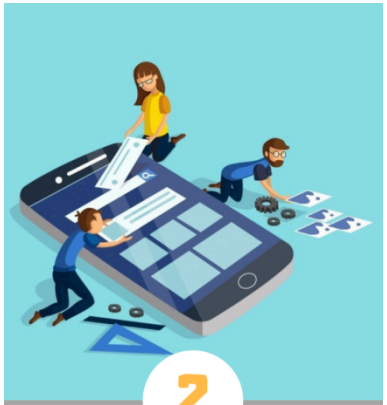
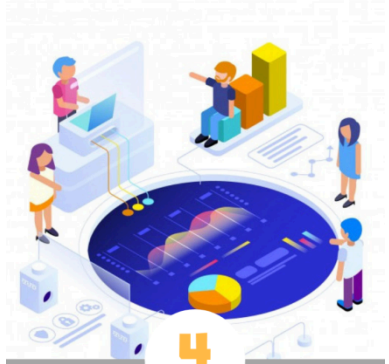
DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO/AULA

Identificação e Caraterização da Escola Agrupamento			
Agrupamento/Escola:	Agrupamento de Escolas da Gafanha da Nazaré		
Ano de Escolaridade/Atividade:	7º	**Disciplina:**	Tecnologias de Informação e Comunicação

Designação do Projeto:	Agir Verde
Produto Final	*Objeto modelado*

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/ outras escolas / em eventos / na internet.	Auto-avaliação / avaliação por pares /avaliação do professor

Duração: (Indicar nº de aulas/tempos e a duração das mesmas)		1 aula de 50 minutos	6 aulas	2 aulas	Em simultâneo com o comunicar
Ações a desenvolver	**Aluno**	Pesquisar sobre o tema (com o objetivo de especificar mais o tema) Debater ideias sobre o que fazer no projeto.	Criar o produto, utilizando o Tinkercad.	Apresentação dos trabalhos pelos alunos.	Avaliação dos alunos
	Professor	Mostrar aos alunos como se faz uma pesquisa e como filtrar a informação (TIC); Dar ideias e ajudar a especificar o trabalho;	Dar a conhecer o Tinkercad, explicitando algumas ferramentas de modelação 3D. (TIC); Orientar os grupos de alunos na execução dos seus projetos;		Avaliação do professor
Recursos: Equipamento, materiais e outros recursos		Internet, Computadores	Internet, Computadores,		
Aplicações Digitais:			Tinkercad	Tinkercad	Google forms

Articulação: Assinale com um X		**Descrição das Ações/Articulações / Intervenções**
Conselho de Turma	**x**	**Educação visual, TIC, Ciências**
Projetos e serviços da escola		
Entre escolas		

Entidades externas		
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		Desenvolvimento pessoal e autonomia	x	Saber científico, técnico e tecnológico
	Raciocínio e resolução de problemas		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	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;	
	Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;	
	Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;	
	Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;	
	Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	
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;	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 *online*;	x
	Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;	x
	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	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;	
	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.	

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 de modelação 3D; Tutorial de TinkerCad; Critérios de avaliação do projeto de modelação em 3D; Formulário de avaliação.	
Grupo de Trabalho:	
Nome:	**Escola**
Os grupos foram divididos em elementos de 2 ou 3 alunos. Cada grupo tem 1 computador e tem acesso ao tinkercad numa área comum da turma.	**Agrupamento de escolas da gafanha da nazaré**