

Projeto GO! – Mobilidade na Educação (Versão 3.0)

Programar pequenos dispositivos em ambiente gráfico



Objetivos específicos: Promover a programação usando ambientes gráficos e objetos reais que se movimentam de acordo com a programação introduzida

Metodologias:

- Instalação do software em tablets (Android).
- Referencia a algumas medidas de segurança e de privacidade que se devem ter ao manusear este tipo de equipamentos.
- Criação de algoritmos e de ciclos em programação gráfica.
- Partilha de programas criados em ambiente gráfico.
- Construção de programas para mover pequenos objetos.

Enquadramento: curricular, clubes

Exemplo de atividades

- A-** Criação de narrativas usando programação por blocos.
- B-** Criação de programas que permitam controlar drones e resolver problemas simples.
Exemplo: criar um programa em que um drone percorrer uma trajetória retangular, atendendo à noção de ângulos internos de um quadrilátero.

Kit:

- Software de programação visual
- Tablet Android
- Drones: por exemplo, Parrot

Mais informações contacte o CCEMS: equipa@ccems.pt