



### 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 dias

### CONFIRMAÇÕES:

Dia **11 de setembro de 2020**

**INSCRIÇÕES:** [HTTPS://FORMS.GLE/KVN2DCuTMvVYOUUX6](https://forms.gle/kVN2DCuTMvVYOUUX6)

### INFORMAÇÃO

#### FORMADOR:

António Mansilha

#### MODALIDADE:

Curso

#### N.º HORAS:

25 horas

#### CALENDARIZAÇÃO:

18,23 e 28 de setembro 2020

6,12,19 e 26 de outubro 2020

2 novembro 2020

#### REGIME:

formação online

#### 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.