



PAVILHÃO DO CONHECIMENTO | 7 de dezembro
14h-17h (Anúncio dos premiados às 15h30)

MOVIMENTO CÓDIGO PORTUGAL - FCT NOVA CodingFest

Os AquaKids são dois miúdos muito ativos, ansiosos por ajudar. Nesta aventura vão empenhar-se no combate à poluição dos oceanos em várias missões. Vem construir pequenos programas para ajudar os AquaKids a encontrar pedaços de lixo e a salvar animais marinhos em apuros.

Pavilhão do Conhecimento, FCT-NOVA



> CRIA UM JOGO ANDROID

Vem criar e programar um jogo para smartphones Android usando o MIT App Inventor.

Escola Profissional de Almada

> SCRATCH - CUIDAR DOS OCEANOS

Vem cuidar dos oceanos numa atividade em realidade aumentada, aprendendo um pouco sobre a linguagem de Scratch.

Colégio Guadalupe

> ROBÔS SPHERO WATCH e DOC

Vem ajudar o robô DOC a analisar a qualidade da água o robô Sphero Watch na limpeza e reciclagem.

Colégio Guadalupe

> ROBOTIS

Junta-te ao clube Robotis para poderes aprender a criar robôs autónomos e a desenvolver as tuas capacidades de eletrónica e programação. Vem sentir-te mais perto das novas tecnologias!

Agrupamento de Escolas D. Dinis & Real Colégio de Portugal

> HAPPY CODE

Temos como objetivo promover o ensino da programação e o pensamento computacional nas crianças e jovens de Portugal, para formar pensadores e criadores do século XXI.

Happy Code

> SEAMINDSTORM

Com a ajuda da aplicação e programação de robôs Lego® EV3 Mindstorm conseguiremos explorar os oceanos e recolher lixo do mar.

Pavilhão do Conhecimento

> ARDUINO

Um robô sente? Vem conhecer os segredos dos sensores dos robôs que nos irão permitir identificar a existência de lixo no mar.

ESERO Portugal

> 3D MODELING AND PRINTING

Vem construir um objeto utilizando software adequado e impressão 3D. O que queres criar?

Pavilhão do Conhecimento

> LIGHTBOT

Ajuda o LightBot a deslocar-se num percurso e acender lâmpadas, num jogo baseado em lógica de programação.

Escola Ciência Viva

> APLICAÇÃO DANIAPP

Queres aprender um pouco mais sobre matemática, inglês, português ou artes de uma forma divertida? Vem experimentar a aplicação DaniApp.

Agrupamento de Escolas Daniel Sampaio

> CONSTRUIR E PROGRAMAR ROBÔS COM LEGO

Vem aprender como é possível construir um robô com peças Lego®, e programar utilizando a plataforma Legomindstorm®.

Agrupamento de Escolas Daniel Sampaio

> MACHINE LEARNING

Serás capaz de ensinar um computador a aprender? Usando machine learning, poderás dar informações ao computador para que ele consiga “aprender” a partir de dados, sem ser programado.

Escola Ciência Viva

> ROBÓTICA PARA TODOS

Vem aprender assistindo à apresentação de robôs premiados nas modalidades de busca e salvamento, seguimento de linha, futebol e OnStage.

Agrupamento de Escolas de São Gonçalo

> WEDO

Vem programar robôs Lego® WeDo de maneira a que eles estejam prontos a ajudar a salvar os Oceanos.

Escola Ciência Viva

> MINECRAFT

Explora alguns conceitos de programação, de diferentes níveis de dificuldade, com os quais podes programar personagens para se movimentarem em labirintos e entre obstáculos. Curiosidade e raciocínio são as ferramentas necessárias.

Escola Ciência Viva

> OZOBOT

O pequeno OZOBOT vai ultrapassar grandes desafios, vens ajudar?

Pavilhão do Conhecimento

