

Ficha Técnica

Título: Melhores Projetos 2017

Edição: Serviço Nacional de Apoio eTwinning

<http://www.erte.dge.mec.pt>

Direção-Geral da Educação (DSPE/ERTE)

Av. 24 de Julho, 140

1399-025 Lisboa

Coordenação de edição: Serviço Nacional de Apoio eTwinning

Contributos:

Maria José Silva; Irene Vale; José Luís Carvalho; Maria do Céu Costa; Elisabete Dias; Sandra Sande; Maria Helena Neutel; Manuela Baptista; Floripes Costa; Helena Goulão; Cláudia Seabra Santos; Maria da Graça Neto; Ivete Rocheta; Paulo Antunes; Rosa Medeiros; Helena Louro; Cláudio Ferreira; João Pascoal; Cristina Ramalho; Ana Madalena Boleo; Cláudia Meirinhos; Marisa Rocha; Elisabete Muche

Design: Isabel Espinheira - DGE

Capa: Graça Santo e Rita Alves

Impressão: 1500 exemplares

Publicado em julho de 2018

As informações apresentadas nesta publicação são da responsabilidade dos seus autores e não do Serviço Nacional de Apoio eTwinning.

Este livro é publicado ao abrigo dos termos e condições da licença Creative Commons Unported 3.0, Atribuição-Uso-Não.Comercial-Partilha nos Termos da Mesma Licença (CCBY-NC-SA 3.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>).

Índice

Pensamento computacional... jogo/aprendizagem - Il pensiero computazionale tra gioco e didattica -El “pensamiento computacional” entre juego y didáctica Prémio Nacional na Categoria Pré-Escolar Irene Vale Maria José Silva Agrupamento de Escolas de Porto de Mós	7
La couleur des émotions Prémio Nacional na Categoria 1.º Ciclo Céu Costa Elisabete Dias Helena Neutel José Luís Carvalho Sandra Sande Agrupamento de Escolas n.º1 de Elvas	9
Read and Share Prémio Nacional na Categoria 2.º Ciclo Cristina Silva Agrupamento de Escolas da Lousã	12
“Lire, comprendre, interpréter, débattre et créer... pour découvrir le monde et (apprendre à) se connaître” Prémio Nacional na Categoria 3.º Ciclo Floripes Costa Manuela Baptista Agrupamento de Escolas Infanta D. Mafalda	15
WeLoveOurArtistic and CulturalHeritage, W♥OACH Prémio Nacional na Categoria Ensino Secundário Helena Goulão Agrupamento de Escolas Emídio Garcia, Bragança	18
Mind your Diet Prémio Nacional na Categoria Ensino Profissional Cláudia Seabra Santos Maria da Graça Neto Escola de Hotelaria e Turismo de Coimbra	20
Mon Petit-déjeuneur (O meu pequeno-almoço) Prémio Nacional na Categoria Primeiro Projeto Ivete Rocheta Agrupamento de Escolas Eng.º Duarte Pacheco, Loulé	24
Europe 4.0 - Beam me to 2027 Prémio Nacional na Categoria Cidadania Paulo Antunes Agrupamento de Escolas de Moure e Ribeira de Neiva	27
Adota-me! Prémio Nacional na Categoria Educação Ambiental Cláudio Ferreira Helena Louro João Pascoal Rosa Medeiros EB1,2,3/JI Francisco Ornelas de Câmara EBI da Praia da Vitória	29
All Roads Lead to Rome Prémio Nacional na Categoria Erasmus+ Cristina Ramalho Agrupamento de Escolas de Casquilhos	32
A birthday card for Rebeca – getting Viral on eTwinning Prémio Nacional na Categoria Inclusão Ana Madalena Boléo Cláudia Meirinhos Marisa Rocha Agrupamento de Escolas Patrício Prazeres Agrupamento de Escolas Rosa Ramalho Agrupamento de Escolas Dr. Manuel Gomes de Almeida	35
STEM Club Prémio Nacional na Categoria Programação e Robótica Elisabete Muche Agupamento de Escolas de Marco de Canaveses	38



MELHORES PROJETOS 2017

Título:

**Pensamento computacional... jogo/aprendizagem -
Il pensiero computazionale tra gioco e didattica -El
“pensamiento computacional” entre juego y didáctica**

Ensino Pré-Escolar

Idade dos alunos 3 - 6 anos

Duração: 1 ano letivo (2016-2017)

Autores: Irene Maria Vilanova do Vale, J. Inf. Corredoura, Maria José Silva e Maria Conceição Carvalho, J. Inf. Porto de Mós, AE de Porto de Mós, (Portugal), Tiziana Cippitelli, Valeria Giacomelli, Claudia Murelli, Oliviana Satini, Rosa Maria Monaca, Stefania Villa (Italy), Enrique Mesa Santamaria, (Spain)

Competências-chave

Ao longo deste projeto foram desenvolvidas atividades transversais que permitiram aos alunos atingir as competências pretendidas, de acordo com as Orientações Curriculares da Educação Pré-escolar:

- Competências expressivas, comunicativas, colaborativas e criativas
- Comunicação (língua materna)
- Identificação, formulação e resolução de problemas
- Competência digital
- Competência cognitiva
- Competência metacognitiva

Introdução

Tendo em conta que estimular o desenvolvimento das competências associadas ao pensamento computacional se configura como uma nova forma de literacia para o século XXI, pretendeu-se com este projeto criar e desenvolver cenários de aprendizagens diversificados, aplicando uma pedagogia ativa que conjugou as diferentes áreas e domínios das Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar. A iniciação à linguagem de programação permitiu às crianças desenhar, construir, programar e testar as suas decisões, aprendendo a lidar com o erro/falha, a reestruturar e aperfeiçoar os trabalhos desenvolvidos, promovendo o gosto e a curiosidade pela programação.

Objetivos pedagógicos

- Desenvolver a capacidade de comunicar na língua materna.
- “Aprender a pensar” e “Aprender a aprender”
 - Desenvolver a capacidade de resolução de problemas.
 - Conhecer, criar e usar algoritmos.
 - Desenvolver competências metacognitivas.
 - Promover a criatividade.
- Promover a aprendizagem cooperativa e o espírito de partilha na sala de aula e entre parceiros, através das TIC .
- Desenvolver e promover capacidades sociais, em particular para a inclusão.

Processo

O desenvolvimento deste projeto permitiu a abordagem de temas menos habituais no contexto da educação Pré-Escolar, revelando nas crianças novos interesses e novos métodos de trabalho, motivando-as para novas aprendizagens, valorizando o trabalho entre pares, melhorando a auto estima e aumentando a motivação para novas aprendizagens.

Inicialmente desenvolveram-se diversas atividades, transversais ao currículo, de promoção do Pensamento Computacional sem recurso à tecnologia, o que possibilitou às crianças desenvolverem a capacidade de memorização, atenção, orientação espacial,

raciocínio lógico, criatividade, a capacidade de seriar e ordenar, associar número e quantidade, estabelecer padrões, reconhecer e criar algoritmos, identificar e resolver problemas. Assim, puderam estruturar ideias, desenvolver a orientação espacial, ordenar ações e registrar as mesmas em mapas elaborados pelas próprias crianças ou pelos adultos.

A exploração e resolução dos problemas apresentados nas ferramentas *online* RunMarco, Kodable e Lightbot, assim como a introdução do robô BeeBot e do programa ScratchJr permitiu-lhes iniciar a utilização de linguagem de programação, fomentando o desenvolvimento do pensamento matemático e da linguagem e a capacidade de resolução de problemas, tão importantes para o seu desenvolvimento.

Desenvolveram a capacidade de organização lógica das ideias, implementaram sequências lógicas para a resolução de problemas, analisando/refletindo/reformulando de forma individual e colaborativa e partilhando os seus resultados com os pares.

Avaliação

A avaliação neste projeto centrou-se numa constante reflexão e adequação das atividades aos alunos e contextos. Incidiu sobre a aceitação das propostas apresentadas e a cooperação entre pares. As competências adquiridas também foram avaliadas. No final, foi construído um inquérito no Kahoot para os alunos e no Google Forms para os professores.

Informações

Endereço: <https://twinspace.etwinning.net/25014/home>

Utilizador: utilizador.visitante

Password: jogo_aprendizagem

Professor: Irene Vila Nova do Vale

irene.mvny@gmail.com

Disciplinas envolvidas

Área da Expressão e Comunicação:
Domínio da Matemática, Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita, Domínio da Educação Física, Área do Conhecimento do Mundo: Mundo Tecnológico e Utilização das Tecnologias.

Ferramentas digitais utilizadas

TwinSpace

Skype

Padlet

Sway

Kizoa

Google Docs

Google Maps

Google Forms

Vimeo

Youtube

Jwplayer

Kahoot

Kodable

Run Marco

Lightbot

ScratchJr

Fotos



Título

La couleur des émotions

1.º Ciclo

Autores: Céu Costa, Elisabete Dias, Helena Neutel, José Luís Carvalho, Sandra Sande

Idade dos alunos: Média de 5-6 anos. Alunos de Pré-Escolar e de 1.º Ciclo do Ensino Básico.

