

Constrói o teu Robô

CONCURSO ATELIER DO CÓDIGO

Resultados



Categoria A

Alunos até ao 2.º ano

7 Unidades Orgânicas

107 Alunos

15 Equipas

8 Professores Coordenadores

5 Professores de Apoio

Categoria B

Alunos até ao 4.º ano

10 Unidades Orgânicas

115 Alunos

18 Equipas

11 Professores Coordenadores

7 Professores de Apoio

Categoria C

Alunos até ao 6.º ano

8 Unidades Orgânicas

410 Alunos

90 Equipas

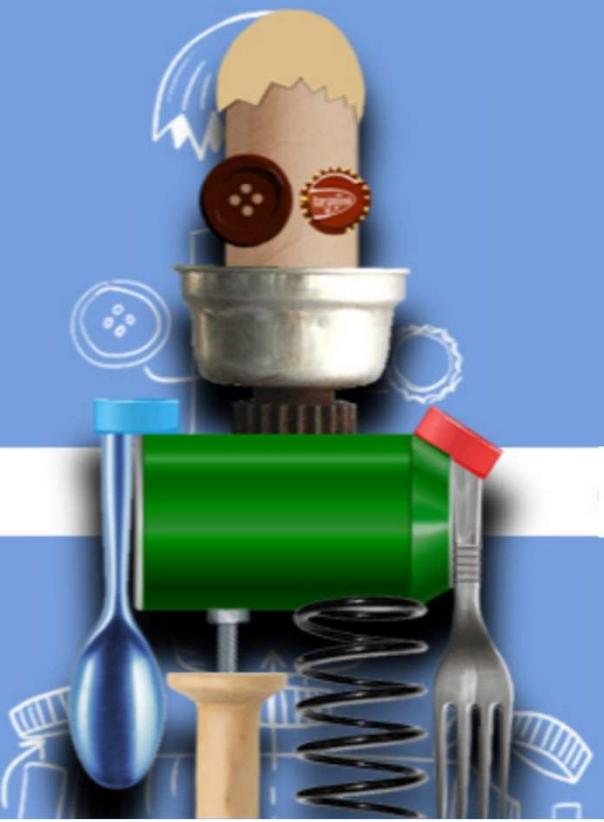
8 Professores Coordenadores

15 Professores de Apoio

Constrói o teu Robô

RESULTADOS

Categoria A



1.º

L'Robot

2.º

**Cagarrinhos
Curiosos**

3.º

**Pink
&
Os Cientistas ***

*3.º EX AEOUO

EBS Santa Maria

**EBS Armando
Côrtes-Rodrigues**

**EBS Lajes do Pico
EBS Povoação**

Constrói o teu Robô

RESULTADOS

Categoria A

1.º

L'Robot

EBS Armando Côrtes-Rodrigues



2.º

Cagarrinhos Curiosos *

EBS Santa Maria



3.º

Pink & Os Cientistas *

EBS Lajes do Pico & EBS Povoação



***3.º EX AEQUO**

Constrói o teu Robô

RESULTADOS

Categoria B



*2.º EX AEUO

Constrói o teu Robô

RESULTADOS

Categoria B

1.º

Criativas

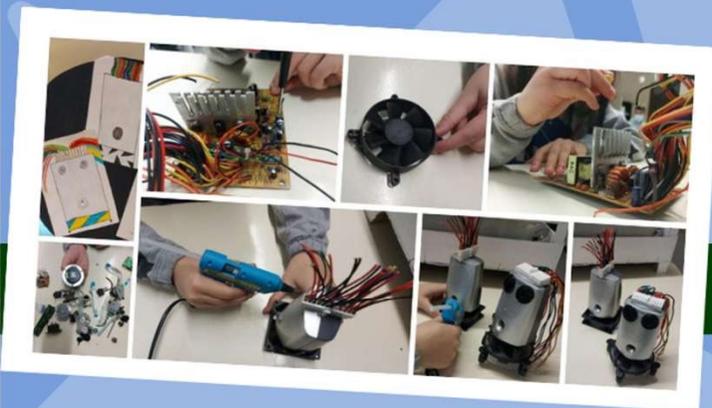
EBI Praia da Vitória



2.º

Artistas Tecnológicos*

EBI Angra do Heroísmo



2.º

Matriz*

EBI Roberto Ivens

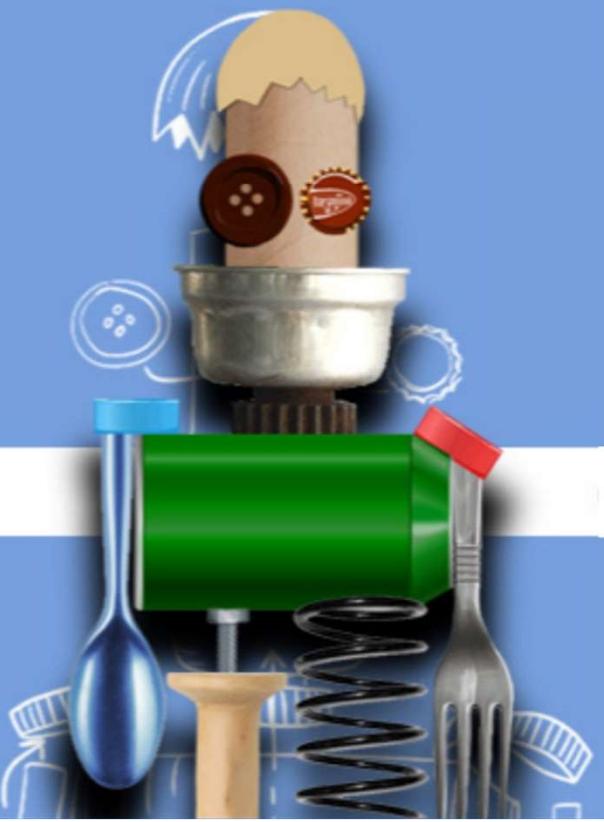


***2º EX AEQUO**

Constrói o teu Robô

RESULTADOS

Categoria C



*2.º EX AEQUO

Constrói o teu Robô

RESULTADOS

Categoria C

2.º

Estrelas da Segurança *
EBI Angra do Heroísmo



1.º

F7Robotics
EBS Povoação



2.º

N-Team *
EBS Madalena



