



OBJETIVOS DA AÇÃO

- * Dar a conhecer o alcance e recursos oferecidos pela programação visual e a sua vantagem nas Tecnologias na Educação;
- * Dotar os professores de competências que lhe permitam o desenvolvimento e testes de aplicações interativas para dispositivos móveis Android;
- * Explorar os recursos didáticos que o App Inventor oferece para criar projetos e atividades educativas para dispositivos móveis que se adaptem aos diversos níveis dos alunos;
- * Exploração de conceitos de programação no App Inventor;
- * Salientar a importância da prototipagem no desenvolvimento de App's para dispositivos móveis;
- * Testar em tempo real as App's em desenvolvimento;
- * Aprender a compilar e partilhar App's;
- * Analisar e refletir sobre a solução encontrada e a sua aplicabilidade e se necessário, reformular a sequência lógica de resolução do problema, de forma colaborativa
- * Partilhar o produto produzido na Internet.

CUSTO:

50€ - Não Sócios

35€ - Sócios, com as quotas em dia

CONFIRMAÇÕES:

Dia **20 de setembro de 2019**

INSCRIÇÕES:

[HTTPS://FORMS.GLE/QT5XU9CBDJKNJMA6](https://forms.gle/QT5XU9CBDJKNJMA6)

INFORMAÇÃO

FORMADOR:

António Mansilha

MODALIDADE:

Curso

N.º HORAS:

25 horas

CALENDARIZAÇÃO:

27 setembro 2019

2,4,11,17,25 e 30 outubro 2019

8 novembro 2019

REGIME:

formação a distância

CRÉDITOS:

1 crédito

DESTINATÁRIOS:

Professores de Informática (Grupo 550).

CRITÉRIOS DE SELEÇÃO:

Ser sócio, com quotas em dia.

Ordem de inscrição.

Abertura das turmas condicionada a 15 inscrições no mínimo.