



Agrupamento Vertical de Escolas de Azeitão

2011/12



Parecer do Conselho Pedagógico:

Projecto/Clube: Scratch time!

Âmbito: curricular não curricular

Proponentes: Maria Teresa Marques

Equipa:

(Nome)

Equipa: (Nome)	Categoria (Prof., Alunos, AAE, EE)	Função	Carga horária semanal
Maria Teresa P. Martinho Marques	Professor	Coordenador	90
		Total	1 bloco de 90 minutos

Introdução: (enquadramento no PEE e que problemáticas pretende abordar/resolver)

P.E.

Eu e o conhecimento (- incentivar a implementação de novos Clubes Temáticos; - melhorar a qualidade do processo de aprendizagem-ensino ...)

Com provas já dadas, a utilização desta linguagem de programação – Scratch (concebida no MIT) - permite desenvolver a fluência tecnológica, melhorar as aprendizagens matemáticas, a motivação e o gosto pela disciplina de Matemática (com implicações no sucesso educativo, pelo menos dos alunos de 5º e 6º ano envolvidos em 2007/2008 – onde foi testada pela professora que agora propõe o projecto) quando as condições de aplicação são adequadas (no que respeita aos recursos tecnológicos e humanos - número de alunos por professor).

Enquadramento: Plano de Matemática, Plano Tecnológico.

Problemáticas: Fluência tecnológica por vezes insuficiente, desmotivação relativamente à disciplina de Matemática e consequente insucesso.

Metas (de acordo com o PEE)

Do P.E. - Aprender a conhecer, ... aprender a aprender, exercitando a memória, a atenção e o pensamento.

Do Projecto:

- Promover o desenvolvimento da fluência tecnológica de forma global e integrada;
- Promover o desenvolvimento da competência de resolução de problemas (matemáticos e outros) e de comunicação, com recurso às tecnologias da informação e comunicação.

Objectivos

- Desenvolver projectos de programação em Scratch de natureza e temas variados (disciplinares ou transdisciplinares).
- Criar um blogue de suporte à divulgação dos projectos concebidos ao longo do ano pelos alunos.
- Promover a utilização do Scratch como uma ferramenta/estratégia adequada à melhoria da qualidade do ensino/aprendizagem da matemática e de outras áreas curriculares - se as condições o permitirem, em momentos a definir, as sessões poderão ser abertas a professores, sendo os alunos responsáveis pelo apoio às actividades de formação informal dos docentes (no âmbito do Plano Tecnológico).

Destinatários

Alunos da Escola Básica 2,3 de Azeitão (preferência dada a actuais ou ex-alunos da professora TM), mas podendo incluir outros de outras turmas, caso a lotação da sessão não fique esgotada. Comunidade Educativa e todo o público interessado (blogue)

PREVISÃO:

Actividades/ Acções	Objectivos Específicos	Nº de destinatários a envolver	Calendarização	Recursos materiais		Orçamento
				Existentes	Necessários	
1. Desenvolvimento de projectos de programação em Scratch.	- Desenvolver competências de programação e de resolução de problemas matemáticos e outros em contextos transdisciplinares. - Desenvolver a fluência tecnológica.	Não mais do que 15 a 20 alunos por sessão	Ao longo do ano	Sala de Polivalente	-----	0
2. Construção/dinamização de um blogue de suporte à divulgação dos projectos elaborados ao longo do ano.	- Desenvolver competências de comunicação com recurso às tecnologias educativas. - Desenvolver a fluência tecnológica.	Comunidade educativa e todo o público interessado	Ao longo do ano	Sala de Polivalente	-----	0
3. Divulgação do Scratch em diversos eventos (Dia+, recepção a alunos do 4.º ano, Scratch Day... outros...	- <i>Desenvolver competências de comunicação.</i> - <i>Participar em eventos dentro e fora da Escola</i> - <i>Divulgar o Scratch</i>	Alunos da Escola, comunidade educativa, outros professores	Em momentos a definir	Sala Polivalente ou local a definir	No caso do Scratch Day serão suportados por outra entidade.	0
Observações: as actividades 1 e 2 funcionam em conjunto de forma articulada em cada sessão. O(s) grupo(s) devem manter alguma estabilidade, mas estarão sempre abertos à participação de outros alunos que os completem em cada sessão (limite imposto apenas pelos recursos físicos e humanos).						
					Total	0

Dispositivo de avaliação do projecto (que modalidades, momentos e instrumentos de avaliação do projecto são previstos)

- **Participação dos alunos** (número de alunos por sessão – discriminação por anos e turmas – através do registo em **folha de presenças**) ANUAL
 - **Partilha regular dos projectos desenvolvidos** (divulgação dos projectos e actividades num **blogue criado para o efeito**) ANUAL
- E, ainda, com os **alunos que se envolveram de forma regular – número de presenças acima de 50% do total de sessões:**
- **Apreciação do trabalho desenvolvido, feita pelos alunos anonimamente (ficha de avaliação de projecto)** ANUAL
 - **Avaliação contínua-formativa feita pelo professor** (tendo por base a observação e a recolha feita com os instrumentos criados) AO LONGO DO ANO, NAS SESSÕES.
 - Apresentação da avaliação do Projecto ANUAL

Data: Julho de 2011

Assinatura do Coordenador: