EBAV)

Sempre empenhada em proporcionar à sua comunidade escolar, as melhores estratégias de aprendizagem conducentes ao sucesso dos alunos do seu agrupamento, a Escola Básica e Secundária D. João V, a nossa escola, promove diversas formas de atividades, através das suas múltiplas estruturas de apoio ao ensino. Foi neste contexto que no passado dia 10 de janeiro, o Clube de Programação e Robótica teve o prazer de receber os alunos da turma 4ºD da escola Alice Vieira. Ao longo de toda a manhã foram desenvolvidas muitas e variadas atividades que despertaram, sem dúvida, o gosto pela tecnologia por parte dos mais pequenos. Tiveram assim a oportunidade de jogar nas aplicações criadas, em Python, pelos nossos alunos dos cursos profissionais, no âmbito da estratégia da gamificação. Também tiveram a possibilidade de comandar o drone e executar pequenos programas de controle sobre os veículos robóticos Mbot da Makeblock que o clube possui. Os alunos da turma 4ºD assistiram à demonstração dos dispositivos móveis robóticos construídos no clube, de uma matriz de LED's 8x32 e de uma fita, também de LED's, programadas em ambiente arduino.

Foi uma manhã bem preenchida, com evidente satisfação de todos os professores e alunos, da qual resultaram as fotos seguintes:





Este é o contexto em que se insere o Clube de Programação e Robótica, proporcionando aos alunos, de todos os níveis de ensino, atividades extra-curriculares formalmente dirigidas à aquisição de conhecimentos e competências, no âmbito específico da Programação e da construção de dispositivos Robóticos.

Este ano o nosso clube, foi reforçado com um conjunto assinalável de kits de desenvolvimento e iniciação, aprendizagem STEM, domótica educacional, sensores e atuadores, motores e placas de controle e uma impressora 3D.

Convidamos todos os nossos alunos a inscreverem-se no Clube de Programação e Robótica, no sentido de participarem nesta maravilhosa aventura didática e tecnológica, para assim poderem concretizar as competências necessárias para o futuro.