

UFCA

UNIDADE DE FORMAÇÃO CONTÍNUA E AVANÇADA

CRONOGRAMA

PDF - Pensar Digital e Fazer digital: levar mais além o ensino com tecnologias e das tecnologias

AÇÃO DE FORMAÇÃO

8	1	A definir
---	---	-----------

NÚMERO DA AÇÃO

TURMA

SALA

MÊS	DIA	HORA	FORMADOR
abril	24	18h às 22h	António Castro Rui Teles
Maio	8	18h às 21h30	
	15	18h às 21h30	
	22	18h às 21h30	
	29	18h às 21h30	
Junho	5	18h às 21h30	
	12	18h às 21h30	

OBSERVAÇÕES

1. O horário divulgado é provisório e sujeito a confirmação (aquando da convocatória e via e-mail).
2. A realização da ação de formação está condicionada à existência de um n.º mínimo de candidatos, após o pagamento da propina.
3. Apenas após a existência de n.º mínimo, serão notificados, via correio eletrónico os candidatos selecionados e respeitando os limites mínimos e máximos de acordo com a modalidade de formação;
4. Decorrido o prazo de pagamento e caso não se verifique a existência de um mínimo de formandos que permita a sua realização, a Unidade de Formação Contínua, notificará os formandos via correio eletrónico.
5. Decorrido o prazo de pagamento e caso a Unidade de Formação Contínua e Avançada não efetue qualquer contato com os formandos, estes deverão apresentar-se na sala de acordo com a calendarização acima mencionada para a 1ª sessão de formação.

UFCA

UNIDADE DE FORMAÇÃO CONTÍNUA E AVANÇADA

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Esta ação apresenta uma produção extensa e variada de recursos de forte ligação à 'Raspberry Pi'. Está dividida em quatro módulos, progressivos e evita pré-conceitos relacionados com a idade dos destinatários finais e os seus níveis de desenvolvimento, abrindo desta forma a utilização a todos os níveis de ensino. Considerando os objetivos definidos e o programa de trabalho que estrutura esta ação, definem-se os seguintes conteúdos para esta oficina:

MODULO 1: INICIAÇÃO A RASPBERRY PI – (20 HORAS)

Parte I - Introdução e enquadramento da RP

Parte II - Construção de código

Parte III - Uso da Raspberry Pi em sala de aula

MODULO 2: ABORDAGEM PARA A COMPUTAÇÃO FÍSICA

Parte I - O que é a computação física

Parte II - Programando o primeiro output físico

PARTE III - Computação física na sala de aula

MODULO 3: PANÓPLIA SENSORIAL.

PARTE I - Automatizando acontecimentos no mundo que nos rodeia.

PARTE II - Respostas a botões e sensores

PARTE III - Inputs e sensores na sala de aula

MODULO 4: O QUE É O FAZER DIGITAL?

PARTE I - Considerações sobre o fazer digital em situações concretas

PARTE II - Fazer digital e aprendizagem baseada em projetos (PBL)