

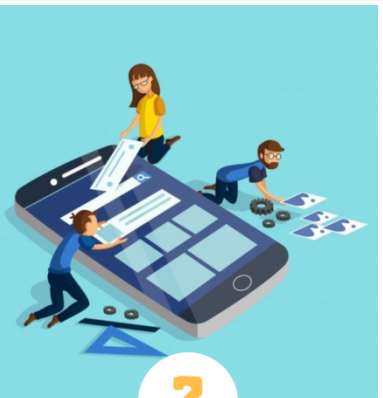
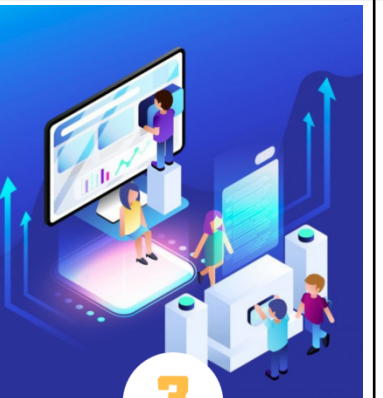
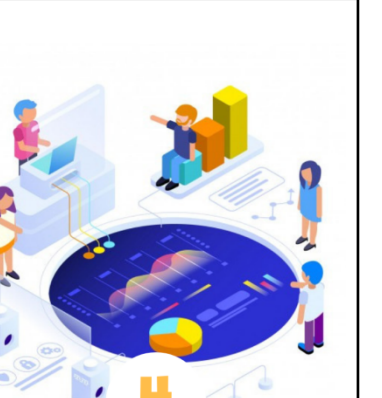
DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO/AULA

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:	Agrupamento de Escolas de Padre Benjamim Salgado (Escola Básica Bernardino Machado)		
Ano de Escolaridade/Atividade:	7º	Disciplina:	Tecnologias de Informação e Comunicação

DESIGNAÇÃO DO PROJETO:	Bernardino Machado em 3D		
PRODUTO FINAL	<i>Objeto modelado – Conceber um busto e uma medalha com a caricatura de Bernardino Machado</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 segmento (45 minutos)	2 segmentos (45 minutos)	1 segmento (45 minutos)	1 segmento (45 minutos)
AÇ ÕES A DES ENV OLV ER	Aluno	Pesquisar na web caricaturas de Bernardino Machado; Selecionar a que mais lhe agrade; Esboçar caricatura.	Editar a imagem para fazer o tratamento desejado e a converter para um formato vetorial. Modelação 3D com formas primitivas Impressão 3D dos objectos criados	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando os meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados disponíveis na escola, nomeadamente a plataforma office 365 e a plataforma Moodle.	Ficha de autoavaliação.
	Professor	Acompanhar o aluno na pesquisa; Inserção dos alunos no Tinkercad por forma a monitorizar alunos com idade inferior a 13 anos.	Promover a autonomia no manuseamento das ferramentas digitais utilizadas para a realização do projeto. Auxiliar na edição da imagem Dar a conhecer ferramentas online de conversão de formatos. Auxiliar na modelação demonstração do software Tinkercad	Partilha do projeto com os outros Conselhos de Turma, Biblioteca, Página Web da Escola. Impressão 3D dos Objetos criados.	Utilização das ferramentas com rigor; Criatividade/originalidade; Colaboração/cooperação; Autonomia; Rentabilização do tempo proposto. Avaliação do projeto.

RECURSOS: Equipamento, materiais e outros recursos	Sala de Informática; Acesso à Internet; Videoprojetor	Sala de Informática; Acesso à Internet; Videoprojetor;	Sala de Informática; Acesso à Internet; Impressora 3D	Sala de Informática; Acesso à Internet. Grelhas de avaliação.
APLICAÇÕES DIGITAIS:		Conversor online disponível em https://convertio.co/pt/jpg-svg/ Tinkercad	Plataforma Office 365; Plataforma Moodle; Página Web do Agrupamento; Blog da biblioteca Software Cura	Plataforma Inovar

ARTICULAÇÃO: Assinale com um X		DESCRIÇÃO DAS AÇÕES/ARTICULAÇÕES / INTERVENÇÕES
Conselho de Turma	x	Todas as disciplinas DAC a trabalhar o tema definido em Conselho de Turma Realização do texto a publicar nas redes sociais para divulgação do projeto. Desenhar caricatura do Bernardino Machado na disciplinas de 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
	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;	
	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.	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;	
	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;	
	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 de <i>Tinkercad</i>	
GRUPO DE TRABALHO:	
NOME:	ESCOLA
SERAFIM PEDRO DE CASTRO PINHEIRO	ESCOLA BÁSICA BERNARDINO MACHADO (AGRUPAMENTO PADRE BENJAMIM SALGADO)