
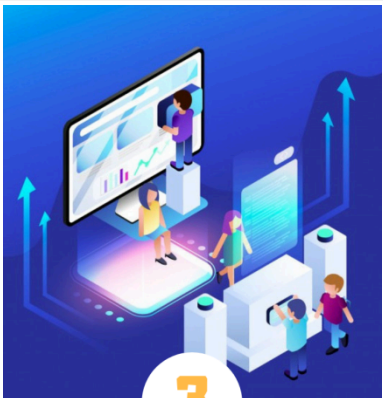


DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO/AULA

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:	Agrupamento de Escolas de Guia		
Ano de Escolaridade/Atividade:	7º	Disciplina:	Tecnologias de Informação e Comunicação
DESIGNAÇÃO DO PROJETO:	Monumentos/lugares históricos da Guia		
PRODUTO FINAL	Réplicas em miniatura dos monumentos/lugares históricos mas relevantes da Guia.		

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)		12 Tempos	5 Tempos	1 tempo	1 tempo
AÇ ÕES A DES ENV OLV ER	Aluno	<p>Utilizar métodos de pesquisa de informação e tratamento da informação; recolha de factos importantes/curiosos junto de familiares sobre os monumentos/lugares históricos. 2 tempos</p> <p>Pesquisa sobre a história de cada um dos monumentos/lugares históricos da Guia e elaborar um documento com a contextualização de cada um. 3 tempos de História.</p> <p>Elaborar um esboço/desenho em papel do monumento. 4 tempos de Educação Visual e Educação Tecnológica</p> <p>Explorar as ferramentas de modelação 3D Tinkercard e Sketchup. 3 tempos de TIC</p>	<p>Criar o produto utilizando uma das duas ferramentas exploradas Tinkercard ou Sketchup.</p> <p>Impressão dos trabalhos. 5 tempos em TIC</p>	<p>Expor os modelos/monumentos, numa sala a designar, no agrupamento.</p> <p>Divulgar o resultado final na página web e página de Facebook do agrupamento.</p>	<p>Autoavaliação</p> <p>Avaliação por pares (caso de trabalho em par/grupo)</p>

	Professor	<p>Mostrar aos alunos como se faz uma pesquisa e como filtrar e tratar a informação (TIC)</p> <p>Ajuda na pesquisa, sobre os monumentos da Guia , aspetos relevantes a salientar. (História).</p> <p>Orientar os desenhos realizados pelos alunos. (EV e ET)</p> <p>Dar a conhecer alguns softwares, ferramentas de modelação 3D. (TIC)</p>	Orientação e acompanhamento no processo de modelação e impressão.	Orientar os alunos e montagem da exposição.	<p>Avaliação do trabalho final por disciplina:</p> <p>Aprendizagens específicas/disciplinares e Aprendizagens transversais</p>
RECURSOS: Equipamento, materiais e outros recursos	<p>Computadores, telemóveis e ou tablets com ligação à internet.</p> <p>Ferramentas de modelação 3D, Tinkercard e Sketchup</p> <p>Material de desenho.</p> <p>Impressora</p>	<p>Computadores, telemóveis e ou tablets com ligação à internet.</p> <p>Ferramentas de modelação 3D, Tinkercard e Sketchup</p> <p>Impressora 3D</p>	<p>Computadores, telemóveis e ou tablets com ligação à internet.</p> <p>Sala para expor os trabalhos.</p>		
APLICAÇÕES DIGITAIS:	<p>Microsoft Word;</p> <p>Tinkercad;</p> <p>Sketchup Free.</p>	<p>Tinkercad;</p> <p>Sketchup Free.</p>	<p>Página Web;</p> <p>Facebook.</p>		

ARTICULAÇÃO: Assinale com um X		DESCRIÇÃO DAS AÇÕES/ARTICULAÇÕES / INTERVENÇÕES
Conselho de Turma	X	Realização de um documento sobre aspetos relevantes sobre os monumentos/lugares históricos da Guia. Disciplinas de História, Educação Visual, Educação Tecnológica e Tecnologias de Informação e Comunicação.

Projetos e serviços da escola		
Entre escolas		
Entidades externas		
Família	X	Parceria para recolha informação sobre os monumentos/lugares históricos.
Projetos internacionais		
Outro(qual)	X	Exposição para a comunidade educativa.

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		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;	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
	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;	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	
Tutorial – Tinkercad; Links do youtube com vídeos sobre modelação em 3D, para os alunos consultarem.	
GRUPO DE TRABALHO:	
NOME:	ESCOLA
TURMA DO 7º ANO (OS GRUPOS A DESIGNAR)	AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE GUIA