

DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO/AULA

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:	Agrupamento de Escolas de Salvaterra de Magos		
Ano de Escolaridade:	Profissional de Multimédia - 1º ano	Disciplina:	Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC)
DESIGNAÇÃO DO PROJETO:	Safe Masc – Navegar seguro na Internet		
PRODUTO FINAL	Criação de uma mascote para toda a dinâmica e divulgação das atividades desenvolvidas pela turma durante a Semana da Internet Segura		

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM				
FASES DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	 <p>1</p> <p>PLANEAR</p> <p>Planeamento, pesquisa, recolha de informação e exploração das aplicações.</p>	 <p>2</p> <p>CRIAR</p> <p>Criar o protótipo/produto</p>	 <p>3</p> <p>COMUNICAR</p> <p>Partilhar/Divulgar o projeto à turma / comunidade/ outras escolas / em eventos / na Internet.</p>	 <p>4</p> <p>AVALIAR</p> <p>Auto-avaliação / avaliação por pares /avaliação do professor</p>
	DURAÇÃO:	8 tempos	8 tempos	6 tempos

(Indicar nº de aulas/tempos e a duração das mesmas)				1 tempo
---	--	--	--	---------

<p>AÇ ÕES A DES ENV OLV ER</p>	<p>Aluno</p>	<p>No âmbito da Semana da Internet Segura, os alunos investigariam sobre o objetivo da mesma, a sua origem e ao que esta se destina - 1 aula de TIC.</p> <p>Do resultado dessa pesquisa e possível enquadramento com a história da vila de Salvaterra de Magos, elaborariam um documento com essa informação - 3 aulas de História e Cultura das Artes (HCA).</p> <p>Após a exposição oral dos resultados obtidos e de um breve brainstorming, fariam o desenho (protótipo) da mascote em papel - 4 aulas de Desenho.</p> <p>De seguida, colaborariam numa reunião na Câmara Municipal, pelouro da Cultura, para apresentação do projeto. – 1 aula de TIC.</p> <p>Explorariam as ferramentas de modelação 3D, Tinkercard e Sketchup, bem como de alguns materiais e seu comportamento na impressão 3D - 6 aulas de TIC.</p>	<p>Criar o produto utilizando uma das duas ferramentas exploradas: Tinkercard ou Sketchup.</p> <p>Exploração de alguns materiais para impressão 3D.</p> <p>Impressão 3D dos trabalhos.</p> <p>8 aulas de TIC</p>	<p>Tirar fotografias dos trabalhos finais e enviar para a página do Agrupamento, elaboração de formulário para votação das mascotes e de um pequeno vídeo de divulgação do projeto, montagem da exposição para divulgação das mascotes a toda a comunidade escolar, através da TV Escola.</p> <p>1 aula de TIC</p> <p>6 aulas de Captação, registo e edição de vídeo (CREV)</p>	<p>Avaliação por pares, através de votação online na página do Agrupamento.</p> <p>1 aula de TIC</p>
---	---------------------	--	---	---	---

	<p>Professor</p>	<p>Mostrar aos alunos como se faz uma pesquisa e como filtrar a informação. (TIC)</p> <p>Ajudar na pesquisa, sobre a vila de Salvaterra de Magos, clarificando os aspetos a salientar. (HCA)</p> <p>Orientar os desenhos realizados pelos alunos. (Desenho)</p> <p>Dar a conhecer algum software, ferramentas de modelação 3D. (TIC)</p> <p>Preparar reunião com a vereadora da Cultura para a apresentação do projeto e obtenção de apoios para os materiais a usar. (TIC)</p>	<p>Orientar os grupos de alunos na execução dos seus projetos e na impressão dos mesmos.</p> <p>A impressão também poderá ser realizada durante o tempo livre dos alunos e de acordo com o horário em que a “Sala do Futuro” se encontrar disponível.</p>	<p>Orientar os alunos, organizar e realizar a montagem da exposição, validar formulário para a votação online e fazer o acompanhamento da produção do vídeo de divulgação.</p>	<p>Avaliação do professor.</p>
<p>RECURSOS: Equipamento, materiais e outros recursos</p>	<p>Computadores, telemóveis e/ou tablets com ligação à Internet.</p> <p>Material de desenho.</p> <p>Impressora.</p>	<p>Computadores, telemóveis e/ou tablets com ligação à Internet.</p> <p>Materiais e Impressora 3D.</p>	<p>Computadores, telemóveis e/ou tablets com ligação à Internet.</p> <p>Sala para expor as mascotes.</p> <p>Circuito interno de televisão.</p>		
<p>APLICAÇÕES DIGITAIS:</p>	<p>Ferramentas de modelação 3D, Tinkercard e Sketchup.</p>	<p>Ferramentas de modelação 3D, Tinkercard e Sketchup.</p>	<p>Ferramenta de edição de vídeo, Adobe Première.</p>		

ARTICULAÇÃO:		DESCRIÇÃO DAS AÇÕES/ARTICULAÇÕES / INTERVENÇÕES
Conselho de Turma	x	Realização de um documento com os aspetos relevantes da Semana da Internet Segura e da vila de Salvaterra de Magos, desenho de um protótipo para a elaboração de uma mascote para a Semana da Internet Segura, produção da respetiva mascote e breve vídeo de divulgação e formulário de votação online. Estariam envolvidas mais diretamente as disciplinas de HCA, Desenho, TIC e CREV.
Projetos e serviços da escola	x	TV Escola
Entre escolas		
Entidades externas	x	Câmara Municipal de Salvaterra de Magos – pelouro da Cultura
Família		
Projetos internacionais		
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	Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet;	x
	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> ;	x
	Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio;	x
	Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar;	x
	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;	x
	Adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais.	x

Investigar e Pesquisar	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;	x
	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 a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;	x
	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	x
Criar e inovar	Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados;	x
	Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados;	x
	Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.	x
DOCUMENTOS ANEXOS À PLANIFICAÇÃO		
Vão ser facultados tutoriais aos alunos, a partir de links do Youtube, com vídeos sobre modelação em 3D alguns dos quais facultados nesta ação de formação. Juntamente com este material também serão fornecidos a apresentação e guião de todo o projeto, assim como do respetivo instrumento de avaliação.		

GRUPO DE TRABALHO:	
NOME:	ESCOLA
MANUELA FÉLIX	AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE SALVATERRA DE MAGOS
TURMA 10J COM OS 4 GRUPOS A DESIGNAR	