Duração: 1 ano letivo (2016-2017)

Competências-chave

Inteligência emocional

Autoestima e autoconfiança

Colaboração e comunicação

Criatividade

Utilização das TIC

Conhecimento de outras línguas e culturas

Introdução

Este projecto colaborativo, desenvolvido por escolas de França, Portugal, Itália e Espanha em torno do livro de Anna Llenas *O monstros das cores*, pretendeu ajudar as crianças a conhecer e controlar as suas emoções de modo a melhorar o seu comportamento e a sua relação com os outros, assim como a estarem mais disponíveis para a aprendizagem.

Gerir as emoções significa receber e apreciar a mensagem que elas transmitem. Aprender a linguagem das emoções desenvolve nas crianças a capacidade de superar dificuldades, controlar a sua agressividade e expressar sentimentos.

Este propósito foi alcançado através da exploração de livros infantis, da realização conjunta de atividades de contacto com as artes (literatura, pintura, música, dança, cinema), com as expressões física e motora, com a natureza, de criação e intercâmbio de mascotes (monstros de cores) e de aprendizagem de outras línguas.

Objetivos pedagógicos

O projeto visou desenvolver nos alunos competências transversais ligadas ao reconhecimento e controlo das suas emoções, ao desenvolvimento de valores de cidadania e ao conhecimento de outras culturas e idiomas.

Em concreto, teve como objetivos específicos:

- Mobilizar a expressão oral e escrita em todas as suas dimensões;
- Agir, exprimir-se e compreender através da atividade física e da atividade artística;
- Aprender a explorar o mundo que nos rodeia;
- Utilizar o computador para pesquisar, para comunicar e partilhar informação.

Processo

O projeto foi desenvolvido em torno de ateliés de leitura de livros infantis, dança, música, expressão plástica, contacto com a natureza, leitura de imagens fixas e animadas, introdução ao espanhol, ao francês e ao italiano, jogos no pátio, na sala de aula e no computador, expressão corporal (autoconsciência; comunicação; noção de espaço...).

Destacamos as seguintes atividades:

- Exploração do livro *O monstro das cores* de Anna Llenas (Editorial Nuvem de Letras)

- Viagem dos “peluches das emoções” pelas escolas parceiras em busca do “peluche da alegria”.

- Visitas dos “peluches das emoções” à localidade de Elvas, à região e fins de semana com a família.

- Semanas das cores (realização de atividades diversificadas e contextualizadas).

- Videoconferências com todos os parceiros.

- Realização de um filme de animação sobre a viagem dos “peluches das emoções”.

Avaliação

As crianças responderam a perguntas de um questionário interativo (criados em Kahoot) para avaliar o seu conhecimento das emoções, das cores e de algumas palavras nas línguas dos parceiros. A maior parte dos alunos atingiu resultados superiores a 80% de respostas corretas em todos os itens.

Os professores elaboraram relatórios finais e responderam a um questionário de avaliação do projeto, que posteriormente foi analisado e publicado no TwinSpace.

Os professores destacaram:

- a forte implicação e motivação dos alunos. - o envolvimento dos pais e outros familiares dos alunos;
- a consecução dos objetivos;
- a facilidade de utilização do TwinSpace;
- a utilização de novas ferramentas digitais;
- apesar de os diferentes idiomas serem um obstáculo, foi possível ultrapassar essa dificuldade;
- a necessidade de melhorar a forma de contacto entre os parceiros;
- a sua satisfação com a participação no projeto;
- o estarem dispostos a realizar outro projeto em conjunto.

Em suma, os objetivos do projeto foram alcançados, quer através das atividades colaborativas com os parceiros, quer da participação em atividades extensivas a todos os alunos da escola, quer ainda nas saídas formais e informais a casa dos alunos e às imediações da escola e visitas de estudo à região. Toda a comunidade ficou a conhecer as aventuras dos alunos e dos seus “amigos coloridos”. Os alunos passaram a melhor conhecer e controlar suas emoções e as mensagens enviadas pelo seu corpo, a aprender a considerar o que eles e os outros sentem e a desenvolver a empatia, assim como a valorizar cada vez mais o seu património natural, social e cultural e a sua integração na Europa e no Mundo.

Informações

<https://twinspace.etwinning.net/24540/home>

José Luís Torres Carvalho; jlcsvarao@gmail.com

Disciplinas Envolvidas

Língua materna; Línguas estrangeiras; Expressões, Cidadania; Formação pessoal e social; Matemática; Estudo do Meio.

Ferramentas digitais utilizadas

Os programas e recursos educativos digitais que serviram de apoio à realização do projeto foram os seguintes:

- Twinspace, para a composição do portefólio digital do projecto.
- Windows Movie Maker, para editar e realizar filmes e slideshows.
- Youtube, para a publicação dos registos vídeo.
- PhotoScape, para a edição e tratamento de fotos.
- Book-Creator e Kizoa, para a composição de livros e álbuns fotográficos.
- Windows Publisher e Windows Word, para a

composição e edição de textos.

- Skype e Zoom.US, para a realização de videoconferências

- Kahoot e Google Formulários, para a criação de questionários de avaliação do projeto.

Google Pesquisa, para a pesquisa de informação.

- Google Maps, para a simulação da viagem e para localização da região, da cidade das escolas parceiras.

- Gmail, para o envio e recepção de correio electrónico.

Título: Read and Share



Título

Read and Share

2.º Ciclo

Idade dos alunos: 10-12

Duração: um ano letivo (mas o projeto continuará ativo enquanto os seus intervenientes o desejarem)

Autores: Aneta Kleisa (Szkoła Podstawowa nr 23 w Gdyni, Gdynia, Polónia) e Cristina Silva (Agrupamento de Escolas da Lousã) – fundadores; Alicja Banasiak (Podstawowa nr 2 im. Jana Pawła II, Kalisz Polónia); Christina Kasinti (3rd Gymnasium of Korinthos, Korinthos, Grécia); Gergana Ilieva (Dimitar Talev Secondary School, Dobrich, Bulgária); Josefina Garcia Tarragó (Escola Sant Miquel, Ascó, Espanha); Maria Jastrzab (Szkoła Podstawowa nr 10 w Rzeszowie, Rzeszów, Polónia); Miroslava Borovcová (Gymnázium Vysoké Mýto, Vysoké Mýto República Checa) e Tana Oprea (Scoală Nr.58 “Petre Ghelmez”, Bucuresti, Roménia).

Competências-chave

Desenvolver o gosto pela leitura; usar a língua inglesa para comunicar em contextos reais; trabalhar em grupo; resolver problemas; potenciar a autonomia e espírito crítico; criar histórias digitais e desenvolver competências digitais.

Introdução

O projeto centrou a sua ação no livro, focando dois objetivos principais, que são globalmente considerados nobres: a promoção da leitura e o desenvolvimento de uma atitude de cidadania ativa através do uso das novas tecnologias. *Read and Share* foi engenhosamente tecido e construído em torno de sete aventuras em que todos os grupos participaram ativamente.

Objetivos pedagógicos

Promover o livro e a leitura; desenvolver competências digitais, promover o trabalho em grupo e a interdisciplinaridade; utilizar a língua inglesa para comunicar e criar apresentações, pequenos vídeos, histórias digitais e poemas.

Processo

O projeto foi organizado em desafios/aventuras que se seguiram à apresentação dos alunos, das escolas e das bibliotecas escolares. Na Aventura 1, foi criado o logótipo do projeto; a Aventura 2 implicou a criação de um *ebook* conjunto intitulado: “A book is...”. Na Aventura 3, foram elaborados marcadores de livros, com recurso a materiais recicláveis. Estes marcadores foram posteriormente trocados entre os participantes dos vários países. A Aventura 4 consistiu num concurso de fotografia intitulado “Apanhados a ler...” (os alunos foram convidados a criar/encontrar um cenário criativo para tirarem fotografias originais de pessoas a ler). Na Aventura 5, foram dadas a conhecer as bibliotecas municipais das regiões dos países intervenientes. Na Aventura 6, realizaram-se *workshops* para criar histórias digitais. Em “Outras Aventuras”, foram divulgados encontros com escritores nos vários países intervenientes; no caso da Lousã divulgaram-se os encontros com os escritores Elsa Lé, António Vilhena e Carmen Zita e a obra da professora Henriqueta Oliveira. Na secção “Mais capítulos, mais aventuras”, os grupos incluíram e divulgaram diversas atividades de promoção do livro e da leitura realizadas nas bibliotecas escolares nos vários países, a saber: poemas para a mãe; avós e pais vão

à escola ler às crianças; vamos ler ao jardim de infância; concurso de Slogans da Leitura; Flasmob da Leitura (Polónia); Concurso de leitura (Portugal e Grécia); “Cooking by the book” (ler e cozinhar); “Um doce de livros” - frascos com títulos dos livros que devemos ler (Grécia); peças de teatro (Polónia e Espanha); “a árvore da Poesia” (Grécia, Polónia e Portugal); “Piquenique da leitura” (Portugal e Polónia); A leitura bate à porta; ler a 3 ou mais vozes (Lousã); jogos da leitura (República Checa); Exposição: “Que livro estás a ler agora?”; Pares da Leitura – durante o 3.º período os alunos organizaram-se em pares para ler no intervalo – um aluno mais velho com um mais novo (Espanha). Na Aventura 7, foram apresentadas ideias para bibliotecas diferentes/pouco usuais, sendo que para a Lousã foram deixadas as seguintes sugestões: uma pequena biblioteca numa casa de xisto na aldeia do Talasnal, “Uma biblioteca numa casa da árvore”, acessível a todos, no parque Carlos Reis; uma pequena biblioteca no castelo da Lousã e Bibliotecas sobre a água/ na água nas praias fluviais. No final do ano letivo, na Lousã, o trabalho desenvolvido foi apresentado pelos alunos numa sessão pública para a comunidade local.

