

A CIÊNCIA É DESAFIANTE | 2º SEMESTRE | 2025-26

As atividades no Clube Ciência Viva Sttau continuaram com cerca de 45 alunos a participar nas 13 horas em que esteve aberto. nas áreas da Programação&Robótica, Jogos/Desafios Matemáticos, Saboaria artesanal e tinturaria, assim como atividades de Ciência no dia-a-dia. Os alunos aprofundaram os conhecimentos nestas áreas, sendo que, tiveram depois a oportunidade de os demonstrar aos seus colegas, durante as atividades da Semana Cultural. Das atividades desenvolvidas, apresentamos um pouco do que foi feito e aprendido. | Prof.VM



O CCV-STTAU & CLUBE DE COSTURA VIVA FAZEM PARCERIA EM CONCURSO INTERNACIONAL.

O Agrupamento de Escolas Luís de Sttau Monteiro participou no International Youth Festival – The Planet of Art 2026, um concurso internacional promovido pela Kazakhstan National Federation of Clubs for UNESCO, que reúne trabalhos de jovens de dezenas de países em torno do tema “The Role of Women in the Preservation and Transmission of Intangible Cultural Heritage”.

O nosso agrupamento concorreu com o trabalho “Botanical Imprints of Women’s Heritage”, um painel têxtil criado através da técnica de ecoprint botânico, desenvolvido em parceria entre o Clube Ciência Viva Sttau e o Clube de Costura Viva.

A fase de impressão botânica foi realizada no CCV-Sttau, envolvendo as alunas: Carolina Pereira (5.º J); Madercia Rosário (5.º J); Valentina Barbosa (5.º A) e Mafalda Lopes (5.º A). As estudantes exploraram folhas de eucalipto e pimenteira-vermelha para criar padrões naturais sobre tecido, numa abordagem que combina ciência, arte e património cultural.

A montagem final do painel — incluindo a costura e acabamento dos tecidos — foi realizada no Clube de Costura Viva, sob orientação da professora Ana Paula Rodrigues, garantindo a qualidade técnica e estética da peça submetida ao concurso.

Esta participação reforça o compromisso do agrupamento com projetos internacionais, criativos e interdisciplinares, valorizando o papel das artes e da ciência na formação dos nossos alunos. | **Dulce Mourato** | Professora CCV-Sttau

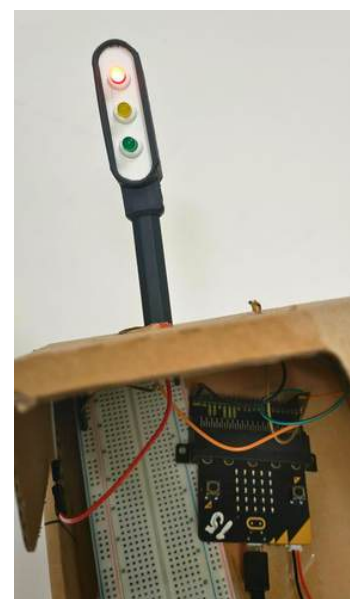
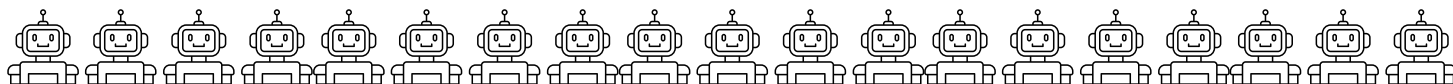




O NOSSO SEMÁFORO

Nas nossas atividades no CCV-STTAU, na área da Programação&Robótica, fizemos muitos projetos. Um desses projetos, o mais difícil, foi o a programação de um **semáforo**. Ele foi feito com a impressora 3D, produzindo uma peça de plástico, com três orifícios, que servem para introduzir os 3 leds (vermelho, amarelo e verde). Para programar o semáforo, usamos a plataforma do MakeCode, onde escrevemos o programa de controlo. Esse programa faz acender os leds por um certo tempo. Também temos um sensor de distancia, que, se detectar algum objeto ou algo a mover-se, ele manda um sinal para o semáforo mudar a cor e ficar vermelho.

| **Matheus & Felix** | Alunos CCV-Sttau | 6ºF.



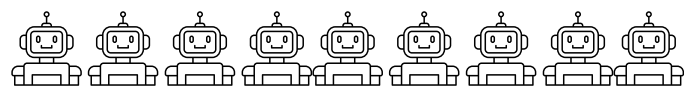
A NOSSA EXPERIÊNCIA NO CLUBE!