***2º EX AEQUO**



AUTÊNTICO

Partilhar 2020/21 *dá prémios!*

CON(RE)CURSO



VENCEDORES

- ▶ 1 DE JULHO DE 2020 A 30 DE JUNHO DE 2021
- ▶ 45 RECURSOS SUBMETIDOS
- ▶ 5 PREMIADOS

MENÇÕES HONROSAS

“CARÁTER QUÍMICO DE SOLUÇÕES COMUNS”

4.ª EDIÇÃO CON(RE)CURSO

SIMULAÇÃO

Autor – Nuno Martins Reis Costa
(Escola Básica Integrada de Rabo de Peixe)

“ROCK PAPER SCISSORS”

4.ª EDIÇÃO CON(RE)CURSO

GUIÃO DE ATIVIDADES

Autor – Jorge Pacheco
(Escola Secundária da Ribeira Grande)

CARÁTER QUÍMICO DE SOLUÇÕES COMUNS

Nesta atividade vais testar soluções comuns para saber qual o seu carácter químico.

O que deves saber:

Indicador de ácido-base – substância que adquire cor diferente em soluções ácidas e básicas.

Os indicadores mais usados no laboratório são:

Tintura azul de tornesol – na presença de soluções ácidas, muda a sua cor de azul-arroxeadada para vermelha.

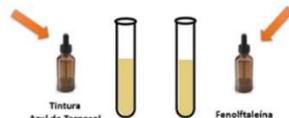
Solução alcoólica de fenolftaleína – na presença de soluções básicas muda de incolor para cor carmim.

Instruções:

Selecciona uma solução para testar o seu carácter químico, carregado em cima desta.



Adiciona gotas dos indicadores à solução, carregando em cima de cada frasco de indicador e observa as cores.



Repete estes passos para todas as soluções

Iniciar

rock-paper-scissors_1630788726026.pdf 1 / 16 100%

Guião da atividade *Rock, Paper, Scissors*

Este guião tem ecrãs em inglês por uma questão de uniformização usada em IA. A plataforma MLforKids só tem a opção de linguagem em português do Brasil.

