



## **ANO LETIVO 2018 / 2019**

### **Clube da Programação e Robótica**

Ano de início de funcionamento do Clube:

Setembro de 2018

#### **Breve descrição do Clube:**

No ano lectivo 2018/2019 foram propostas atividades para o plano anual de atividades com vista a criação e instalação do Clube da Programação e Robótica no agrupamento. Para além da proposta de criação do Clube de Programação e Robótica foi proposto um projeto de funcionamento, foram propostas atividades para o plano anual de atividades e um regulamento interno para o Clube. Nesta primeira fase de instalação só foram propostas atividades de programação e foi proposta a aquisição de robôs programáveis para a realização de atividades de robótica.

Nesta fase de instalação o clube não tem horas semanais de funcionamento e as atividades serão desenvolvidas e contexto de sala de aula, em aulas de substituição e em dias abertos para atividades.

#### **Objetivos do Clube:**

##### **Participar na Codeweeek – Semana Europeia da Programação (outubro 2018)**

Sensibilizar para os objetivos do evento Code Week

Introdução à Programação em Scratch (programar as 12 cartas Scratch)

Desenhar com programação

Desenhar figuras geométricas recorrendo à ferramenta caneta do Scratch

Programar Jogos Simples

Criar um jogo simples em Scratch

##### **Participar na Hour Of Code (Dezembro 2018)**

Realizar a tarefa proposta para este ano no Site do evento

Concluir as tarefas para obter o respectivo diploma de participação

Explorar outras atividades propostas no site  
Realização de outras tarefas de programação no site

Curso 3 de programação proposto no site CODE:ORG  
Programar as atividades propostas no site do Curso

### **Programação em Scratch**

Sensibilização para a importância da programação  
Realização de pequenas tarefas de programação e criação de página WEB no site da escola.

Programação em Scratch  
Realização de tarefas de programação em contexto de sala de aula e de apresentação de um tema.

Atividade "Vem Aprender a Programar Jogos"  
Os alunos desenvolvem um jogo através de um guião num dia aberto para atividades de programação (final do 2º período)

### **Observações**

Neste primeiro ano de instalação do Clube da Programação e Robótica pretende-se fazer não só a sensibilização da comunidade escolar para as atividades do Clube como também executar algumas tarefas de programação e, se for possível aquisição de Robôs programáveis, também de robótica.

A proposta de regulamento do Clube já foi entregue para revisão e aprovação  
As atividades previstas tendo em conta os objetivos do clube de Programação e Robótica constam do Plano Anual de Atividades.