Nas aulas do CCV-Sttau, fizemos experiências com o microbit, como por exemplo: um projeto para medir a temperatura, um projeto para medir a humidade que tem na terra e fomos buscar plantas para fazer esse projeto, programamos para fazer o jogo da batata quente e para medir os nossos passos.

Nós também mexemos no Scratch que é um site para criarmos várias imagens divertidas. Também imprimimos coisas na impressora 3D.

Entramos na Robótica porque tivemos curiosidade em aprender mais coisas. Achamos a Robótica muito importante na nossa aprendizagem porque faz-me pensar e aprender coisas novas.

Inscrevam-se, no próximo ano letivo, porque as vagas são limitadas! | **Isa e Manu** | Alunas CCV-Sttau | 5ºH



UMA EXPERIÊNCIA A REPETIR



Durante este ano letivo, tivemos a oportunidade de participar, pela primeira vez, no Clube CCV-Sttau, às terças-feiras à tarde, com a professora Dulce Mourato. Realizamos várias atividades ligadas ao tingimento natural com plantas e pigmentos naturais.

Para além de tingirmos tecidos, aprendemos também a fazer impressão botânica com plantas colhidas na escola. Nos passeios de recolha, ficámos a conhecer melhor o nome das espécies das plantas.

Adorámos especialmente fazer impressão botânica nas nossas t-shirts, que ficaram únicas e cheias de personalidade, e também nos diferentes projetos do clube.

Gostámos tanto da experiência que só podemos dizer: esperem por nós... voltaremos no próximo ano!

As alunas: **Carolina Pereira (5.º J); Madercia Rosário (5.º J); Valentina Barbosa (5.º A) e Mafalda Lopes (5.º A)** | Alunas CCV-Sttau



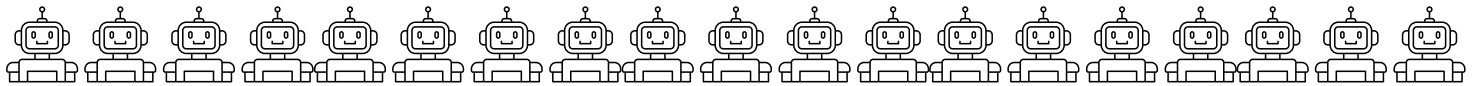
DURANTE A SEMANA CULTURAL

No decorrer da semana cultural, um evento proporcionado pelo Agrupamento de Escolas Luís de Sttau Monteiro, com a duração de 3 dias, tendo como objetivo através de atividades lúdicas e práticas trazer a cultura e o conhecimento nas mais diversas áreas aos seus alunos, o CCV-Sttau marcou presença.

Na terça-feira, tivemos a participação da área da programação, robótica e impressão 3D, na qual decorreu uma pequena amostra de algumas das atividades elaboradas no clube.

Através de um sistema de estações, onde os membros do clube puderam fazer uma rápida demonstração dos projetos elaborados ao longo do ano, foi possível dar a conhecer à comunidade escolar o que o clube proporciona, e o seu papel de elevada relevância no enriquecimento da oferta extracurricular da escola, também cativando a curiosidade científica e em relação ao próprio clube, nos alunos que puderam ter esta oportunidade de interagir com a dinâmica do CCV-Sttau.

| João Carrilho | Aluno CCV-Sttau | 9ºB



USANDO O LEGO SPIKE PARA RESOLVER O CUBO MÁGICO.

Foram realizados diversos projetos através do LEGO-SPIKE, o qual tem sido cedido pela Sala LED ao nosso clube. Este conjunto LEGO permite construir projetos educativos, através dos quais se podem aprender vários conceitos científicos.

O aluno do CCV-Sttau, António Alves (9ºA), decidiu construir uma estrutura que pudesse resolver de forma autónoma, o famoso "Cubo Mágico". Através da pesquisa, ele encontrou um site com as instruções para a construção, que realizou durante várias aulas. De seguida procurou o programa que pudesse ser instalado no "cérebro" do Lego Spike, o HUB, de tal modo que ele desse as indicações dos movimentos a efetuar para conseguir resolver o cubo mágico. Mas como?

O segredo está no sensor de cor, o qual faz o "scan" das cores e depois o hub "calcula" quais os movimentos a fazer para colocar todas as faces do cubo com cores diferentes. Não é tão rápido como os especialistas, mas consegue!

Site para a construção e programa a instalar.



Veja o Lego Spike e resolver o Cubo mágico, durante uma sessão de apresentação do CCV-Sttau, na sala de alunos da EBLSM.