Avaliação

A avaliação final baseou-se em inquéritos aos alunos e aos professores, sendo que, ao longo do projeto, foram trocadas opiniões entre os intervenientes, através de correio eletrónico e no espaço virtual. O projeto foi divulgado na página do Facebook e em sessões públicas, tendo recebido comentários de elementos das autarquias, reitores, escritores e ilustradores de vários países e contou também com a divulgação na página eletrónica do Plano Nacional de Leitura. *Read and Share* obteve o Selo Europeu de Qualidade em Portugal, Espanha, Grécia, Polónia (2 escolas) e República Checa.



Informações

O nosso espaço virtual: <https://twinspace.etwinning.net/26198/home>

A nossa página no Facebook: <https://www.facebook.com/etwinningreadandshare/>

eBook _A book is ... <http://fliphtml5.com/xao0y/lis>

A nossa página com histórias digitais: <http://write-and-share.webnode.cz/>

ebook final do projeto : <https://twinspace.etwinning.net/26198/pages/page/242303>

Vídeo sobre o projeto: <https://studio.stupeflix.com/v/vp5xVww6KyGT/>

Divulgação na Página do Plano Nacional de Leitura: <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/index.php?s=noticias-eventos>

<https://drive.google.com/file/d/1jJEMBo6XsN2PDCPUzXUI6ds4Jj3NGOw/view>

Endereço eletrónico: cristinasilva@aglousa.com

Disciplinas envolvidas

Inglês, Português, Ciências, Educação Visual; História e Geografia, Tecnologias da Informação e Oficina de Projetos.

Ferramentas digitais utilizadas

Twinspace e Facebook; Prezi, Emaze, Google docs, Monkey survey, Slideshare, Slidely, Issuu, padlet, Photopeach, Powerpoint, Fliphtml5, Stupeflix, Webnode, Paint, Microsoft autocollage, Pizap, Educaplay, Smartdraw, jigsawplanet, Powtoon, kizoa, Story jumper e StoryBird.



Título

“Lire, comprendre, interpréter, débattre et créer... pour découvrir le monde et (apprendre à) se connaître”

3.º

Ciclo

Idade dos alunos: 12-15 anos

Duração: de 21.09.2016 a 14.06.2017

Autores: Manuela Maria Baptista, Agrupamento de Escolas Infanta D. Mafalda, Gondomar; Floripes Maria Costa, Agrupamento de Escolas Infanta D. Mafalda, Gondomar; Ana Paula Reis, Agrupamento de Escolas Infanta D. Mafalda, Gondomar, Portugal; Antonietta Bianca Ferrara, ICS 2 “V. Russo” di Palma Campania - Scuola Secondaria di I Grado, Italy; Anna Karamourtou, Γυμνασιο Λυκειακειο Ταξειο Ιτεασ Καρδιτσασ, Greece; Chems Yengui, École Préparatoire Pilote Tozeur, Tunisia

Competências-chave

- Competência plurilingue e pluricultural (conhecimentos e capacidades para utilizar as línguas para comunicar na interação cultural).

- Competência em informação e digital (conhecimentos e capacidades para o acesso, produção e uso crítico da informação e para a comunicação eficaz, ética e socialmente responsável).

- Aprender a aprender (disposição e capacidade para organizar e regular a própria aprendizagem, tanto individualmente como em grupo).

- Expressão cultural (reconhecimento da importância da difusão de conhecimento e cultura através de diferentes modalidades de expressão artística).

- Competências cívicas (participação ativa na vida pública).

Objetivos pedagógicos

- Desenvolver a competência comunicativa em língua francesa.

- Fomentar o gosto pela leitura (enquanto estímulo para a criatividade, a aprendizagem e o interesse por novas áreas do conhecimento) e pela arte em geral.

- Incrementar a capacidade de reflexão e de construção de argumentação a partir do debate de ideias.

- Desenvolver diferentes tipos de inteligência e habilidades.

- Desenvolver uma mentalidade multilinguística e multicultural.

Processo

O projeto foi concebido como parte integrante do currículo de Francês Língua Estrangeira (nível 3), visando desenvolver a proficiência em língua francesa e abordar, de forma desafiante, parte significativa das temáticas previstas no currículo, a saber: “cultura e estética”, “vida ativa”, “solidariedade e cooperação internacional” e “o mundo atual e a tecnologia” (neste caso, a abordagem foi pragmática: uso de ferramentas digitais e do espaço virtual do projeto).

A proposta de leitura do livro *Une histoire à quatre voix*, d' Anthony Browne, permitiu conceber um percurso pedagógico que possibilitou, aos alunos, afinar competências de observação e de inferência, desenvolver o espírito crítico, a criatividade, o trabalho colaborativo e a cidadania ativa. Por se tratar de um livro repleto de alusões artísticas, literárias e cinematográficas, propiciou a

análise, o debate, a pesquisa e a reflexão crítica a partir de referências históricas, textuais e intertextuais, linguísticas e simbólicas e até o trabalho interdisciplinar com Educação Visual. Por apresentar quatro perspectivas diferentes de uma mesma realidade, de acordo com o olhar de cada personagem (“quatre voix”), viabilizou uma abordagem reflexiva de temáticas relevantes de que destacamos as seguintes: o autoconhecimento e a descoberta do outro; o reconhecimento da existência de distintas percepções da realidade, que condicionam as escolhas; a abertura a diferentes pontos de vista, enquanto oportunidade para novas aprendizagens, reflexão que foi apoiada pela intervenção do Serviço de Psicologia e Orientação, prevista para os alunos do 9.º ano de escolaridade. Por ser uma lição sobre o preconceito, o livro abriu, ainda, as portas à desmistificação dos estereótipos associados a cada uma das nacionalidades participantes, à aceitação da diferença e ao reconhecimento do valor da diversidade.

O álbum d’ Anthony Browne foi também um bom pretexto para a escrita colaborativa – a “quatro mãos” - e a ilustração de uma quinta voz da história, que teve a particularidade de, de uma certa forma, materializar as aprendizagens feitas ao longo do projeto: <https://is.gd/cdLHkv> .

Os alunos tiveram, ainda, a oportunidade de participar, enquanto cidadãos europeus interventivos, na Journé Européenne des Langues, nas Journées Internationales du Livre Voyageur, numa campanha contra o vandalismo, promovida pelos parceiros italianos, e nas atividades de disseminação do projeto.

Avaliação

Para além do Prémio Nacional eTwinning, na Categoria de 3.º ciclo, o projeto foi distinguido com o Selo Europeu de Qualidade em todos os países participantes e, ainda, com Menção Honrosa, em Itália.

A avaliação do projeto pelos alunos dos

diferentes países participantes pode ser consultada em <https://padlet.com/manuelabaptista/yiakej7iyzl7>. Em <https://padlet.com/manuelabaptista/q7cy73y13k5j>, disponibilizamos a avaliação feita pelas docentes responsáveis e por outros elementos da Comunidade Educativa.

Informações

TwinSpace do projeto (aberto): <https://twinspace.etwinning.net/24681/home>

Vídeo síntese do trabalho realizado: <https://youtu.be/hYo9kfhJEM>

Livro digital: <https://is.gd/cdLHkv>

Artigos publicados sobre o projeto:

<http://joom.ag/4MeL/p66> (Visibility of eTwinning Projects)

<https://drive.google.com/file/d/1AgcESuX-1VIAVIYRIVIBf84wDBHHzQo/view> (Plano Nacional de Leitura)

Endereço de email das professoras portuguesas responsáveis pelo projeto:

Manuela Baptista: manuelacb@gmail.com

Floripes Costa: floripes.costa@agrcanelas.edu.pt

Disciplinas envolvidas

Francês Língua Estrangeira (nível 3), Educação Visual e Serviço de Psicologia e Orientação (SPO)

Ferramentas digitais utilizadas

Foram utilizados o e-mail e o Facebook/Messenger como ferramentas de comunicação; o Google Drive (Word, formulários e apresentações), o TitanPad, o Tricider, o AnswerGarden e o Padlet (avaliação do projeto) como ferramentas de colaboração; foi usado software de edição, para produção do Poster

e de documentos multimédia; o Youtube, Canvas, Slideshare, e QR Code para a disseminação. A publicação nos sites das escolas, Facebook e Twitter também serviu este fim. Usámos ainda o Tagul, o Tagxedo e o Rubiscar. Foram exploradas as diferentes potencialidades do TwinSpace, incluindo a dinamização de um “live event” que integrou a dinamização, pelos alunos, de um Kahoot sobre o álbum estudado.