Apontador: <https://machinelearningforkids.co.uk>

Título da atividade: *Rock, Paper, Scissors* (MLforKids)

Público-alvo: alunos do ensino secundário, idades de 14 a 19

Breve descrição da atividade: os alunos treinam um modelo de aprendizagem máquina para reconhecer imagens de formas com as mãos. Usam o modelo para criar um projeto no Scratch que distinga as formas de "rock, paper e scissors" e apresente o resultado da previsão do computador, seguindo as regras de:

- Paper sempre Beats Rock
- Scissors cut Beats Paper
- Rock Smashes Beats Scissors

Objetivos de aprendizagem: ensinar um computador a reconhecer formas como os



"DÁ O TROCO"

🔊 Cria o seguinte troco: **62,46 €** 

The game interface shows a dark grey board with several Euro banknotes and coins placed on it. On the left, there is a vertical list of banknotes: 5 EURO, 10 EURO, 20 EURO, and 50 EURO. At the bottom, there is a row of coins: 10c, 20c, 50c, 10c, 20c, 50c, 1€, and 2€.

0 ✓ X 0



4.ª EDIÇÃO CON(RE)CURSO
JOGO DIDÁTICO

*Autor – Pedro José Figueiredo Melo
(Escola Secundária Antero de Quental)*

"MÉTODO DAS 28 PALAVRAS: SÍLABAS - VERSÃO ZEN"



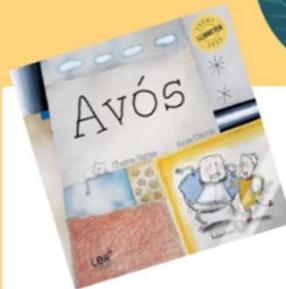
4.ª EDIÇÃO CON(RE)CURSO JOGO DIDÁTICO

Autor – João Lopes de Freitas
(Escola Secundária da Lagoa)

A screenshot of the Scratch project page for "28 Palavras Silabas Zen v4_8_1" by JLFreitas. The page features a grid of 28 icons representing various objects and animals. To the right, there are sections for "Instruções" (Instructions) and "Notas e Créditos" (Notes and Credits). The instructions describe the game's objective: to choose images and guess the syllables in the correct order. The credits list the source of the images and the author's website. The page also shows a "RAPIDEZ" (Speed) slider set to 1, a "Ver por dentro" (View inside) button, and a "Copiar Ligação" (Copy link) button.



"AVÓS"



PROJETO "TODOS JUNTOS PODEMOS LER"



AVÓS



Biblioteca Escolar e
Núcleo de Educação Especial

EBI DE ÁGUA DE PAU



4.ª EDIÇÃO CON(RE)CURSO
JOGO DIDÁTICO

Autora – Sónia Alexandra Mesquita Ferreira
(Escola Básica Integrada de Água de Pau)



ubbu

code literacy

PRÉMIO SIEMENS O MEU PROJETO UBBU 2021

ebsm.sunrise3

3.º lugar

Categoria Exploradores

"ROBÔ RECICLADO"



Escola Básica Secundária Madalena
(Ilha do Pico)

ubbu

code literacy

NOMEADOS

PRÉMIO SIEMENS COMUNIDADE



ubbu SIEMENS
Prémio Siemens
COMUNIDADE
2021

MÁRCIA QUARESMA

Escola Básica Secundária das
Lajes do Pico



ubbu SIEMENS
Prémio Siemens
COMUNIDADE
2021

JOSÉ TRAVADO

Escola Básica Integrada de Lagoa
(São Miguel)

ubbu

code literacy

PRÉMIO ROBÔS RECICLADOS

Escola Básica Integrada Francisco
Ferreira Drummond
(Ilha Terceira)



ubbu SIEMENS

Prémio Siemens

**ROBÔS
RECICLADOS
2021**



LÚCIA AZEVEDO

ubbu

code literacy

PROFESSOR UBBU DO ANO **AÇORES**

Escola Básica Integrada de Capelas
(São Miguel)



ubbu SIEMENS
Prémio Siemens
PROFESSOR
DO ANO
2021



LUÍS COSTA

PARABÉNS A TODOS!!

