



Curso de formação:

Pensamento Computacional e Robótica Educativa no Primeiro Ciclo

- ▶ **Formador:** Luís Costa;
- ▶ **Período de inscrição:** de 10 a 31 de maio;
- ▶ **Destinatários:** docentes dos grupos 100 e 110;
- ▶ **Modalidade:** presencial. De 2 a 5 de julho. Horário: a definir.
- ▶ **Taxa de inscrição:** - 30€ para docentes da EBS Armando Côrtes- Rodrigues;
- 35€ para docentes das restantes unidades orgânicas;
- ▶ **Unidades de crédito:** 0,6;
- ▶ **Local:** EBS Armando Côrtes-Rodrigues;
- ▶ **Total de horas:** 15 horas.

A presente ação releva efeitos de avaliação de desempenho de docentes (professores ou educadores de infância), de acordo com o previsto no artigo 216.º do Estatuto da Carreira Docente da Região Autónoma dos Açores, aprovado pelo Decreto Legislativo Regional n.º 23/2023/A a 26 de junho de 2023.

► Objetivos:

- Identificação das características do Mundo digital e os desafios apresentados por este à Escola;
- Aplicação prática de conceitos de relacionados com o Pensamento Computacional;
- Desmistificar o uso Robótica no ensino;
- Programação através de linguagem de blocos;
- Introdução a princípios básicos das linguagens de programação e na sua aplicação em situações do quotidiano.

Conteúdos

- Envolvimento teórico da formação com ênfase nos desafios apresentados pelos “Nativos Digitais”
- Reconhecimento de conceitos de programação no dia-a-dia
- Dados versus Informação
- Aplicação de conceitos de Pensamento Computacional na resolução de problemas
- Criação de Algoritmos usando fluxogramas
- Aplicação prática de algoritmos através do manuseamento de Robôs
- Jogos interativos de grupo associados a programação colaborativa
- Entender a diferença entre linguagens de programação (Programação por Blocos)
- Uso de software de programação:
- Alteração de aspetos visuais;
- Uso de Variáveis;
- Uso de operadores (aritméticos; relação e lógicos);
- Aplicação de Funções;
- Uso de controladores de execução (decisão binária, múltipla e repetição condicional);
- Dicas de como aplicar o ensino STEM e conceitos de gamificação no ensino através de programação.

Metodologia

Debate e discussão, de acordo com a verbalização do grupo, promovendo a troca de experiências e dificuldades vivenciadas pelos formandos, face a experiências anteriores, e orientação futura;

Método expositivo;

Método interrogativo;

Método interativo;

Método: explicação e conversação sobre o tema a ser apresentado através de DataShow;

Interativo “Brainstorming” e simulações práticas tendo em conta os conhecimentos anteriormente adquiridos e a experiência dos formandos, bem como as necessidades sentidas e detetadas pelos mesmos.

Exposição de um tema.

Avaliação

A avaliação do curso será mencionada na escala de 1 a 5 (nível 1 (0 a 29); nível 2 (30 a 49); nível 3 (50 a 74); nível 4 (75 a 84); nível 5 (85 a 100)).

Realização das tarefas propostas ao longo da formação e uma avaliação prática final.

Participação.

Envolvimento nas Tarefas.

Iniciativa.

Motivação.

Pontualidade.

Notação a utilizar: Aprovado/Não aprovado.

A avaliação será contínua. Ao longo da formação, o formador estará atento a sugestões e comentários, por parte dos formandos, de forma a poder adequar a formação às suas necessidades e efetuar os ajustes necessários.