Título:

WeLoveOurArtistic andCulturalHeritage, W♥OACH

Ensino Secundário

Idades entre os 15 e 18 anos

Início: outubro de 2016 - finalização em maio de 2017.

Autores: 19 alunos do 11.ºG, disciplina de História da Cultura e das Artes (disciplina de opção), Curso de Artes Visuais, Escola Secundária Emídio Garcia, Bragança; Yerevan high school N 198, Arménia, alunos de inglês; Zespół Społecznych Integracyjnych Szkół “Amigo”, Wrocław, Polónia, alunos de NEE (surdos);

Competências-chave

- . Preservar e valorizar o património artístico e cultural.
- . Entender a defesa do património como ato de cidadania.
- . Consolidar o sentido de apreciação estética do mundo.
- . Mobilizar os conhecimentos adquiridos na disciplina para criticar a realidade contemporânea.
- . Pesquisar, seleccionar e organizar informação diversificada de uma forma autónoma, responsável e criativa.
- . Promover a educação intercultural, expondo os alunos ao conhecimento cultural, levando ao desenvolvimento de competências que lhes permitam ser críticos, interventivos e ativos.

Objetivos pedagógicos

- . Identificar a arte moderna e contemporânea.
- . Apresentar estilos/correntes artísticas, autores e obras.
- . Aprender a ver, a ouvir, a interpretar, a contextualizar.
- . Desafiar estudantes parceiros a desenvolver um trabalho colaborativo.

Processo

A intenção foi a de proporcionar visibilidade à História da Cultura e das Artes, explorando temas curriculares e proporcionando aos nossos alunos outras formas de aprendizagem.

O objetivo foi o de desenvolver competências recomendadas para esta área de estudo, juntamente com a interação criativa, a prática da língua inglesa e a melhoria das potencialidades tecnológicas.

Ao mesmo tempo, promoveu-se a educação intercultural, expondo os alunos a múltiplas tradições e vivências, o que permitiu desenvolver competências do foro socio-afetivo e cooperativo. Ao mesmo tempo, potenciou-se o espírito crítico, intervencionista e ativo.

Como estratégia inicial, os estudantes das escolas envolvidas foram integrados nas diversas correntes modernas e contemporâneas: do Impressionismo ao Hiper e ao Fotorealismo. *A posteriori*, escolheram uma corrente, tendo optado por um artista específico e um trabalho de autor específico. Com estas opções, os alunos fizeram a sua apresentação, pessoal e de autor, justificando a sua escolha. Com argumentos válidos e fortes, eles tentaram convencer os seus “twins” das escolas parceiras a integrar a sua equipa. Trocaram impressões e debateram ideias, tendo-se formado grupos de trabalho com 4 elementos de cada parceria.

Os elementos dos grupos desenvolveram atividades em torno do “autor-trabalho”.

Como apresentação final, produziu-se uma página web de compilação de estudo/ aprendizagem/ produção alcançados com este projecto.

Avaliação

A avaliação foi feita em todos os momentos do projeto: recolhas, propostas, apresentações, trabalho efetivo... A avaliação pontual contabilizou 10% para a nota final à disciplina de HCA, nos três períodos do ano letivo de 2016/2017.

Na globalidade, o projecto revelou-se compensador e enriquecedor na utilização de ferramentas web, aplicações para telemóvel/ tablet e afins, nas aprendizagens e nas relações interpessoais.

Considero, assim, que foi um trabalho profícuo, com metas estabelecidas e alcançadas.

Informações

<https://helenagoulao.wixsite.com/wloveoach>

Helena Goulão, helenagoulao@gmail.com

Disciplinas envolvidas

HCA

Desenho A

Ferramentas digitais utilizadas

Twinspace, Gmail, Skype, Facebook, Padlet, MovieMaker, aplicações várias para android/ios



Título:

Mind your Diet

Ensino Profissional

Idade dos alunos 15 – 18+

Duração: 1 ano

Autores: Zespół Szkół Gastronomiczno - Hotelarskich w Gdańsku, Gdańsk Polónia. Professoras responsáveis: Anna Choruzycy e Anna Stapor

Escola d'Hostaleria i Turisme de Girona, Girona Espanha, Professoras responsáveis: Cati Palom e Imma Julia

Ugostiteljska škola Opatija, Opatija Croácia. Professor responsável: Mario Nosić

IISS “Gregorio Mendel”, Villa Cortese (MI) Itália. Professor responsável: Massimiliano Crespi

ÖZEL NASİBE ERYETİŞ MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ, PENDİK Turquia. Professor responsável: Emir Korkmaz

Özel MOSB Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Yunusmre Turquia, Professores responsáveis: Ipek özüysal e Selma Araz

Escola de Hotelaria e Turismo de Coimbra, Coimbra - Portugal, Professoras responsáveis: Cláudia Seabra Santos e Maria da Graça Neto

Competências Chave

Desenvolver hábitos alimentares saudáveis

Partilhar a cultura gastronómica

Partilhar experiências e tradições culturais

Introdução

Este projeto foi definido a fim de ajudar e incentivar os alunos a pesquisar fontes confiáveis de informações sobre alimentos, dietas e sua influência na saúde.

Foi intuito das escolas parceiras ajudarem os seus alunos a terem consciência dos componentes dos alimentos que ingerem e de como podem, conscientemente, escolher, conjugar e confeccionar os ingredientes adequados para refeições saudáveis e dietas bem equilibradas.

No decorrer do projeto, os alunos fizeram pesquisa sobre vários tipos de dietas sob orientação dos formadores de nutrição, da área de cozinha, e dos coordenadores do projeto. Elaboraram livros digitais com

receitas saudáveis, abrangendo as várias dietas conhecidas.

O projeto visou também que os alunos aprendessem a dominar novas ferramentas de informação e comunicação e desenvolvessem a língua inglesa.

Objetivos pedagógicos

Reconhecer uma alimentação saudável;

Tomar consciência da importância de fazer uma alimentação saudável;

Pesquisar informações sobre alimentos, suplementos e minerais, em fontes confiáveis;

Aprender a elaborar pratos saudáveis e bem equilibrados;

Partilhar e conhecer a cultura e tradições gastronómicas dos parceiros;

Desenvolver conhecimentos acerca dos hábitos alimentares dos países parceiros;

Desenvolver a oralidade e a escrita da língua inglesa;

Desenvolver competências TIC, com ferramentas web.

Processo

Inicialmente, os alunos apresentaram-se através de um mural (padlet), onde fizeram uma pequena descrição de si próprios, de onde vivem, e falaram um pouco de algumas dietas que tenham feito. Nessa apresentação, também escolheram uma canção com referência a alimentação saudável. Os alunos agruparam-se e alguns prepararam o vídeo de apresentação da escola, outros contruíram vários logótipos para o projeto, para votação, através do surveymonkey. Localizámos num mapa interativo os respetivos países do projeto, em zeemaps, onde fizemos uma breve apresentação das nossas escolas e cidades.

Na etapa seguinte, os alunos responderam a um questionário sobre hábitos alimentares, fizeram um poster digital com refeições tradicionais em cada país, além de realizarem apresentações com refeições em datas festivas. Também fizeram pequenos vídeos tutoriais sobre palavras simples e essenciais de português para inglês ou de como se faz a “mise en place”, além de ensinar pequenas canções de Natal.

Foi feito um webquest para descobrir vários tipos de dietas, os seus benefícios e consequências para a saúde. Cada país elaborou um “e-cookery book” com menus de receitas da dieta que pesquisaram, além de elaborarem um poster digital e um quizz acerca essa dieta. Cada país fez uma entrevista a um nutricionista sobre bulimia, anorexia ou obesidade e elaborou uma banda desenhada acerca da importância dos hidratos de carbono e suas fontes, além de referir a importância da ingestão de água. Foi também elaborado um poster sobre vitaminas e minerais, indicando a importância das fibras dietéticas e antioxidantes. Por fim, foram feitas videoconferências entre os vários parceiros, onde se falou um pouco acerca da cultura de cada país, e do que se aprendeu no projeto, através de jogos e quizzes. Elaboraram-se palavras cruzadas e questões online, acerca do que foi pesquisado durante o projeto.

Avaliação

A avaliação do projeto foi feita por parceiros, alunos e professores, e colocada num mural (Padlet) para informação. Esta avaliação ajuda a perceber o impacto que o projeto teve nos alunos e professores. Além disso foi construído um ebook com essas avaliações.

