

TRABALHO DE PROJETO E FERRAMENTAS DIGITAIS

INTRODUÇÃO

Implemente estratégias ajustadas a um mundo cada vez mais tecnológico.

Nesta ação de formação serão abordados os princípios que norteiam o trabalho de projeto, compreender o que é para os participantes o trabalho de projeto e que tipo de trabalho de projeto pode ser desenvolvido em casa. Serão abordados conceitos de História, Cenário e Atividades de Aprendizagem, criação de uma história de aprendizagem e de um plano de aula, com base num modelo criado pela *European Schoolnet*.

Serão ainda apresentadas algumas ferramentas úteis para os pais, que permitem implementar uma História de Aprendizagem, sendo uma sessão essencialmente demonstrativa das ferramentas que podem ser utilizadas. Será ainda abordada a temática da segurança na internet, bem como a utilização responsável dos dispositivos eletrónicos.

METODOLOGIA

A ação de formação terá por base o princípio da troca de experiências e partilha de ideias, como tal, ao longo da mesma, privilegiar-se-á a permanente discussão e reflexão em torno das temáticas abordadas.

A formação vai dividir-se em 5 momentos.

1. Introdução
2. Partilha de Ideias e Experiências
3. Exploração de Conceitos-Chave
4. Atividade Prática
5. Discussão

DESTINATÁRIOS

Este workshop é destinado a:

- Pais e encarregados de educação dos alunos do agrupamento

OBJETIVOS

Compreender a importância de implementar estratégias ajustadas a um mundo cada vez mais tecnológico no qual os alunos vivem:

- Perceber a importância do trabalho de projeto na aprendizagem;
- Compreender os conceitos de História e Cenário de Aprendizagem
- Ajustar os conteúdos das várias disciplinas ao trabalho de projeto;
- Refletir acerca da importância do trabalho de Projeto em casa e suas implicações;
- Relacionar o trabalho de projeto com as competências para o séc. XXI;
- Conhecer diversas ferramentas educativas digitais;
- Segurança na internet e utilização responsável dos dispositivos.

PROGRAMA

1. Trabalho de Projeto

- História de Aprendizagem;
- Atividades de Aprendizagem;
- Cenário de Aprendizagem;
- Competências para o Séc. XXI
 - Colaboração;
 - Comunicação;
 - Criatividade;
 - Pensamento Crítico.

2. Ferramentas Digitais

- Conceitos;
- Ferramentas:
 - Gestão de Sala de Aula (ClassDojo e ClassTools);
 - Colaborativas (OneNote);
 - De Partilha (OneDrive e GoogleDrive);
 - *Gaming* (Kahoot, Kodu e Arcademics).

FORMADOR

Dr. Rui Lima

Professor e diretor pedagógico no Colégio Monte Flor e nos últimos anos tem estado envolvido em diversos projetos nacionais e internacionais relacionados com Inovação Pedagógica, Cenários de Aprendizagem, utilização de Tecnologias na Educação e Trabalho Colaborativo.

Há vários anos que colabora com a DGE em projetos nestas áreas: ASPECT, eQNet, *Etwinning*, *Creative Classrooms Lab* e *Co-Lab*.

O seu envolvimento em todas estas iniciativas valeu-lhe a distinção como *Microsoft Innovative Educator Expert* em 2011, 2013, 2014 e 2015, tendo em 2011 sido considerado um dos 18 professores mais inovadores do mundo.

Entre 2013 e 2015 foi *Lead Teacher* no projeto CCL, relacionado com implementação de Tablets na Aprendizagem e no último ano esteve envolvido com a Microsoft e com a DGE no Projeto de Iniciação à Programação no 1º ciclo. Neste último ano tem também participado em alguns projetos e iniciativas relacionados com Laboratórios de Aprendizagem, nomeadamente, conferências, workshops e outros eventos a convite da DGE e da *Promethean*, importantes parceiros neste domínio.

DURAÇÃO E HORÁRIO

Sábado: 12 de Maio das 9h30 às 12h30

INVESTIMENTO

Formação financiada pela Associação de Pais dos alunos da E. B. e J.I. do Pinhal do General.