

PROJETO

Projeto de Mudança e Inovação
2020/2021



Queremos promover junto dos alunos a utilização das TIC em projetos de autoaprendizagem

Borboleta da autoria de Patrícia Santos

Regulamento Projeto+

Enquadramento

Vivemos numa era digital em que a cada minuto milhões de pessoas criam e absorvem uma quantidade incalculável de informação num mundo *online*. Produz-se e partilha-se informação a um ritmo alucinante e a conectividade global progride num ritmo aceleradíssimo. O Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027 da União Europeia reconhece a necessidade de se explorar o potencial das tecnologias digitais para a aprendizagem e o ensino e desenvolver competências digitais para todos.

O Projeto+, projeto criado em 2013, enquadra-se neste plano de digitalização das escolas, do ensino e da aprendizagem. Pretende lidar com esta transformação digital e preparar a escola para um mundo cada vez mais mediado por tecnologias digitais. Os alunos de hoje nasceram no mundo da tecnologia, da troca de informação rápida, das pesquisas céleres e de fácil acesso e estão familiarizados com recursos tecnológicos do domínio visual. A estes também são exigidos níveis crescentes de competências digitais. Torna-se por isso evidente a necessidade da implantação efetiva da informática educativa a partir de mudança da conceção do uso das ferramentas com fins pedagógicos e de autoaprendizagem. A tecnologia digital é um instrumento poderoso e aliciante para uma aprendizagem colaborativa e criativa, facilita uma aprendizagem mais personalizada, flexível e centrada no aluno, permite que a aprendizagem ocorra fora das salas de aula e, sem dúvida, constitui uma estratégia metodológica que no processo de ensino e aprendizagem pode melhorar a qualidade do que se aprendeu, a forma como se aprendeu e como se poderá aprender. O Projeto+, projeto abrangente e inclusivo, tem como grande finalidade dotar todos os alunos de competências digitais (conhecimentos, competências e atitudes) para viver, trabalhar, aprender e prosperar num mundo cada vez mais digital.

Capítulo I

Objetivos

- 1.** Promover a inovação nas escolas.
- 2.** Identificar e implementar áreas de mudança e melhoria na escola.
- 3.** Mobilizar alunos e docentes para práticas e experiências de aprendizagens inovadoras.
- 4.** Promover a aquisição de conhecimentos e o desenvolvimento de competências específicas nas várias áreas do saber.
- 5.** Promover a utilização das TIC em projetos de autoaprendizagem.
- 6.** Fomentar a ligação entre tecnologia e pedagogia na melhoria do ensino e das aprendizagens.
- 7.** Reunir um conjunto de trabalhos que possam ser utilizados como recursos de aprendizagem.
- 8.** Estimular a aprendizagem cooperativa, valorizando as competências sociais e o incremento das relações grupais.
- 9.** Fidelizar os alunos à escola através do reconhecimento do mérito.
- 10.** Desenvolver competências digitais.

Capítulo II

Concurso

No sentido da concretização dos objetivos do Projeto+ promovemos um concurso de trabalhos de acordo com as seguintes regras:

- 1.** O concurso destina-se a todos os alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico ao Ensino Secundário, de qualquer estabelecimento de ensino do Agrupamento, que serão distribuídos por cinco categorias:
 - A** – alunos do 1.º Ciclo de escolaridade;
 - B** – alunos do 2.º Ciclo de escolaridade;
 - C** – alunos do 3.º Ciclo de escolaridade;
 - D** - alunos do ensino secundário regular;
 - E** – alunos do ensino secundário profissional.

- 2.** Os concorrentes podem apresentar-se individualmente ou em equipas.

- 3.** Os trabalhos apresentados podem resultar de interdisciplinaridade, sendo os professores das disciplinas envolvidas responsáveis pela sua submissão.

- 4.** As equipas não podem ter mais que quatro elementos.

- 5.** Os trabalhos apresentados podem resultar de uma participação coletiva de toda a turma. Todos os alunos devem estar devidamente identificados no trabalho, assim como a área do seu contributo para o trabalho.

Capítulo III

Especificações técnicas / natureza e formato dos trabalhos

1. Os trabalhos têm de ter obrigatoriamente um produto final em formato digital passível de ser publicado no espaço Web do agrupamento.
2. Os tipos de trabalhos possíveis são:

Memória descritiva do desenvolvimento de um projeto, documento (texto ou multimédia) que descreva o processo de desenvolvimento de um projeto, desde a conceção ao produto final. Ver como exemplo o resumo de projetos premiados no concurso Ciência na Escola de 2015/16 por alunos 3.º ciclo:

→ http://www.dgeste.mec.pt/wp-content/uploads/portefolios_pfp/13ED_ESC4/index.html#p=1

Vídeo, que pode ser de diferentes tipos como por exemplo:

de imagens “reais”:

