

DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO/AULA

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:			
Ano de Escolaridade/Atividade:	7º	Disciplina:	Tecnologias de Informação e Comunicação
DESIGNAÇÃO DO PROJETO:	"A História aos meus olhos"		
PRODUTO FINAL	Modelação 3D de um elemento arquitetónico histórico de Vila Viçosa e/ou concelhos limítrofes (ex.: Fontanários)		

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

FASES DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	 <p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">PLANEAR</p> <p>Planeamento, pesquisa, recolha de informação e exploração das aplicações.</p>	 <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">CRIAR</p> <p>Criar o protótipo/produto</p>	 <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">COMUNICAR</p> <p>Partilhar/Divulgar o projeto à turma / comunidade/ outras escolas / em eventos / na internet.</p>	 <p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">AVALIAR</p> <p>Auto-avaliação / avaliação por pares /avaliação do professor</p>
--	---	--	---	--

DURAÇÃO: (Indicar nº de aulas/tempos e a duração das mesmas)		2 aula/100 min	4 aulas/200 min	1 aula/50 min	1 aula/50 min
AÇ ÕES A DES ENV OLV ER	Aluno	<p>Formar grupos de trabalho.</p> <p>Definir tema do projeto.</p> <p>Dividir as tarefas entre cada um dos elementos do grupo.</p> <p>O grupo deve escolher e dividir as tarefas entre os seus elementos e executá-las, estando subjacente a planificação das atividades.</p> <p>Preenchimento dos mapas conceptuais relativos à identificação do projeto, planificação do projeto e calendarização das tarefas, a fornecer pelo professor.</p> <p>Recolher a informação necessária ao projeto, através de pesquisas, contactos com especialistas, entrevistas, fotografias e vídeo.</p> <p>Seleccionar, de entre as pesquisas realizadas, a informação mais relevante.</p> <p>Utilizar uma aplicação de processamento de texto, apresentação eletrónica e uma linguagem de programação.</p>	<p>Realizar a ficha de trabalho ditribuida pelo professor, com o intuito de relembrar conteúdos de modelação 3D.</p> <p>Criar o produto 3D utilizando a ferramenta de modelação estudada.</p>	<p>Produzir um convite, para a sessão de apresentação do projeto à Comunidade Educativa.</p> <p>Realizar a apresentação do produto concebido, no Auditório da Escola.</p> <p>Divulgar o modelo na Comunidade online de modelação 3D;</p>	<p>Cada membro fará uma avaliação: do trabalho final; da sua prestação individual (autoavaliação); e do desempenho de cada elemento da equipa (heteroavaliação).</p>

	<p>Professor</p> <p>Referir em que consiste o trabalho de projeto, analisando com os alunos as quatro etapas, realçando as suas vantagens.</p> <p>Indicar os objetivos que os intervenientes no trabalho de projeto devem alcançar.</p> <p>Saber selecionar os temas de acordo com a metodologia de projeto.</p> <p>Em diálogo com os alunos, realçar a importância da definição do tema do trabalho de projeto.</p> <p>Realçar a importância de saber planificar tarefas e etapas do trabalho considerando os devidos ajustes à planificação.</p> <p>Referir em que consiste o conceito de trabalho de campo.</p> <p>Indicar algumas fontes para recolha de informação pertinente para o trabalho de grupo.</p> <p>Orientar os alunos para que saibam realizar pesquisas e selecionar informação pertinente.</p> <p>Utilizar mapas conceptuais para, de forma simplificada e intuitiva, relacionar a informação obtida.</p> <p>Analisar o exemplo de um mapa conceptual e compreender as etapas/fases que levam à elaboração de um mapa conceptual.</p>	<p>Elaborar uma ficha com os principais conceitos e técnicas de modelação 3D.</p> <p>Acompanhar o trabalho dos alunos alertando-os para eventuais dificuldades e ajudá-los a ultrapassá-las.</p> <p>Incentivar a discussão de ideias e troca de experiências vividas na execução das tarefas.</p> <p>Fazer uma síntese do trabalho realizado.</p>	<p>Orientar as atividades de apresentação do projeto.</p> <p>Fazer o upload do produto final no site da Escola e blog da turma, como forma de divulgação a toda a comunidade educativa.</p>	<p>Promover a autoavaliação dos alunos.</p> <p>Avaliar os resultados obtidos no projeto, considerando o envolvimento e participação de cada aluno, tendo por base o guião fornecido aos alunos.</p>
--	---	---	---	---

	Indicar como se devem identificar as fontes de informação, analisando alguns exemplos e regras sugeridas para a elaboração da bibliografia e <i>webgrafia</i> . Definir as aplicações onde será produzido o projeto.			
RECURSOS: Equipamento, materiais e outros recursos	Guião do projeto; Computadores pessoais; Máquina fotográfica; Livros/documentos históricos de Vila Viçosa; Internet.	Ficha de revisões; Computadores pessoais.	Computadores pessoais; Projetor; Internet;	Grelha de auto-avaliação; Grelha de avaliação do professor.
APLICAÇÕES DIGITAIS:	Microsoft Word, Browser e motores de pesquisa	Tinkercad	Site da Escola; Blog da turma Microsoft PowerPoint; Tinkercad	Formulário Google

ARTICULAÇÃO: Assinale com um X		DESCRIÇÃO DAS AÇÕES/ARTICULAÇÕES / INTERVENÇÕES
Conselho de Turma	x	Turmas de 7º ano. Articulação entre as disciplinas de TIC, História, Geografia e Educação Visual.
Projetos e serviços da escola		
Entre escolas		
Entidades externas	x	Fundação Casa de Bragança, através do acesso a informação e a alguns dos monumentos locais.
Família	x	Encarregados de Educação, não só na ajuda a pesquisas como na deslocação dos seus educandos para a realização de fotos e vídeos.
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	x	Bem-estar, saúde e ambiente	x	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	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;	x
	Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;	x
	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;	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 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
Criar e inovar	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	x
	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 de Projeto	
GRUPO DE TRABALHO:	
NOME:	ESCOLA
ELIZABETE SEMEDO	AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE VILA VIÇOSA