Informações

Twinspace público

<https://twinspace.etwinning.net/28201/pages/page/161739>

Plano do projeto:

<https://www.genially/581d51048d7266274558369/untitled-genially>

Atividades

Novembro:

1- Questionário aos professores parceiros do projeto e resultados

<https://www.surveymonkey.com/r/ZV5YGVW>
<https://pt.surveymonkey.com/results/SM-HYYV2BQN/>

2- Apresentação dos alunos e de dietas que eles conhecem

<https://padlet.com/lightspark/z88oo57h7ies>

3- Criação do logotipo para o projeto

<https://padlet.com/lightspark/fahrqasezy0>

4- Colocar num mapa interativo filmes acerca do nosso país e escola

<https://www.zeemap.com/map?group=2274986>

<https://padlet.com/lightspark/k0lay1o3ub9p>

Dezembro

1- Apresentação sobre pratos festivos em cada país, mesa de Natal, canção de Natal, etc

<https://padlet.com/clauidiaseabra/1ag2uvzkkrdk>

Pratos Festivos



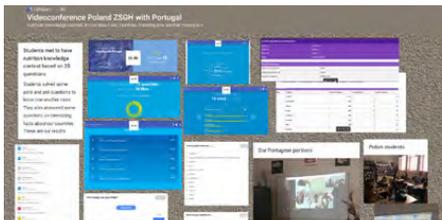
Posters sobre vitaminas e minerais e palavras cruzadas para avaliar a aprendizagem



Posters de diversos tipos de dietas



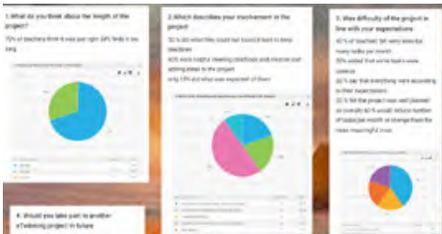
Videoconferências Portugal-Croácia, Portugal-Polónia



Entrevistas sobre doenças relacionadas Bandas desenhadas sobre nutrição

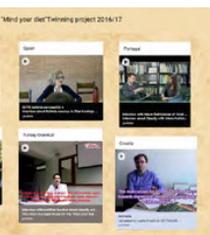


Avaliação do projeto



Análise de resultados

Ferramentas utilizadas



com a (má) alimentação

Título

MON PETIT-DÉJEUNER (O meu pequeno-almoço)

Primeiro Projeto

Autores: Ivete Rocheta – Agrupamento de Escolas Eng.º Duarte Pacheco (Loulé – Portugal); Ödül Ayten Gençol – Özel Ataşehir Bilfenilköğretim Okulu (Atasehir – Turquia); Paola Attanasi – IPSEO “A. Moro” (Santa Cesarea Terme – Itália).

Idade dos alunos: 1.º ciclo (Turquia);
13-14 anos (Portugal); 15-16 anos (Itália).
Duração: janeiro 2017 – junho 2017

Competências Chave

- . Competências linguísticas em língua estrangeira;
- . Diálogo intercultural;
- . Trabalho colaborativo;
- . Utilização de novas ferramentas digitais;
- . Criatividade;
- . Autonomia na aprendizagem.

Tencionou-se, também, que os discentes desenvolvessem competências digitais ao familiarizarem-se com a utilização de novas ferramentas TIC na concretização das tarefas, ferramentas essas que, antes desta iniciativa, nunca tinham sido exploradas em aula.

O projeto proporcionou, igualmente, a mobilização de aprendizagens transversais, nomeadamente, no que concerne à metodologia de trabalho colaborativo, à autonomia e à criatividade, ficando os discentes mais diretamente implicados na sua aprendizagem.

Introdução

Com este projeto, pretendeu-se, particularmente, levar os discentes a desenvolver as suas competências linguísticas e interculturais em língua estrangeira (neste caso, o Francês). De realçar que integraram a atividade alunos de diferentes anos de escolaridade, a saber: uma turma do 1.º ciclo (Turquia), duas turmas do 8.º ano (Portugal) e uma turma do 10.º ano (Itália).

O trabalho incidiu, essencialmente, na divulgação dos hábitos alimentares dos alunos e nas tradições locais, com especial enfoque no pequeno-almoço. A partilha de conhecimentos levou à descoberta de outro universo, favorecendo a compreensão mútua e a tomada de consciência das semelhanças e diferenças, em termos culturais, entre as escolas geminadas.

Objetivos pedagógicos

É de referir que o projeto se enquadrou plenamente nas atividades do currículo da disciplina de Francês – Língua Estrangeira II, permitindo, deste modo, não só a consolidação de conteúdos gramaticais e lexicais relacionados com a temática da alimentação, constante do programa do 8.º ano, como também a abordagem de novas matérias.

Tendo em vista o estímulo do gosto pela aprendizagem na língua estrangeira e o apreço por outras culturas, pretendeu-se:

- Reforçar competências de comunicação em francês;
- Ampliar o horizonte cultural;
- Dar a conhecer o seu universo e descobrir

Avaliação

Ao longo do projeto, foram partilhadas apreciações e sugestões, relativamente às produções apresentadas, nos espaços do registo dos professores e do diário do projeto.

Na fase final, foi aplicado um questionário do Google, tendo-se concluído que o balanço do trabalho desenvolvido era positivo: os alunos – e igualmente os professores – abriram os seus horizontes, prevalecendo o sentimento de fazerem parte de uma larga comunidade!

Informações

TwinSpace:

<https://twinspace.etwinning.net/30263>

Email da professora portuguesa:

professeurivete@gmail.com



Disciplinas envolvidas

Francês – Língua Estrangeira II

TIC

Ferramentas digitais utilizadas

Os trabalhos digitais elaborados pelos alunos foram todos publicados no espaço do TwinSpace. Para tal, foram utilizados recursos diversificados, referindo a título exemplificativo: colaboração no Padlet, colocando-se textos (apresentações individuais, divulgação de hábitos alimentares...), fotos/imagens e links; apresentações (receitas, produtos típicos...) utilizando recursos como PowerPoint, Prezi, Nearpod ou ainda Google Drive; edição de vídeos através do YouTube.

Foram também editados materiais passíveis de serem utilizados nas aulas das escolas parceiras, a saber: *quiz*, aplicando o Kahoot; mapas mentais, através das ferramentas Mindmeister e Tricider. Foram, igualmente, criados QR Code que davam diretamente acesso a algum do trabalho engendrado.



Título

Europe 4.0 - Beam me to 2027

Cidadania

Idade dos alunos: 13 a 16 anos

Duração: 4/5 meses

Autores: Paulo Antunes (Portugal); Heike Keuser e Mareike Raabe (Alemanha); Valentina Burley (Reino Unido)

Competências-chave

Comunicação em língua inglesa

Competências básicas em Ciências e Tecnologias

Competências digitais

Aprender fazendo

Competências sociais e cívicas

Sensibilização e expressão cultural

Introdução

O projeto fazia parte da competição europeia, organizada pela Alemanha com o mote definido “Unidos na diversidade - Europa entre a tradição e a era moderna” e o tópico selecionado era “Europa 4.0 - Beam me to 2027”. A nossa escola juntou-se com duas escolas da Alemanha e uma escola do Reino Unido. Planeámos diferentes atividades que analisaram temas diferentes no futuro e como mudarão até 2027. Por exemplo, os alunos discutiram tópicos, como as necessidades energéticas, o clima, a insegurança alimentar, o consumo de água e o desenvolvimento urbano no futuro. Além disso, estes também tiveram tópicos mais lúdicos, através do desenvolvimento de atividades sobre a moda e música. Estes analisaram, na sua perspetiva, quais os trabalhos / carreiras e o estilo de vida que terão no futuro, mas também discutiram questões globais como a insegurança do consumo de água e insegurança alimentar. Isto relacionou-se muito bem com o currículo de geografia, nomeadamente no estudo da população e recursos mundiais. A cooperação entre os alunos ocorreu no TwinSpace, através da utilização de várias ferramentas Web2.

Objetivos pedagógicos

- Analisar mais de perto as mudanças que os pais/famílias dos alunos experienciaram nos últimos dez anos;
- Discutir o que é importante para os alunos nos dias de hoje;
- Especular sobre o que a sua vida parecerá daqui a 10 anos;
- Debater ideias com alunos de outros países europeus;
- Criar poemas, histórias de imagens e outros materiais para serem partilhados no TwinSpace.

Processo

Etapa I:

Apresentação dos parceiros. (PPT) Os alunos participaram no concurso ‘logo do projeto’; a votação foi realizada no Tricider. Os alunos, em grupo, criaram uma “memory box”: o que deixariam aos outros alunos do projeto? O que seria interessante colocar quando a “memory box” fosse aberta em 2027? (Filmes, PPT, ... Fórum)

Etapa II:

Canções sobre o futuro? Brainstorming: o nosso futuro em 2027? (Padlet)? Discussão de ideias no fórum

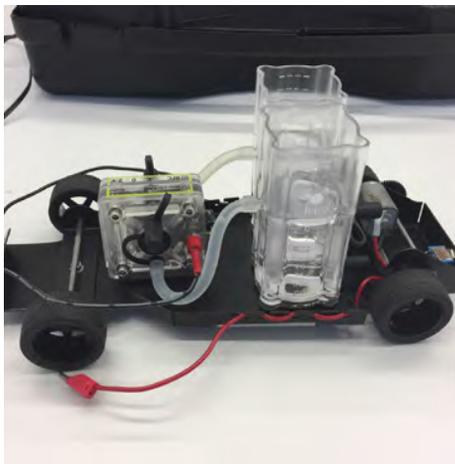
Etapa III:

Trabalho em pequenos grupos mistos sobre um tópico, por exemplo : arquitetura, idiomas, sociedade, ambiente, escola, tecnologia, música, viagens, economia... e preparação de uma

apresentação sobre essas ideias (filmes, PPT, composição de imagens, banda desenhada, ...)

