STEAM

Atividade 5: Desenho 3D: Software Fusion da Autodesk por alunos de Ciências e Tecnologias - Carro para participar no F1 for Schools

Alunos de Ciências e Tecnologias

Ciência Viva_F1 In Schools 2024 /2025

Nome da Ação/Atividade: Projeto F1 In Schools – STEM Racing Portugal

Objetivos/área temática:

- ✓ Sensibilizar os jovens estudantes para carreiras e/ou áreas de estudo ligadas à Indústria e Tecnologia, dando-lhes acesso a experiências motivadoras;
- ✓ Aumentar a consciência, interesse e entusiasmo pela área da Engenharia através da aplicação prática de Design e Tecnologia, Matemática e Ciência, criando um ambiente de aprendizagem divertido e empolgante;
- ✓ Potenciar o ensino prático e experimental, no âmbito do plano curricular de diferentes disciplinas, visando a aprendizagem criativa e ativa;
- ✓ Promover atividades de empreendedorismo;
- ✓ Fomentar a criação de uma identidade institucional e cultura próprias do Agrupamento.

Público-alvo (anos de escolaridade): alunos 10º ao 12º ano

Número de alunos envolvidos: 16

Nome das entidades parceiras e o seu contributo:

Centro Tecnológico CITEVE (Centro Tecnológico das Indústrias Têxtil e do Vestuário de Portugal) entidade promotora da atividade no âmbito do Projeto Pense Indústria i4.0 e a Universidade do Minho, Departamento de Engenharia de Polímeros que apoio no apoio do desenvolvimento de materiais para diversos componentes (rodas, aerofólios, …)

Resultados obtidos:

Desenvolvimento das capacidades STEM, utilização de novas tecnologias para a aprendizagem de física, aerodinâmica, conceção, construção, desenvolvimento de marcas, grafismo, patrocínios, marketing, trabalho de equipa/liderança, competências de comunicação e estratégia financeira, aplicando-os de forma prática, imaginativa, competitiva e entusiasmante.

Este desafio desperta a criatividade, o sentido crítico e estético. Metodologia aberta e flexível orientada para o desenvolvimento de competências do séc. XXI.

Contributo para o projeto educativo da escola / AE

✓ Promover a articulação curricular, numa perspetiva interdisciplinar e holística

✓ Desenvolver competências reflexivas sobre as práticas no âmbito do trabalho colaborativo

✓ Projetar estratégias propícias a um favorável desenvolvimento integral do aluno

✓ Promover oportunidades diferenciadas de sucesso académico e educativo

✓ Estimular a criatividade, o pensamento computacional e a literacia digital nos alunos

✓ Reforçar o papel da escola como espaço de inovação e cidadania ativa









