

Laboratórios de Educação Digital (LED): organizar, desenvolver, potenciar aprendizagens

João Mourato – Docente de Informática, *Agrupamento de Escolas do Crato*

Nuno Gama – Docente de Informática, *Agrupamento de Escolas do Crato*

Luís Chorinca – Técnico de Informática, *Agrupamento de Escolas do Crato*

Experiências de implementação

Agrupamento de Escolas do Crato – Docentes de Informática e Técnico de Informática



João Mourato



Nuno Gama



Luís Chorinca



ENCONTROS REGIONAIS

Módulo 5 – Robótica

- ✓ João Mourato (Docente de Informática do Agrupamento de Escolas do Crato)

Módulo 3 – Comunicar em Multimédia

- ✓ Nuno Gama (Docente de Informática do Agrupamento de Escolas do Crato)

Modelação e Impressão 3D

- ✓ Luís Chorinca (Técnico de Informática do Agrupamento de Escolas do Crato)

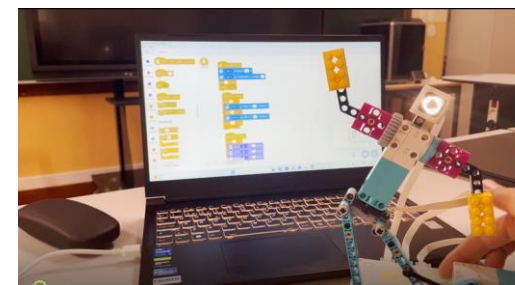


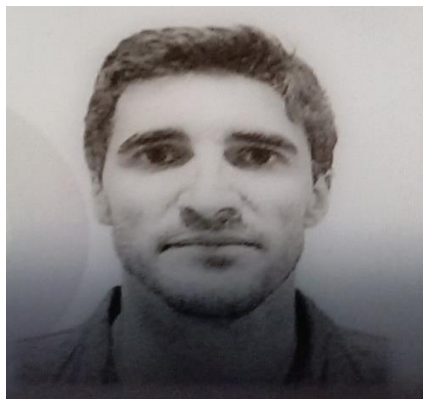
João Mourato

(Docente do Agrupamento de Escolas do Crato)

Módulo 5 – Robótica

- ❖ **Disciplina:** Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)
- ❖ **Ano de Escolaridade/Turma:** 2º e 3º Ciclos
- ❖ **Título da atividade:** Utilização do **LEGO Education SPIKE Prime** e do **Tinkercad**, no âmbito da disciplina e do “Clube de Informática/Robótica”



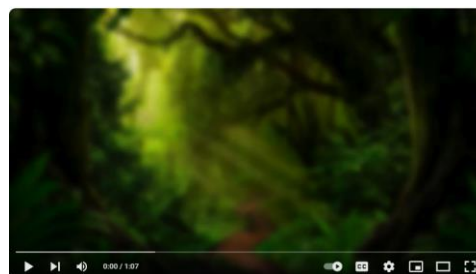
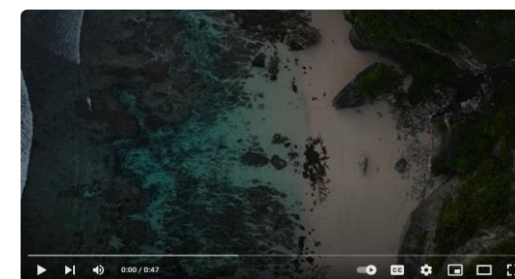
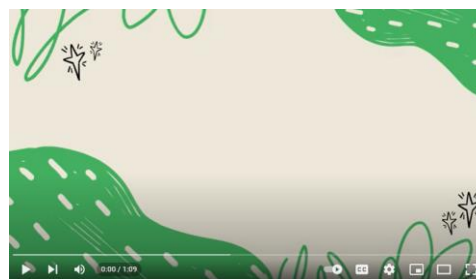


Nuno Gama

(Docente do Agrupamento de Escolas do Crato)

Módulo 3 – Comunicar em Multimédia

- ❖ **Disciplina:** Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)
- ❖ **Ano de Escolaridade/Turma:** 8º A
- ❖ **Título da atividade:** Utilização do Canva no Projeto “O Minuto Verde Volta à Escola”, no âmbito do Programa Eco-Escolas



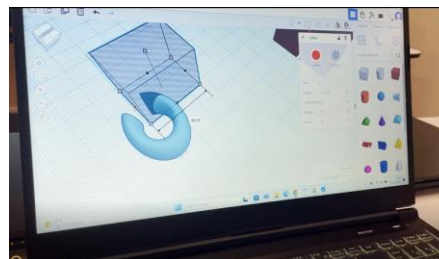
Modelação e Impressão 3D

❖ **Título da atividade:** "Utilização do Tinkercad para impressão de objetos 3D"



Luís Chorinca

(Técnico de Informática do Agrupamento de Escolas do Crato)



ENCONTROS REGIONAIS

Principais aprendizagens essenciais a desenvolver com os alunos:

- ✓ Desenvolver a capacidade de raciocínio, de pensamento crítico e criativo e de resolução de problemas;
- ✓ Desenvolver a lógica na construção de robots e nas aplicações para o controlo dos mecanismos;
- ✓ Construir robots que utilizem motores e sensores;
- ✓ Compreender o funcionamento dos diversos mecanismos físicos;
- ✓ Estimular a curiosidade, através da pesquisa e da investigação;
- ✓ Perceber a forma de funcionamento das linguagens de programação;
- ✓ Saber lidar com o erro/falha;
- ✓ Reforçar a autonomia, o relacionamento interpessoal e a partilha;
- ✓ Desenvolver as competências de comunicação, de colaboração, de trabalho cooperativo e do espírito de entreajuda.