Etapa IV:

Os alunos apresentaram as suas ideias e resultados, bem como os seus produtos. Ocorreu também uma discussão de seguimento sobre essas mesmas ideias. Os alunos discutiram ainda, atitudes perante o futuro (ex: otimismo ou não - Tricider, Fórum), e responderam a um questionário sobre o projeto.



Avaliação

Os efeitos do projeto sobre os alunos são particularmente a discussão sobre o futuro e o que isso significa para eles. Estes foram capazes de partilhar ideias, preocupações e aspirações com estudantes de idade similar, vivendo em diferentes países. Isso permitiu que estes comparassem as diferenças e as semelhanças entre as diferentes perspetivas, e em alguns casos, puderam visualizar e questionar criticamente. As atividades do projeto permitiram que os jovens participantes aprofundassem os seus conhecimentos sobre o futuro e impactos no meio ambiente, como, por exemplo, a mudança climática. Os alunos foram capazes de aprender com os parceiros alemães acerca das tecnologias desenvolvidas para as energias futuras. Isto ocorreu porque as escolas alemãs foram ao Laboratório de Energia no Parque de Ciências local e publicaram apresentações, partilhando o conhecimento recente sobre desenvolvimentos científicos e possibilidades técnicas. O trabalho

internacional do projeto aumentou a motivação para o trabalho colaborativo que se seguiu e a aprendizagem de línguas estrangeiras. Não obstante a comunicação estivesse em inglês, alguns estudantes escolheram a utilização do alemão, quando responderam no Padlet.

A análise final da avaliação do projeto, através da aplicação de um questionário aos alunos, mostrou que mais de 60% dos alunos gostaram muito das tarefas e atividades propostas. A atividade mais apreciada foi a criação de um desfile de moda. Quando questionados sobre quais as outras atividades que gostariam de incluir, a maioria das ideias demonstraram que os alunos participantes têm mentes muito criativas e curiosas. Também é agradável saber que a maioria dos alunos é otimista quanto ao futuro e tem aspirações saudáveis. Também é bom saber que, para mais de 60%, este projeto foi o primeiro projeto eTwinning e que a maioria gostaria de participar novamente.

<https://www.emaze.com/@AQLILFOQ/europe-40---beam-me-to-2027?autoplay>

Informações

<https://twinspace.etwinning.net/32699/home>

<https://live.etwinning.net/profile/463861>

Disciplinas envolvidas

Cidadania, Ciências Naturais, Cultura, Educação Tecnológica, Educação Visual, Estudos europeus, Geografia, Informática/TIC, Línguas Estrangeiras, Literaturas/Língua Portuguesa, Música, Oficinas de Multimédia, Teatro, Transversal ao currículo

Ferramentas digitais utilizadas

Tricider
Toondoo
Meetingwords
Padlet
Learningapps
Photopeach
Zeemaps
Issuu
Surveymonkey
Answergarden
Emaze



Título:

ADOTA-ME!

Educação Ambiental

Autores: Cláudio Ferreira, João Pascoal, Helena Louro, Rosa Medeiros (EB1,2,3/JI da Praia da Vitória, Açores, Portugal) e Susana Vázquez (IES Poeta Díaz Castro, Guitiriz, Espanha)

Idade dos alunos | 3- 18 anos

Duração: ano letivo

Competências-chave

- Linguística;
- Social e cidadã;
- Digital;
- Aprender a aprender.

Introdução

É um projeto de educação ambiental, desenhado para alunos do ensino especial, que tem por objetivo sensibilizar os alunos quanto às questões relacionadas com as árvores, sua importância em relação ao meio ambiente e também como vínculo pessoal. Promove uma cidadania ativa na defesa da floresta e do meio ambiente próximo. Dinamizou, junto da comunidade, a adoção de árvores e o respeito pela proteção da vegetação endémica da localidade.

Objetivos pedagógicos

- Desenvolver a comunicação e a autonomia dos alunos;
- Motivar para a leitura e escrita;
- Potenciar a inclusão social através da inclusão digital (convite a turmas do ensino regular que beneficiaram no conhecimento de novas ferramentas TIC);
- Desenvolver aprendizagens técnicas (ambiente, economia, matemática, uso das TIC...);
- Despertar o interesse pela diversidade existente em outros lugares.
- Promover a cidadania ativa.

Processo

O trabalho desenvolvido baseou-se na observação, pesquisa e experimentação, visitas de estudo, colaboração de técnicos especializados em sala de aula e o uso de novas ferramentas de aprendizagem, no âmbito das TIC e da imagem, para partilhar informação e construir conhecimento.

Apresentação:

- Jogo em que os alunos descrevem suas características pessoais e os colegas criam um avatar obedecendo à descrição feita;
- Localização da sua casa no StreetView, captura da foto e inclusão no mapa;
- Partilha de gostos e preferências pessoais (conversão de texto em voz).

Árvore de Natal:

- Identificação da árvore de natal usada em cada país;
- Colaboração das famílias e instituições para envio de fotos da sua árvore de natal;
- Votação da árvore mais bonita (colaboração de turmas convidadas);
- Troca de correspondência entre os alunos.

Árvore Mascote:

- Construção da árvore mascote, pela escola galega;
- Decoração com adereços de ambas as escolas (material reciclado).

A nossa partilha de Natal:

- Partilha de tradições com envio de sementes de ervilhaca para decoração (tradição dos Açores);
- Construção de PPT conjunto, registando a evolução da planta, com recurso à linguagem SPC (símbolos pictóricos de comunicação);
- Retribuição: envio (Galiza) de um boneco com sementes acompanhado de um jogo com códigos de identificação do aluno a quem pertence a prenda (baseado nas características pessoais partilhadas, descritas no jogo anterior).

Aprendendo mais sobre as Árvores

- Elaboração de um cartaz;
- Identificação das árvores existentes na escola (ajuda do clube do ambiente);
- Comparação entre escolas (registo em tabelas);
- Realização de experiências com plantas;
- Visita a hortas e estufas;
- Realização de sementeiras;
- Preparação de vasos para oferecer aos colaboradores e no dia da mãe.

Prontos para Adotar

- Estudo estatístico/jogo: inquérito sobre nome de árvores existentes perto das nossas casas (participação das famílias e turmas convidadas de ambos os países);
- Interpretação do gráfico, usando o Kahoot;
- Visita aos serviços florestais e aquisição de árvores para oferecer para adoção;
- Plantio da árvore característica do país parceiro;
- Promoção do plantio de árvores endémicas na localidade.

Pegada Ecológica

- Sensibilização para a proteção do meio ambiente: exibição do teatro de luz negra no auditório da escola (trabalho colaborativo).

Divulgação do Projeto:

- Participação de turmas convidadas na votação;
- Celebração do Dia da Europa;
- Criação de auras e exposição na Biblioteca escolar.

Avaliação

Este projeto contou com o acompanhamento das famílias, de técnicos especializados e com a colaboração de outras turmas do ensino regular de diferentes níveis, que, conjuntamente com os alunos e professores envolvidos no projeto, participaram na avaliação do mesmo. O meio utilizado foi o Googleforms e o Plickers.

Para a avaliação dos conhecimentos adquiridos pelos alunos foi utilizado, kahoot, QRCode e ClassDojo.

Nós, professores, avaliámos como pontos fortes:

- Integração Invertida com a participação das famílias e a dinâmica criada na escola com a criação de momentos de partilha;
- Conhecimento de novas ferramentas comunicativas e sociais para ocupação de tempos livres, de forma diferente e de qualidade, e a promoção do uso responsável da Internet;
- A projeção das capacidades destes alunos (protagonizaram atividades inovadoras tornadas públicas);
- Educação ambiental coletiva: plantio e respeito pelas árvores (atividade de adoção). Contribuição para a defesa da vegetação endémica.

Informações

<https://twinspace.etwinning.net/30006/home>
rosamedeiros@yahoo.com

Disciplinas Envolvidas

- Educação Física;
- Educação Musical;
- Linguagem;
- Reabilitação na Comunidade;
- Educação Visual e Tecnológica;
- TIC;
- Matemática.

Ferramentas Digitais Utilizadas

A tecnologia foi determinante em todo o projeto. Foi um desafio para nós colocar estes alunos especiais a usufruírem de ferramentas e aplicações, aproveitando os estímulos inerentes das mesmas. Tal contribuiu para melhorar a aprendizagem, a segurança e a qualidade dos tempos livres destes alunos.

