



Entidade Formadora

Robótica Aplicada às Ciências

Informações

Objetivos:

- Identificar um problema a resolver ou conceber num projeto desenvolvendo perspetivas interdisciplinares e contribuindo para a aplicação do conhecimento e pensamento computacional;
- Aprender a implementar uma sequência lógica de resolução do problema, com base nos fundamentos associados à lógica da programação e utilizando componentes visuais de estrutura da programação;
- Aprender técnicas de funcionamento com o simulador e de programação do controlador Arduino;
- Aprender a montar e programar circuitos quer a partir de kits, quer a partir de material diverso.

Conteúdos:

- Criar circuitos eletrónicos, em ambientes de simulação virtual e real;
- Explorar componentes visuais de estruturas de programação (variáveis, estruturas de decisão e de repetição, ou outros que respondam às necessidades do projeto) disponíveis no ambiente de programação visual para circuitos eletrónicos e para robots.
- Desenvolver programação específica para utilização dos sensores, atuadores e motores associados ao Arduino.

Metodologias

As sessões terão um carácter teórico-prático. Para cada sessão será disponibilizado:

- Guião da sessão;
- Documentação/Recursos diversos.
- Atividades.