**PLANIFICAÇÃO DA AULA DO DIA 12/10/2020**

****

Escola Básica 2, 3 Soeiro Pereira Gomes

**Carla Oliveira**

**Plano da aula nº 5 e 6**

**12/10/2020**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome do Professor** | Carla Maria Santos Oliveira | |
|  | | |
| **Nome da Atividade** | Projeto #ERASMUSDAY - Criação de Códigos QR | |
| **Duração da Aula** | **Ano de Escolaridade** | **Disciplina (s) Envolvida (s) | Projetos** |
| 90 minutos | 7º Ano  Turma B | Arte e Tecnologia Digital  #ErasmusDay |
| **Conteúdos** | **Pesquisa, Análise e Tratamento de Informação**  **Códigos QR**  **Ferramentas da Web 2.0**  - Ferramenta geradora de códigos QR  - A ferramenta Google Docs | |
| **Recursos Necessários** | Computadores  Videoprojector  Acesso à Internet | |
| **Ferramentas TIC** | Ferramenta Classroom da Google  Ferramenta Formulários da Google  Ferramenta Google Docs  Ferramenta QR IOI | |
| **Metodologia** | Trabalho de Projeto | |
| **Nota Prévia** | | |
| A aula é dedicada à continuação de um projeto que foi proposto à turma para a comemoração do #ErasmusDay.  Na aula de 28/10/2020 já tinha sido apresentado o projeto a desenvolver e distribuídas as atividades, aleatoriamente, a realizar por cada aluno e/ou grupo de trabalho.  Atendendo o escasso tempo que os alunos tinham para a realizar a atividade, esta teve de ser muito orientada e foi ainda, pedido aos alunos que trabalhassem em casa (TPC). | | |
| **Conhecimentos Prévios** | | |
| Conhecimentos adquiridos ao longo do 2º ciclo:   * Pesquisa e tratamento de Informação * Ferramentas Biteable, Padlet, StoryJumper, Classroom e Thinglink | | |
| **Domínios e Aprendizagens Essenciais da Disciplina** | | |
| **SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS**   * Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização de imagem, do som e do vídeo.   **INVESTIGAR E PESQUISAR**   * Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa online. * Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.   **INTERPRETAR, COMUNICAR E COLABORAR**   * Utilizar plataformas digitais adequadas ao contexto a que se destinam de forma segura e responsável para armazenar e partilhar informação. * Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando os meios digitais de comunicação e colaboração.   **CRIAR E INOVAR**   * 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. | | |
| **DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS:** | | |
| **A** (Linguagens e Textos); **B** (Informação e Comunicação); **D** (Pensamento Crítico e criativo); **E** (Relacionamento Interpessoal); **F** (Desenvolvimento Pessoal e Autonomia); **I** (Saber Científico, técnico e tecnológico). | | |
| **Descrição da Aula** | | |
| Os alunos, após a higienização dos seus postos de trabalho, ligam os computadores e, de acordo com as orientações fornecidas pela professora, terminam a atividade solicitada na aula anterior, submetendo os seus trabalhos na plataforma Classroom.  Após todos os alunos submeterem as atividades, a professora recorrerá ao método expositivo, com recurso à projeção, para explicar o que é um código QR e como se cria um através da aplicação QR IOI.  Após a explicação, a professora dará orientações para os alunos realizarem as seguintes atividades:  1 – Entregar a atividade – código QR – via Classroom;  2 – Autoavaliação: Avaliar o trabalho realizado ao longo da concretização do projeto #ErasmusDay.  3 – Avaliar o desempenho da professora e da aula.  Ao longo da realização das atividades propostas a professora apoiará os alunos que apresentarem dificuldades e/ou solicitarem o seu apoio. | | |
| **Descrição das Atividades a desenvolver pelos alunos** | | |
| **25 minutos**  1 – Os alunos terminam o trabalho solicitado na aula anterior e submetem via plataforma Classroom;  **20 minutos**  2 – Os alunos criam o código QR e submetem na ferramenta Docs da Google via plataforma Classroom;  **15 minutos**  3 – Os alunos avaliam o seu trabalho nos parâmetros, autonomia, dedicação, criatividade, empenho e colaboração. O item colaboração será apenas para os alunos que realizaram o trabalho em grupo.  4 – Os alunos avaliam a aula ministrada pela professora. | | |
| **Avaliação** | | |
| * Avaliação por parte da professora dos trabalhos realizados pelos alunos, de acordo com os parâmetros divulgados aos alunos, que será registada numa folha de excel (para o professor) e publicado no Classroom para os alunos. * Avaliação entre pares (grupos de trabalho) com recurso a um formulário. * Avaliação individual do trabalho realizado (para os alunos que trabalharam individualmente). | | |