

DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO /AULA

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO			
Agrupamento/Escola:	Agrupamento de Escolas de Cabeceiras de Basto		
Ano de Escolaridade:	5º	Disciplina/M:	Tecnologias de Informação e Comunicação
Designação do Projeto/Atividade:	Criação de porta-chaves		
Produto Final	Criação de porta-chaves para a identificação das chaves das salas da escola		

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

FASES DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	CENÁRIO DE APRENDIZAGEM			
				
	1	2	3	4
	PLANEAR	CRIAR	COMUNICAR	AVALIAR
	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)		4 tempos	4 tempos	2 tempos	2 tempos
AÇÕES A DESENVOLVER	Aluno	Dividir os alunos em grupos de 2. Cada grupo deverá planear/criar um modelo , pesquisando a melhor forma e o objetivo que se pretende.	Desenho do modelo idealizado numa aplicação 3D. Impressão 3D do modelo criado.	Partilha dos objetos 3D criados	Analisar os objetos 3D finais e sugestões de melhorias
	Professor	Supervisionar e apoio. Chamar a atenção para os pormenores	Supervisão e apoio	Supervisão e apoio	Análise dos objetos 3D e sugestão de melhorias para os produtos
RECURSOS: Equipamento, materiais e outros recursos		Computadores com ligação à internet. Ferramentas de modelação 3D, Tinkercard	Impressora 3D		Porta-chaves em 3D criado
APLICAÇÕES DIGITAIS:			Tinkercad		

ARTICULAÇÃO: Assinale com um X		DESCRIÇÃO DAS AÇÕES/ARTICULAÇÕES / INTERVENÇÕES
Conselho de Turma		TIC, Matemática e Educação Visual
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	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	Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;		X
	Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;		X
	Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrônicos;		X
	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registrar as fontes;		X
	Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.		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
	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		X
Criar e inovar	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação;		X

	Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas;	X
	Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples;	X
	Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;	X
	Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e <i>brainstorming online</i> ;	X
	Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	X
DOCUMENTOS ANEXOS À PLANIFICAÇÃO		
Modelação e Impressão em 3D.		

GRUPO DE TRABALHO:	
NOME: TURMAS DO 5º ANO	ESCOLA: AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE CABECEIRAS DE BASTO
5º A	
5º B	
5º C	