- Randomize: formação de equipas mistas;
- Googlemaps: localização e descoberta de percursos/ itinerários;
- Aurasma: divulgação do projeto e interação com a comunidade educativa;
- QR Code: habilitar os alunos para uma nova relação com o meio envolvente (o mundo está cheio destes códigos e eles aprenderam a aceder a esta informação); também foi usado como jogo de pistas para consolidar conhecimento sobre as plantas;
- kahoot : ajudar a interpretar gráficos;
- Padlet e Lino.it: organizar informação e permitir a comunicação;
- Google Apresentação: comparar realidades, compilar e partilhar informação;
- Voki e Tellagami: desenvolver a oralidade e a escrita e ajudar a ultrapassar a dificuldade linguística;
- Veeme e Zoobe: protagonizar ação e desenvolver competências linguísticas;
- Googleforms: ajudar a pesquisar, a criar opinião, a respeitar resultados, a observar diferenças ...;
- Paint: elaborar postais de natal;
- Pizap: selecionar e compilar fotos;

- Plickers : avaliar, testar conhecimentos;
- Avatar e Pocoyo : descrever características pessoais e jogar com os colegas;
- Linguagem SPC widigit (utilização de símbolos): legendar PPT;
- Woodle: estimular a memória, a evocação rápida de vocábulos e a escrita;
- Chatroll: desenvolver a comunicação e a colaboração;
- WhatsApp: realizar videoconferência;
- Kizoa, Animoto, Youtube, MovieMaker, Picovico (editores de vídeos): partilhar e promover o trabalho desenvolvido para os valorizar e os ajudar a contextualizar;
- Google Tradutor: traduzir os textos dos colegas e ouvir a língua estrangeira. Igualmente foi usado como apoio na leitura da sua língua materna.



Título:

All Roads Lead to Rome

Erasmus+

Idade dos alunos: 12 – 15 anos (Níveis A2-B1 do QECR)

Duração: 2 anos

Autores: Cristina Ramalho (Portugal); Almudena Bellido (Espanha); Anna Zarbano (Itália); Rosalinda Papa (Itália); Jadwiga Wiśniewska (Polónia).

Competências-chave

- Comunicação em língua inglesa;
- Competência digital;
- Competências sociais e cívicas;
- Competências na área de pensamento criativo.

Introdução

Ao longo dos tempos, várias civilizações, vários impérios e movimentos foram deixando as suas marcas no continente europeu, acabando por influenciar a atual identidade europeia. Um dos impérios que marcou toda a Europa, tanto política, como culturalmente, foi indubitavelmente o império romano, sendo a sua influência ainda hoje visível em vários aspetos da nossa sociedade/vida quotidiana. Daí que cinco escolas de quatro países europeus tenham decidido embarcar na aventura de implementar este projeto Erasmus+, almejando não só aprofundar o conhecimento relativo ao património cultural, mas principalmente analisar/percecionar a importância do legado romano na cultura europeia, o que se traduziu numa maior consciência relativamente à cidadania europeia. Durante os dois anos de vigência do projeto, tanto em equipas nacionais, como internacionais, através de uma abordagem interativa e multidisciplinar, assente no trabalho colaborativo e na metodologia CLIL, foram trabalhados os seguintes temas: “Engenharia, Arquitetura, Transportes e Comunicações”, “Direito, Administração e Grupos Sociais” e

“Alimentação, Tradições e Entretenimento”. Os melhores trabalhos realizados pelos alunos foram divulgados numa aplicação informática.

Objetivos pedagógicos

- Desenvolver/aprofundar o conhecimento relativo à herança cultural comum, tendo em vista o reforço da cidadania europeia.
- Analisar/percecionar a importância do legado romano na cultura europeia e o seu impacto na sociedade atual através de uma abordagem interativa e multidisciplinar.
- Dotar os alunos de uma preparação linguística e das competências interculturais necessárias para enfrentarem os desafios da nova realidade multilingue e multicultural, europeia e mundial.
- Fomentar a alfabetização digital e aprofundar o domínio das novas TIC.
- Desenvolver competências essenciais para o trabalho em equipa.

Processo

A atividade principal deste projeto consistiu na elaboração e implementação de três unidades CLIL (Aprendizagem Integrada de Conteúdos e de Língua). Estas foram concebidas pelos professores das cinco escolas parceiras, tendo os alunos realizado todas as atividades nelas constantes, maioritariamente em equipas, tanto a nível nacional, como internacional. Salienta-se

que as unidades CLIL foram criadas em formato digital e que as atividades propostas incluíam o recurso a diversas ferramentas digitais.

Foram, igualmente, realizadas atividades de *input*, como *workshops*, palestras, visitas de estudo e trabalhos de pesquisa, e outras como representações, fóruns de discussão, criação de propostas para o logótipo do projeto, panfletos, jogos interativos, *e-magazines*, um desfile de moda...

Foi, ainda, concebida uma aplicação informática com duas páginas representativas da área pública e privada de uma cidade romana, *Domus* e *Forum*, na qual os alunos divulgaram algumas das atividades que realizaram.

Avaliação

Este projeto foi sistematicamente monitorizado e avaliado, durante os dois anos de vigência, através da aplicação de questionários a professores, alunos, pais e encarregados de educação. Foram criados e aplicados questionários para avaliar as reuniões transnacionais, os intercâmbios de alunos e cada ano de vigência do projeto. Foram, igualmente, aplicados questionários, com indicadores qualitativos e quantitativos, para avaliar o trabalho desenvolvido pela parceria no seu todo, no final de cada ano letivo. Algumas atividades foram avaliadas através da realização de entrevistas. De acordo com o *feedback* dos questionários administrados e das entrevistas realizadas, este projeto constituiu uma mais-valia em todas as escolas parceiras, tendo permitido que os diversos intervenientes tivessem desenvolvido diversas competências e contribuído para um processo de ensino e de aprendizagem bastante mais motivador e inovador. Os melhores produtos deste projeto são as três unidades CLIL concebidas e a aplicação informática criada, uma vez que podem ser utilizados por professores e alunos de outras escolas/outros países interessados no tópico abordado por este projeto.





Informações

TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/13562/home>

Website: <http://all-roads-lead-to-rome.webnode.pt/>

Facebook: <https://www.facebook.com/erasmus1.allroadsleadtorome/>

Instagram: <https://www.instagram.com/leadtorome/>

Endereço do professor português responsável pelo projeto

krismarfil@gmail.com



Disciplinas envolvidas

- História
- Inglês
- Educação para a Cidadania
- TIC
- Design de Moda
- Português
- Matemática



Ferramentas digitais utilizadas

- eTwinning
- Facebook
- Webnode
- Instagram
- YouTube
- Skype
- email
- Google drive/forms
- Genial.ly
- Thinglink
- Kahoot!
- Padlet
- Joomag
- MovieMaker
- ProShow
- etc.



Título

“A birthday card for Rebeca – getting Viral on eTwinning”

Inclusão

Autores: Ana Madalena Boléo Fernandes (Portugal); Cristina Popescu (Roménia)

Idade dos alunos: 4-17

Duração: Setembro de 2016 (TwinSpace ainda aberto. A Rebeca continua a receber mensagens dos colegas de toda a Europa)

Competências-chave

Trabalho colaborativo

Criatividade

Literacias digitais

Comunicação na língua materna e língua inglesa

Competências interpessoais, sociais e cívicas

Cidadania

Altruísmo e gratuidade

Introdução

A Rebeca é uma menina que vive no Hospital de D.^a Estefânia desde 2014, sem previsão de alta. Apesar de ter nascido saudável, desenvolveu um tumor inoperável na base do crânio e encontra-se paralisada do pescoço para baixo, tendo também respiração assistida.

Apesar da sua condição, é uma menina alegre e trabalhadora que adora aprender. Todas as manhãs, dirige-se à escola do Hospital onde, com o auxílio das professoras do apoio educativo, estuda e trabalha os conteúdos que lhe são enviados pelos professores da sua escola de matrícula, a Escola Patrício Prazeres.

No dia 8 de janeiro 2017, dia do seu 14.º aniversário, a Rebeca teve uma surpresa inesquecível, preparada durante meses pelos seus colegas de turma e pela sua diretora de turma, em conjunto com centenas de outros meninos: o seu quarto de hospital foi inundado de cartões de parabéns, muita alegria e muito amor!

O projeto tornou-se viral na comunidade eTwinning, reunindo cerca de 200 parceiros, de 24 países europeus.

Ao Hospital de D.^a Estefânia chegaram mais de 4000 postais de parabéns, muitos mimosos e prendas de toda a Europa. Foram realizados centenas de vídeos com canções em múltiplas línguas, todos eles partilhados no TwinSpace do projeto. Do Jardim de Infância aos alunos do secundário e cursos vocacionais, centenas de crianças e jovens quiseram participar nesta grande festa, quando souberam a surpresa que estava a ser preparada!

Objetivos pedagógicos

- Desenvolver a amizade e o sentimento de empatia para com os problemas de outras crianças.
- Levar os alunos a entender que, ainda que estejam hospitalizados, não deixam de ser alunos e de pertencer a uma Escola.
- Promover valores humanitários e experimentar a alegria de dar sem esperar receber nada em troca.
- Alegrear as crianças hospitalizadas, celebrando juntos o seu aniversário.
- Promover a criação de laços entre crianças hospitalizadas e os seus colegas e professores.
- Encorajar os alunos doentes crónicos hospitalizados, utentes das escolas hospitalares, a utilizarem a aperfeiçoarem o seu uso das TIC's, com o objetivo de criar

laços com outras crianças (vídeos, email, podcasts, blogues...).

