

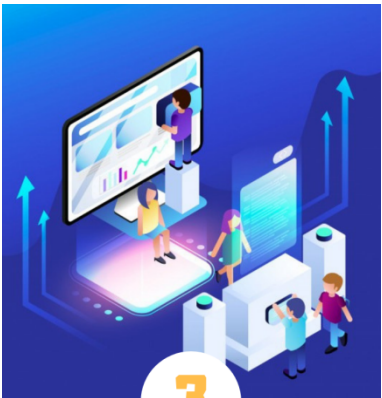
DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO/AULA

AGRUPAMENTO ESCULTOR ANTÓNIO FERNANDES DE SÁ – VILA NOVA DE GAIA

Agrupamento/Escola:	EB 2,3 Escultor António Fernandes de Sá		
Ano de Escolaridade/Atividade:	7º	Disciplina:	Tecnologias de Informação e Comunicação

DESIGNAÇÃO DO PROJETO:	Ao encontro dos Arcos de Sardão – Oliveira do Douro		
PRODUTO FINAL	Artigos para publicação na escola, objeto modelado em 3D.		

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

FASES DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	CENÁRIO DE APRENDIZAGEM			
	1	2	3	4
	 PLANEAR Planeamento, pesquisa, recolha de informação e exploração das aplicações.	 CRIAR Criar o protótipo/produto	 COMUNICAR Partilhar/Divulgar o projeto à turma / comunidade.	 AVALIAR Auto-avaliação / avaliação por pares /avaliação do professor
DURAÇÃO:	50 min	150 min.	50 min	30 min

(Indicar nº de aulas/tempos e a duração das mesmas)					
Ações a desenvolver	Aluno	Organizar e definir as tarefas de cada elemento do grupo. Fazer pesquisa e recolha de informação. Definir quais os recursos necessários	Apresentação histórica sobre os Arcos (Cartaz e / ou Apresentação Digital) Fazer um desenho sobre os Arcos em EV Fazer o Protótipo em ET Fazer o Protótipo 3D Digital em TIC	Apresentar os produtos finais no local de projectos da escola, nomeadamente Modelos em 3D criados em EV e TIC. Apresentação histórica dos Arcos (Cartazes, PowerPoint, Fotografias)	Fazer a sua Auto-avaliação e a de grupo no respetivo formulário de Auto-avaliação.
	Professores	Apresentar o projeto e respetiva planificação Abordagem histórica Orientar a pesquisa e tratamento de informação	Na disciplina de EV – Orientar o aluno na representação e desenho. Na disciplina de ET – Orientar o protótipo em 3D Na disciplina de TIC – Orientar o o modelo em 3D Digital	Orientar a fase de apresentação	Avaliação individual de cada professor / disciplina envolvida e avaliação final do projeto
RECURSOS: Equipamento, materiais e outros recursos		Equipamento informático: Computadores, Internet e respectivos programas. Telémovei para fotografias. Papel, caneta e lápis. Recurso didáticos e Biblioteca.	Equipamento informático: Computadores, Internet e respectivos programas. Telémovei para fotografias. Papel, Cartolinas, caneta e lápis.	Equipamento informático: Computadores, Internet e respectivos programas. Telémovei para fotografias. Papel, Cartolinas, caneta e lápis.	Formulário Digital, Grelhas de avaliação - Excel

APLICAÇÕES DIGITAIS:	Internet. Word, PowerPoint, Modelação 3D: Tinkercad, Tinkercad.	Internet. Word, PowerPoint, Modelação 3D: Tinkercad, Tinkercad.	Internet. Word, PowerPoint, Modelação 3D: Tinkercad, Tinkercad.	Formulários do Google,
-----------------------------	---	---	---	------------------------

ARTICULAÇÃO: Assinale com um X		DESCRIÇÃO DAS AÇÕES/ARTICULAÇÕES / INTERVENÇÕES
Conselho de Turma	X	Articulações com as disciplinas de História, EV, ET e TIC.
Projetos e serviços da escola	X	
Entre escolas		
Entidades externas		
Família	X	Recolha de informação através de visitas em família ao local
Projetos internacionais		
Outro(qual)		

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS

(assinale quais as áreas que a disciplina contribui para desenvolver)

x	Linguagens e textos	x	Relacionamento interpessoal	x	Sensibilidade estética e artística
x	Informação e comunicação	x	Desenvolvimento pessoal e autonomia	x	Saber científico, técnico e tecnológico
x	Raciocínio e resolução de problemas		Bem-estar, saúde e ambiente		Consciência e domínio do corpo
	Pensamento crítico e pensamento criativo				

DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (Assinale os descritores que a atividade/projeto envolve)	
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;	
	Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;	
	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;	x
	Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;	x
	Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;	x
	Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;	x
	Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	x
Investigar e Pesquisar	Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i> ;	x
	Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;	
	Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;	
	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;	x
	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i> ;	x
	Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;	x
	Analisar criticamente a qualidade da informação;	x
	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	x
Colaborar e comunicar	Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;	x
	Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;	x
	Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;	
	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	
Criar e inovar	Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;	x
	Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;	x

	Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;	x
	Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;	x
	Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;	x
	Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.	x

DOCUMENTOS ANEXOS À PLANIFICAÇÃO	
Coloque aqui os documentos/recursos que criou para implementar o projeto em sala de aula ou os links, caso sejam formulários ou recursos na internet: Apresentação Guião do projeto Tutorial Instrumento de avaliação	
GRUPO DE TRABALHO:	
NOME:	ESCOLA