

DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:	Agrupamento de Escolas de Azambuja		
Ano de Escolaridade:	6º	Disciplina:	Tecnologias de Informação e Comunicação; Matemática; Educação Visual; Clube EcoEscolas (No âmbito da DAC)

DESIGNAÇÃO DO PROJETO:	Projeto Interdisciplinar - Guardião do Ambiente
PRODUTO FINAL	Mascote "Guardião do Ambiente"

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

FASES DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	 1 PLANEAR Planeamento, pesquisa, recolha de informação e exploração das aplicações.	 2 CRIAR Criar o protótipo/produto	 3 COMUNICAR Partilhar/Divulgar o projeto à turma / comunidade/ outras escolas / em eventos / na internet.	 4 AVALIAR Auto-avaliação / avaliação por pares /avaliação do professor
DURAÇÃO: (Indicar nº de aulas /tempos e a duração)	2 tempos Matemática 2 tempos EV 2 tempos TIC	3 tempos EV 5 tempos TIC	1 tempo	1 tempo

Aç ÕES A DES ENV OLV ER	Aluno	Matemática: Explorar os vários sólidos (prismas, pirâmides, cilindros...) EV: Em pares, realizar um projeto bidimensional recorrendo apenas a sólidos geométricos que representem a figura de um “Guardião do Ambiente”; recolha de materiais reciclados TIC: em pares exploração da aplicação 3DC.io	EV: em pares, construção das maquetes com os materiais reciclados, que reproduzam os desenhos bidimensionais. TIC: em pares modelação tridimensional das figuras relativas ao “Guardião do Ambiente” com utilização da aplicação 3DC.io. Impressão 3D dos modelos das várias figuras.	Montagem de exposição para apresentação dos modelos impressos, das maquetes e dos projetos bidimensionais. Apresentação oral dos projetos.	Observação e análise dos produtos finais e sugestões de melhoria. Votação do “Guardião do Ambiente” que será a mascote do Club EcoEscolas.
---	---------------------	--	--	--	--

	Professor	Todos os docentes: fazer o enquadramento do projeto. Matemática: realizar atividades práticas que proporcionem a exploração dos sólidos geométricos e suas planificações EV: criar pares e contextualizar para o tema “Guardião do Ambiente”. Solicitar o desenho de uma figura bidimensional recorrendo apenas a sólidos geométricos; Incentivar à recolha de materiais reciclados. TIC: Explicação e exploração da aplicação 3DC.io	EV: Supervisão e apoio TIC: Supervisão e apoio	Supervisão e apoio	Observação e análise dos produtos finais e sugestões de melhoria. Avaliação/reflexão das várias fases do projeto, do processo de concretização das várias etapas e dos resultados finais.
	RECURSOS: Equipamento, materiais e outros recursos	Telemóveis Internet Folhas de papel cavaleiro A4 Lápis de carvão Material para colorir (canetas/lápis de cor)	Materiais reciclados Cola Tintas Internet Telemóvel Impressora 3D BEE IN SCHOOL Filamento	Mesas Fita-cola Fio de nylon Bostik	

APLICAÇÕES DIGITAIS:	Escola Virtual 3DC.io	3DC.io		
-----------------------------	--------------------------	--------	--	--

ARTICULAÇÃO: Assinale com um X		DESCRIÇÃO DAS AÇÕES/ARTICULAÇÕES / INTERVENÇÕES			
Conselho de Turma	x	Matemática; Tecnologias de Informação e Comunicação; Educação Visual			
Projetos e serviços da escola	x	Clube EcoEscolas			
Entre escolas					
Entidades externas					
Família		Programa EcoEscolas			
Projetos internacionais	x				
Outro(qual)					
ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS					
(assinale quais as áreas que a disciplina contribui para desenvolver)					
	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	x	Bem-estar, saúde e ambiente		Consciência e domínio do corpo
x	Pensamento crítico e pensamento criativo				

DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (Assinale os descritores que a atividade/projeto envolve)		
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;		x
	Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;		x
	Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;		x
	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;		
	Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.		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;		x

	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;	
	Analisar criticamente a qualidade da informação;	
	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;	x
	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	x
Criar e inovar	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;	x
	Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;	
	Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e <i>brainstorming online</i> ;	
	Utilizar ambientes de programação para interagir com <i>robots</i> e outros artefactos tangíveis;	
	Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	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