→ http://www.youtube.com/watch?v=cPFDxk_rID8

de desenho animado:

→ <https://www.youtube.com/watch?v=ntyC-uFeeKI>

de síntese digital:

→ <http://www.youtube.com/watch?v=SnTI8128OW0>

Apresentação digital, conjunto de diapositivos acompanhados ou não de locução e/ou música:

→ <https://imagem.casadasciencias.org/online/40118778/40118778.php>

Produto digital, conjunto de texto, imagem, vídeo, etc, ligados entre si por hiperligações:

→ <http://imagem.casadasciencias.org/online/38127442/38127442.php>

Quizz, jogo ou simulação, aplicações informáticas com que os utilizadores interagem no sentido de executar de tarefas, resolver problemas ou responder a questões:

→ <http://www.candidopereira.net/plantasvirtuais/>

3. Os trabalhos têm de ser originais e não podem incluir elementos suscetíveis de violarem os direitos de autor e/ou os direitos de imagem seja de quem for.
 - 3.1 As pessoas reconhecíveis nos vídeos têm de autorizar expressamente a sua participação. No caso de os alunos serem menores, essa autorização cabe aos respetivos encarregados de educação.
4. Não é permitido utilizar mais do que 30 segundos de peças musicais com direitos comerciais.
5. Não é permitido utilizar imagens de obras (digitais ou não) onde esteja indicado que os direitos de reprodução estão reservados (símbolo ©). Em

alternativa é preferível a produção própria ou utilizar como fonte bancos de imagem de utilização livre, como por exemplo:

<http://imagem.casadasciencias.org/?uid=0>

- 6.** Indicar sempre a autoria e propriedade de componentes integrados no trabalho que não foram produzidos pela equipa.
- 7.** Aconselha-se a publicação dos trabalhos sob uma licença Creative Commons (<http://creativecommons.pt/>).
- 8.** Salvo indicação em contrário no próprio trabalho, todos os projetos submetidos serão partilhados sob licença Creative Commons.
- 9.** Os autores concedem ao Agrupamento de Escolas de Águas Santas o direito de publicação do trabalho, autorizando a sua exibição no seu espaço Web ou em todo e qualquer meio de comunicação existente, agora ou no futuro.

Capítulo IV

Equipa

1. A equipa responsável pelo Projeto+ é constituída por:

Manuel Ferreira

Cândido Pereira

Ana Cristina Magalhães

Carmen Madureira (coordenadora do Projeto+)

Jorge Silva

Teresa Carneiro (cocoordenadora do Projeto+)

2. A decisão sobre a atribuição dos prémios será da competência de um Júri de seleção constituído por:

Manuel Ferreira (Presidente)

Ana Cristina Magalhães

Carmen Madureira

Helena Borges

Isabel Gomes

Manuel Linhares

Maria Lurdes Cardoso

Paula Viterbo

Teotónio Silva

Teresa Carneiro

3. Cada trabalho será avaliado de acordo com os seguintes critérios:

- Nível científico
- Originalidade
- Criatividade
- Adequação do formato
- Aspetos estéticos/grafismo
- Promoção da autoaprendizagem

Capítulo V

Entrega dos trabalhos

- 1.** Os trabalhos selecionados pelos respetivos professores devem ser submetidos na plataforma <https://projetomais.aescas.net> até ao dia **2 de julho de 2021**.

- 2.** Todos os trabalhos, antes de serem submetidos na plataforma, devem ser previamente enviados aos coordenadores dos respetivos grupos disciplinares, até ao dia 4 de junho de 2021.

- 3.** Todos os trabalhos, antes de serem submetidos na plataforma, devem ser previamente avaliados pelo(s) professor(es) da(s) disciplina(s) ou área disciplinar, até o dia 25 de junho de 2021. Serão selecionados 3 trabalhos/disciplina/ano de escolaridade.

- 4.** Os trabalhos submetidos devem ser relevantes para os alunos como instrumentos de autoaprendizagem e refletir experiências inovadoras de ensino/aprendizagem.

- 5.** O júri após análise dos materiais selecionados em cada categoria, decidirá dos prémios a atribuir.

- 6.** Ao júri é reservado o direito de solicitar, a qualquer momento, informações adicionais que considere relevantes para a avaliação dos trabalhos.

- 7.** Das decisões do júri não há recurso.

Capítulo VI

Prémios

1. A atribuição dos prémios visa motivar os alunos para a aplicação criativa das TIC em projetos de autoaprendizagem.
2. Serão atribuídos prémios por cada categoria.
3. Será atribuído um diploma de participação aos alunos cujos trabalhos foram submetidos na plataforma.
4. A entrega dos prémios será realizada em cerimónia a realizar em **dezembro de 2021**.
5. Os trabalhos premiados serão divulgados e publicitados à comunidade usando os meios de comunicação disponíveis.