

X – Proposta do projeto para o próximo ano letivo

- INTRODUÇÃO

O projeto da Oficina de *Hardware/Software* é um espaço onde o aluno e professor apresentam soluções para a resolução de problemas. É uma mais-valia para as aprendizagens individuais e coletivas.

Tudo o que gira à nossa volta é um problema/desafio e pode ter uma apresentação diferente, uma visão de uma solução.

É esse o principal foco da oficina de *hardware/software*. Dotar as pessoas de ferramentas para poderem analisar problemas e apresentar soluções. Não existe, por vezes, uma solução ideal. Existe uma solução que será a mais adequada a cada situação problema em questão.

- FUNDAMENTAÇÃO

É um projeto que visa dotar os jovens de instrumentos para o processo contínuo de aprendizagem ao longo da vida. Saberem resolver problemas.

A era em que vivemos é cada vez mais tecnológica, e compreender os problemas e as suas causas, analisar e procurar soluções, permite aos alunos e não só, desenvolver competências diversas, como por exemplo: encontrar soluções, diversificar as estratégias, adotar metodologias diferentes para situações semelhantes, mas que no fundo podem ter formas diferenciadas de serem tratadas/trabalhadas.

- COMPOSIÇÃO DA EQUIPA

Professor Jorge Filipe Cruz e quem desejar participar.

- METODOLOGIA

- Analisar o problema
- Procurar soluções
- Testar as soluções
- Implementar a solução que resolve o problema

- PLANIFICAÇÃO DAS ACTIVIDADES

DESIGNAÇÃO DA ATIVIDADE	METAS	COMPETÊNCIAS/ OBJECTIVOS	DESTINATÁRIOS	CALENDARIZAÇÃO	RECURSOS FINANCEIROS/ MATERIAIS/ HUMANOS
Projetos baseados em kits compatíveis com Arduino	1. Aumentar o conhecimento técnico	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estratégias que promovam a autonomia, a responsabilidade, o espírito crítico e a iniciativa do aluno; 	Alunos do ensino básico, secundário	Ao longo do ano Letivo	Computador; Kit's de Arduino ou compatíveis; Internet; Professor.
Montagem e desmontagem de equipamentos informáticos	2. Desenvolver projetos práticos 3. Estimular a criatividade e inovação	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a saber e a ser responsável pelos equipamentos e do espaço que os envolve; 	Alunos do ensino básico, secundário	Ao longo do ano Letivo	Equipamentos para testes; Computador; Internet; Professor.
Desenvolver APP's para dispositivos móveis	4. Promover a colaboração 5. Proporcionar suporte técnico	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar as Tecnologias da Informação e de Comunicação (TIC) enquanto ferramenta de trabalho inerente ao processo de ensino/aprendizagem ; 	Alunos do ensino básico, secundário Professores	Ao longo do ano Letivo	Computador; Internet; IDE's de desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis. Professor.
Instalação e configuração de Software Operativo e de Aplicações	6. Estabelecer parcerias com empresas e instituições 7. Realizar eventos e competições	<ul style="list-style-type: none"> • Criar condições para a promoção do sucesso escolar e educativo dos alunos; • Despertar o interesse pela pesquisa; • Incentivar o gosto pela partilha de conhecimentos e saberes; 	Alunos do ensino básico, secundário Professores	Ao longo do ano Letivo	Equipamentos para testes; Computador; Internet; Professor.

		<ul style="list-style-type: none"> • Incluir o espírito da partilha do saber; • Investigação e desenvolvimento de projetos envolvendo sistemas informáticos. 			
--	--	--	--	--	--

- SUGESTÕES ACERCA DO FUNCIONAMENTO DO CLUBE/ PROJECTO (HORÁRIO, Nº DE INSCRITOS, LOCAL, ETC)

1. Só se deve inscrever quem tiver disponibilidade no horário que for indicado para o funcionamento.
2. O local deve ser uma sala/laboratório de informática com acesso a equipamentos para testes.
3. Por sessão não poderão estar mais do que 6 alunos.
4. Os clubes/projetos devem funcionar, se possível em períodos diferentes.
5. A quarta-feira de tarde não permite a todos estarem ativos.
6. Se for possível outro dia da semana, seria uma mais-valia.

Barcelinhos, 14 de julho de 2022

Jorge Filipe Linhares Meira Pereira da Cruz