

## DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO/AULA

### IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

<b>Agrupamento/Escola:</b>	Agrupamento de Escolas de Celorico de Basto		
<b>Ano de Escolaridade:</b>	8º	<b>Disciplina:</b>	Tecnologias de Informação e Comunicação
<b>DESIGNAÇÃO DO PROJETO:</b>	Modelar um Monumento/Brasão do Município de Celorico de Basto em <i>Sketchup Free</i>		
<b>PRODUTO FINAL</b>	Modelo 3D em <i>Sketchup Free</i>		

### CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

<b>FASES DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO</b>	 <p><b>1</b></p> <p>PLANEAR</p>	 <p><b>2</b></p> <p>CRIAR</p>	 <p><b>3</b></p> <p>COMUNICAR</p>	 <p><b>4</b></p> <p>AVALIAR</p>
	<b>DURAÇÃO:</b>	2 Horas	3/4,5 Horas	10 Minutos

<b>AÇ ÕES A DES ENV OLV ER</b>	<b>Aluno</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceder ao <i>Sketchup Free</i>;</li> <li>- Criar uma conta;</li> <li>- Perceber/testar o Interface do <i>Sketchup Free</i>;</li> </ul>	Desenhar em 3D, conforme exemplificação do professor, um monumento do nosso concelho. (Sugestão: Castelo de Arnoia) A atividade tem a duração 4 aulas, 3 horas, podendo ser alargada até 6 aulas, 4,5 horas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar o trabalho à turma: o melhor trabalho elegido pelos colegas da escola conforme votação online, terá visibilidade web nas redes sociais do Agrupamento;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoavaliar-se e avaliar o grupo de trabalho;</li> <li>- Avaliar as potencialidades da ferramenta <i>Sketchup Free</i>;</li> </ul>
	<b>Professor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar a ferramenta online <i>Sketchup Free</i>;</li> <li>- Ajudar na criação de contas;</li> <li>- Mostrar alguns monumentos (casas senhoriais, Castelo de Arnoia, Brasões, outros) de Celorico de Basto;</li> <li>- Ajuda na seleção dos artefactos/monumentos a modelar;</li> </ul>	- Apoio aos alunos na conceção/desenvolvimento dos projetos escolhidos;	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apoio logístico na apresentação dos projetos;</li> <li>- Colocação de questões/dúvidas sobre a realização/apresentação dos diferentes projetos;</li> <li>- Realização do formulário Google para posterior votação online;</li> </ul>	- <i>Feedback</i> oral da avaliação dos discentes;
<b>RECURSOS:</b> Equipamento, materiais e outros recursos	- Computador com ligação à Internet;	- Computador com ligação à Internet;	- Computador com ligação à Internet;	- Projector Multimédia;	
<b>APLICAÇÕES DIGITAIS:</b>	- <i>Sketchup Free</i> ;	- <i>Sketchup Free</i> ;	- <i>Sketchup Free</i> ;		

<b>ARTICULAÇÃO:</b> Assinale com um X		<b>DESCRIÇÃO DAS AÇÕES/ARTICULAÇÕES / INTERVENÇÕES</b>
Conselho de Turma	<input type="checkbox"/>	
Projetos e serviços da escola	<input type="checkbox"/>	<b>Apresentação do projeto vencedor nas redes sociais/sítio do Agrupamento.</b>

Entre escolas		
Entidades externas	X	<b>Possibilidade de parceria com a Câmara Municipal de Celorico de Basto e as suas plataformas de divulgação municipal.</b>
Outro		

### ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS

(assinale quais as áreas que a disciplina contribui para desenvolver)

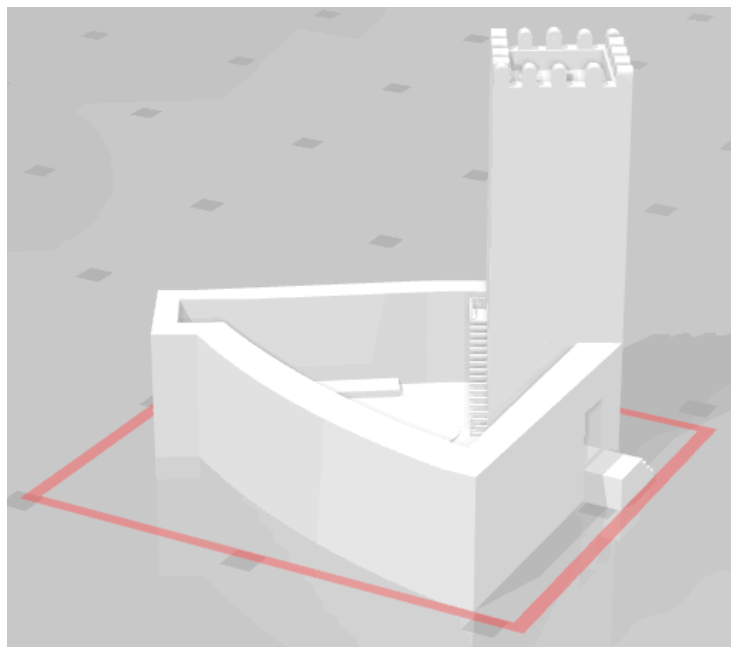
	Linguagens e textos	X	Relacionamento interpessoal	X	Sensibilidade estética e artística
	Informação e comunicação	X	Desenvolvimento pessoal e autonomia	X	Saber científico, técnico e tecnológico
X	Raciocínio e resolução de problemas		Bem-estar, saúde e ambiente		Consciência e domínio do corpo
X	Pensamento crítico e pensamento criativo				

DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (Assinale os descritores que a atividade/projeto envolve)	
<b>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet;	
	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> ;	
	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;	
	Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar;	
	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;	
	Adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais.	
<b>Investigar e Pesquisar</b>	Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;	
	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> ;	
	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.	
<b>Colaborar e comunicar</b>	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.	<b>X</b>
<b>Criar e inovar</b>	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;	
	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;	<b>X</b>
	Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.	<b>X</b>

#### DOCUMENTOS ANEXOS À PLANIFICAÇÃO

Exemplo de Modelação 3D em Sketchup Free:



Castelo de Arnoia modelado em 3D em *Sketchup Free* (exemplo) e uma fotografia doo mesmo Castelo (imagem real).

**GRUPO DE TRABALHO (NOMES E ALUNOS):**

**ESCOLA:**

**AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE CELORICO DE BASTO**

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE CELORICO DE BASTO