

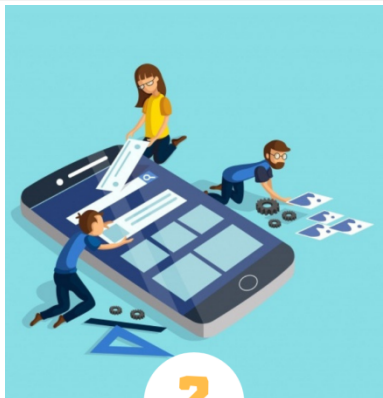
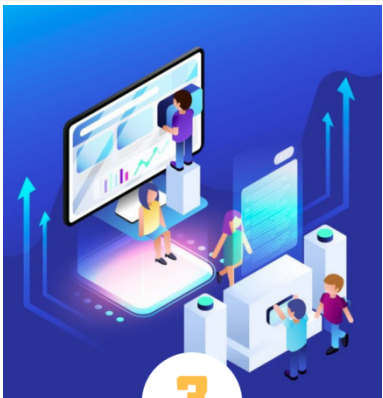
DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO/AULA

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	<i>Objeto modelado</i>

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 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 <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;	
	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