



DOCUMENTO MODELO PLANIFICAÇÃO DE PROJETO

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO			
Agrupamento/Escola:	Escola Secundária de Avelar Brotero - Coimbra		
Ano de Escolaridade:	12º	Disciplina/Módulo/clube:	Disciplina de Aplicações Informáticas B
DESIGNAÇÃO DO PROJETO:	Reinventar símbolos		
PRODUTO FINAL	<i>A turma reinventará símbolos de entidades conhecidas (logotipos de marcas de carros, emblemas de equipas desportivas, etc.), imaginando uma nova iteração desses símbolos. As sugestões para os símbolos a trabalhar serão dadas pela comunidade educativa, sendo depois selecionados 14 para criação de modelos 3D, cada um elaborado por um grupo de trabalho de dois alunos. Os trabalhos ficarão expostos para visualização/download no site "3D Warehouse".</i>		

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

<p>FASES DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO</p>	 <p>1</p> <p>PLANEAR</p> <p>Planeamento, pesquisa, recolha de informação e exploração das aplicações.</p>	 <p>2</p> <p>CRIAR</p> <p>Criar o protótipo/produto</p>	 <p>3</p> <p>COMUNICAR</p> <p>Partilhar/Divulgar o projeto à turma / comunidade/ outras escolas / em eventos / na internet.</p>	 <p>4</p> <p>AVALIAR</p> <p>Auto-avaliação / avaliação por pares /avaliação do professor</p>
<p>DURAÇÃO: (Indicar nº de aulas/tempos e a duração das mesmas)</p>	<p>3 tempos / 150 m</p>	<p>6 tempos / 300 m</p>	<p>1,5 tempos / 75 m</p>	<p>1 tempo / 50 m</p>

<p style="text-align: center;">AÇ ÕES A DES ENV OLV ER</p>	<p style="text-align: center;">Aluno</p>	<p>Aula de Aplicações Informáticas B - meio tempo (25 minutos): Conhecimento do projeto, do seu processo e organização dos grupos de trabalho (14 grupos de trabalho com dois alunos cada).</p> <p>Aula de Português - 1 tempo (50 minutos): elaboração do texto do panfleto de divulgação da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● grupos fazem as suas propostas; ● seleção da versão final do texto. <p>Aula de Aplicações Informáticas B - 1,5 tempos tempo (75 minutos): Utilização da aplicação GIMP 2.10 para organização do <i>layout</i> do panfleto, incorporando o texto anterior e imagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● grupos fazem as suas propostas; ● seleção da versão final do panfleto. 	<p>Criação de um modelo 3D, utilizando o SketchUp, por parte de cada grupo de trabalho - 14 modelos.</p>	<p>Antes da construção dos modelos:</p> <p>Meio tempo (25 m): Afixação de panfletos de divulgação, em conjunto com folhas em branco para escrita de sugestões, nos <i>placards</i> do átrio da Escola, da entrada para o bar dos alunos e da entrada para a Biblioteca.</p> <p>1 tempo (50 m) – dois dia após a divulgação: Recolha das sugestões, seleção e distribuição de 14 pelos grupos de trabalho, para modelação.</p>	<p>Reflexão da receção da comunidade educativa à atividade.</p> <p>Auto e heteroavaliação dos modelos elaborados e da participação em todos os processos da atividade.</p>
---	---	--	--	--	--

	Professor	<p>Exposição do tema e objetivos do projeto.</p> <p>Organização dos grupos de trabalho.</p> <p>Ajuda na elaboração do texto do panfleto de divulgação, em conjunto com o professor de Português, em ida à sua aula.</p> <p>Seleção da versão final do panfleto.</p> <p>Impressão do panfleto.</p> <p>Apoio na utilização da aplicação GIMP.</p>	<p>Apoio na utilização da aplicação SketchUp.</p>	<p>Antes da construção dos modelos:</p> <p>Coordenação das ações dos alunos;</p> <p>Divulgação da atividade na página da escola (www.brotero.com), na secção de notícias.</p> <p>Seleção e distribuição de 14 sugestões de símbolos pelos grupos de trabalho, para modelação.</p> <p>Após construção dos modelos:</p> <p>Inserção dos trabalhos, para visualização/download, em galeria no <i>site 3D Warehouse</i> (3dwarehouse.sketchup.com).</p> <p>Divulgação da galeria na página da escola, na secção de notícias.</p>	<p>Reflexão sobre a receção da comunidade educativa à atividade.</p> <p>Atribuição de classificações aos grupos de trabalho, mediante o produto elaborado e a participação em todos o processos da atividade (empenho, responsabilidade, relações interpessoais e autonomia).</p>
<p>RECURSOS: Equipamento, materiais e outros recursos</p>	<p>Postos de trabalho; impressora.</p>	<p>Postos de trabalho</p>	<p>Espaços físicos da Escola destinados à divulgação de informação; página da Escola; galeria em <i>3D Warehouse</i>.</p>		
<p>APLICAÇÕES DIGITAIS:</p>	<p>GIMP 2.10</p>	<p>SketchUp 2017</p>			

--	--	--	--	--

ARTICULAÇÃO: Assinale com um X		DESCRIÇÃO DAS AÇÕES/ARTICULAÇÕES / INTERVENÇÕES
Conselho de Turma	<input checked="" type="checkbox"/>	Professor de Português: ajuda na elaboração do texto do panfleto de divulgação da atividade
Outros projetos e serviços da escola	<input type="checkbox"/>	
Entre escolas	<input type="checkbox"/>	
Entidades externas	<input type="checkbox"/>	
Família	<input type="checkbox"/>	
Projetos internacionais	<input type="checkbox"/>	
Outro(qual)	<input type="checkbox"/>	

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				

OBJETIVOS: (Assinale os objetivos que a atividade/projeto envolve)

Colocar em prática conteúdos abordados na disciplina;
Desenvolver o espírito crítico e de seleção de informação;
Desenvolver a capacidade de trabalhar em grupo;
Estimular a autonomia e criatividade dos alunos.

DOCUMENTOS ANEXOS À PLANIFICAÇÃO

Guião do projeto

Tema: Reinventar símbolos de entidades conhecidas (logotipos de marcas de carros, emblemas de equipas desportivas, etc.), imaginando uma nova iteração desses símbolos. As sugestões para os símbolos a trabalhar serão dadas pela comunidade educativa, sendo depois selecionados 14 para criação de modelos 3D, cada um elaborado por um grupo de trabalho de dois alunos. Os trabalhos ficarão expostos para visualização/download no site "3D Warehouse".

Atividades do projeto:

- Elaboração de um panfleto de divulgação do projeto – incorporação de texto e imagens usando a aplicação GIMP 2.10 (2,5 tempos, um deles na aula de Português);
- Afixação dos panfletos, em conjunto com folhas em branco para escrita de sugestões, nos *placards* do átrio da Escola, da entrada para o bar dos alunos e da entrada para a Biblioteca (meio tempo);
- Recolha das sugestões, seleção e distribuição de 14 pelos grupos de trabalho, para modelação (1 tempo);
- Construção de modelos 3D (6 tempos) - aplicação SketchUp 2017;
- Reflexão sobre as reações ao projeto, por parte da comunidade educativa, auto e heteroavaliação (1 tempo).

Websites:

Página da Escola: <http://www.brotero.com>

3D Warehouse: <https://3dwarehouse.sketchup.com>

GRUPO DE TRABALHO:	
NOME:	ESCOLA
TURMA DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B – 12º ANO	ESCOLA SECUNDÁRIA DE AVELAR BROTERO