

VIMIOSO



Regulamento do Laboratório de Educação Digital

O presente Regulamento define o regime de funcionamento do Laboratório de Educação Digital (LED), criado no âmbito do Plano de Transição Digital.

1. Introdução

O Laboratório de Educação Digital assume um papel central na promoção de uma cultura de inovação contínua no Agrupamento, enquanto espaço dedicado ao ensino e aprendizagem. Integra tecnologias digitais e equipamentos específicos, para proporcionar a professores e alunos oportunidades de desenvolver competências tecnológicas em articulação com atividades curriculares e extracurriculares.

Elaboração e aprovação do Regulamento da Sala LED

OBJETIVO

Regulamentar a utilização da Sala LED no Agrupamento.

<https://aevimioso.pt/wp-content/uploads/2025/03/Regulamento-LED-AE-Vimioso.pdf>

- Dimensão Organizacional.

MIGUEL TORGA

Projeto "Cambalhotas de emoções"

Edição de vídeo, por alunos de 11º, sobre trabalhos de alunos do pré-escolar.

OBJETIVO

Articulação vertical e horizontal.

- Dimensões Digital e Pedagógica.



VINHAIS



Robô Classificador de Resíduos

Articulação entre as disciplinas de APIB e Biologia, durante 10 aulas.

OBJETIVO

Melhoria das competências digitais dos alunos e a compreensão da importância da reciclagem para a sustentabilidade..

- Dimensões Digital e Pedagógica.



EMÍDIO GARCIA

Programar micro:bit para controlar um LED

Utilização da plataforma MakeCode para aprender conceitos básicos de programação, como a criação de blocos de código para interagir com o dispositivo.

OBJETIVO

Ensinar os alunos do 1.º ciclo a programar o micro:bit para controlar um LED

- Dimensões Digital e Pedagógica.



MIRANDA DO DOURO



Rádio Escola "O Cartolinha"

Dinamização da Rádio Escola, com a colaboração do Jornalista Hugo Anes

OBJETIVO

-Desenvolver competências comunicativas, usando ferramentas digitais em articulação entre disciplinas.

- Dimensões Digital e Pedagógica.



MACEDO DE CAVALEIROS

Exploração dos 3 tipos de robôs

Montagem e programação por alunos de 12º ano

OBJETIVO

Envolver e motivar os alunos para a programação e robótica e realçar para o potencial de articulação com as diferentes disciplinas

- Dimensões Digital e Pedagógica.



MOGADOURO



Montar o robot Mbot2 e criar vídeo da atividade

OBJETIVO.

Motivar para as linguagens de programação e edição de vídeo.

Consolidar conhecimentos nas áreas da programação e da edição de vídeo.

- Dimensões Digital e Pedagógica.



ABADE BAÇAL

Participação no Encontro Nacional dos Clubes de Ciência Viva

Local: Alfândega do Porto.

OBJETIVO

Divulgar algumas das atividades do Clube de Programação e Robótica do Agrupamento.

- Dimensões Digital e Pedagógica.

