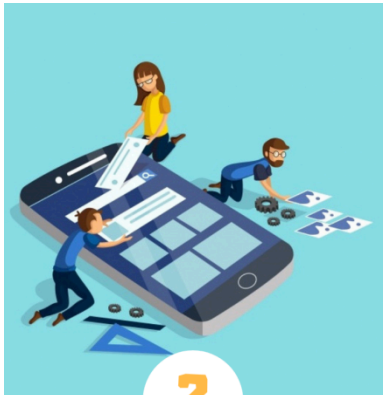
# DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO/AULA

| **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** |  Planeamento, pesquisa, recolha de informação e exploração das aplicações. |  Criar o protótipo/produto |  Partilhar/Divulgar o projeto à turma / comunidade. |  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.<br>Fazer pesquisa e recolha de informação.<br>Definir quais os recursos necessários | Apresentação histórica sobre os Arcos (Cartaz e / ou Apresentação Digital)<br>Fazer um desenho sobre os Arcos em EV<br>Fazer o Protótipo em ET<br>Fazer o Protótipo 3D Digital em TIC | Apresentar os produtos finais no local de projectos da escola, nomeadamente<br>Modelos em 3D criados em EV e TIC.<br>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<br>Abordagem histórica<br>Orientar a pesquisa e tratamento de informação | Na disciplina de EV – Orientar o aluno na representação e desenho.<br>Na disciplina de ET –<br>Orientar o protótipo em 3D<br>Na disciplina de TIC –<br>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. Telémovel para fotografias.<br>Papel, caneta e lápis.<br>Recurso didáticos e Biblioteca. | Equipamento informático: Computadores, Internet e respectivos programas. Telémovel para fotografias.<br>Papel, Cartolinas, caneta e lápis. | Equipamento informático: Computadores, Internet e respectivos programas. Telémovel para fotografias.<br>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 *online*; | 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 *online*; | 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:<br>Apresentação<br>Guião do projeto<br>Tutorial<br>Instrumento de avaliação | |
| **Grupo de Trabalho:** | |
| **Nome:** | **Escola** |
| | |
| | |
| | |

**conc.ferreira@sapo.pt**