- Criar um espaço virtual (o TwinSpace do projeto) onde a comunicação e a cooperação entre estudantes e professores é promovida e encorajada.
- Partilhar os produtos do seu trabalho (vídeos, canções, desenhos...), fomentando o espírito criativo, promovendo o trabalho colaborativo e encontrando novas formas e novas ferramentas para o fazer.
- Promover o uso das TIC's para todos os alunos.
- Inspirar o desejo de comunicar numa língua estrangeira e aperfeiçoá-la.
- Desenvolver um sentimento de pertença a uma Comunidade maior de estudantes e professores.
- Formar para uma cidadania ativa

Processo

Em outubro de 2016 a Rebeca fez um vídeo, apresentando-se em inglês, para os seus colegas de escola. Este vídeo foi colocado no TwinSpace, por forma a dar a conhecer a criança a quem queríamos fazer a surpresa. De outubro a dezembro, os alunos foram realizando os seus vídeos de parabéns que partilharam no TwinSpace. Executaram igualmente os seus cartões virtuais, utilizando diversas ferramentas. Os cartões físicos foram enviados por correio postal para o Hospital de D.^a Estefânia, em Lisboa, onde, em segredo, as professoras do apoio educativo, em colaboração com a funcionária da entrega do correio, foram armazenando todos as encomendas. Todos os dias, os cartões recebidos eram contabilizados e catalogados. Foi construído um ficheiro onde foram sendo anotadas as escolas e o nome dos professores responsáveis pelo envio dos postais. Desta forma, as escolas puderam seguir o percurso dos seus postais e saber que tinham chegado bem ao destino. Em dezembro, e como muitas escolas tinham mandado postais de Boas Festas e canções de Natal, o TwinSpace foi mostrado à Rebeca, para que pudesse apreciar todas estas formas de carinho. Foi-lhe dito que o projeto eTwinning tinha apenas a ver com o

aperfeiçoamento da língua inglesa e a partilha de elementos natalícios. Durante todo este tempo, quase diariamente, novas escolas pediam para aderir ao projeto e lançavam mãos à obra na execução dos seus cartões de parabéns. No dia 8 de janeiro, um domingo, estando a Rebeca, alguns colegas de turma e alguns professores reunidos para celebrar o seu 14.º aniversário, foi-lhe revelada a surpresa! Todos os cartões, presentes e mimos enviados foram colocados na sua enfermaria para que, ao entrar pensando que ia soprar as velas, a Rebeca pudesse descobri-los. Foi um momento muito emotivo, de muita alegria, gratidão, entusiasmo e admiração! Durante toda a tarde, a Rebeca quis ver as centenas e centenas de cartões, ouvir as canções de parabéns, ver os vídeos vindos de toda a Europa. Nos meses seguintes, continuou a abrir cartões e a percorrer o TwinSpace, sentindo-se pertença desta grande Comunidade que tanto amor lhe transmitiu. A Rebeca recebeu também postais pelo dia de São Valentim, postais celebrando a chegada da primavera, de Feliz Páscoa e em tantas outras ocasiões. No mês de maio, a Rebeca fez no computador (que utiliza com uma adaptação específica) um postal que enviou a todas as escolas, agradecendo de forma personalizada a cada uma pela alegria que lhe proporcionaram. No final do ano letivo, foi feita a avaliação do projeto, considerado por todos um grande sucesso.

No ano letivo de 2017/18, algumas escolas quiseram também aderir ao projeto e a Rebeca voltou a receber postais no Natal e no seu 15.º aniversário.

Avaliação

Nas fase final do projeto, foi criado e disponibilizado um questionário *online* aos alunos e professores intervenientes, tendo em vista a sua avaliação. Para o efeito, foram utilizadas as aplicações SurveyMonkey e Tricider.

Para além disso, foi efetuado um trabalho bastante amplo de disseminação do projeto nos diferentes países envolvidos, através de exposições nas escolas, de blogues, páginas de escolas, páginas de facebook, jornais locais, etc.

O projeto foi ainda divulgado no Seminário Multilateral eTwinning, em junho de 2017 em



Lisboa, como exemplo de boas práticas

Informações

Professor responsável: anamadalenaf.1972@gmail.com

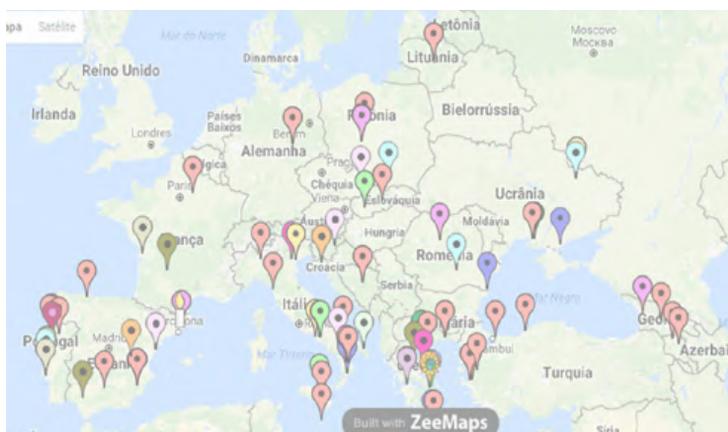
<https://twinspace.etwinning.net/23811>

Disciplinas envolvidas

Inglês, Educação Visual, Formação Cívica, Educação para a cidadania, TIC, Expressão Plástica, Educação Musical

Ferramentas digitais utilizadas

- Animoto
- Bitable
- Characters
- Edmodo
- Email
- Excel
- Facebook
- Google forms
- Google docs
- Google drive
- Infobells
- Issuu
- Jigsaw
- Kizoa
- MovieMaker
- Padlet
- PowerPoint
- Pinterest
- Skype
- Storyjumper
- Survey Monkey
- Tricider
- Twinspace forums
- Youtube
- Zeemaps



Título:

STEM Club

Programação e Robótica

Autores, Elisabete Muche, Portugal; Esen Sandiraz, Turquia; Maria Pirecka, Polónia e parceiros Reino Unido, Itália, Irlanda, Espanha e Roménia

Idade dos alunos: Alunos com idades compreendidas entre os 6 e os 12 anos. No caso português, alunos do 7.º ano de escolaridade

Duração: Um ano letivo – 2016/2017

Competências-chave

O Projeto baseou-se no desenvolvimento das competências STEM e o objetivo principal foi incentivar os alunos para a aprendizagem das Ciências, da Tecnologia, da Engenharia e da Matemática de uma forma interdisciplinar, contribuindo para o desenvolvimento das competências do século XXI.

Introdução

O projeto baseou-se na metodologia STEM, o ensino das Ciências, da Tecnologia, da Engenharia e da Matemática de uma forma interdisciplinar. O objetivo geral deste projeto foi a utilização de metodologias ativas de aprendizagem. Durante todas as atividades, utilizamos uma metodologia ativa, baseada em projetos e centrada nos alunos. Um dos métodos mais utilizados neste projeto foi o trabalho em grupo que incentivou a aprendizagem ativa e desenvolveu habilidades fundamentais de pensamento crítico, de resolução de problemas e de tomada de decisões.

O projeto centra-se principalmente nas atividades STEM a um nível básico, começando pela participação na Europe Codeweek, onde os alunos começaram a desenvolver algumas competências ao nível da programação. Para além desta atividade foram realizadas muitas outras, tais como: observação da

germinação e crescimento de plantas em sala de aula, participação na Semana Europeia de Robótica, realização de atividades de Realidade Aumentada, criação de um banco de experiências e promoção da utilização de tecnologia na sala de aula. Neste projeto, a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) foi integrada no currículo das escolas parceiras. O projeto possui um site e um grupo no Facebook para a sua disseminação.

Objetivos pedagógicos

- Desenvolver o espírito crítico;
- Melhorar as competências linguísticas e comunicacionais;
- Envolver os alunos na resolução de problemas reais de forma multidisciplinar, através de atividades ligadas diretamente com a Ciência, Tecnologia, Engenharia e a Matemática;
- Fomentar o gosto por estas áreas;
- Aumentar a motivação para o ensino e aprendizagem;
- Conhecer novas culturas e realidades;
- Melhorar as competências digitais.

Processo

- Apresentação das Escolas;
- Fall Stem Challenge;
- Iniciação à programação em code.org,

Workshops, participação na Hora do Código, elaboração de Cartazes e Vídeos sobre programação;

- Participação na Semana Europeia da Robótica;
- Troca de Postais de Natal;
- Atividades de Realidade Aumentada;
- Banco de Experiências STEM;
- Banco de Ferramentas Web 2.0.

Avaliação

Durante todas as atividades, utilizamos a metodologia baseada em projetos e aprendizagem centrada nos alunos. Neste modelo, os professores foram os orientadores das atividades propostas, tendo os alunos desempenhado um papel ativo no processo de aprendizagem. Foi feita uma avaliação contínua do trabalho desenvolvido. Um dos métodos utilizados neste projeto foi o trabalho de grupo que incentivou a aprendizagem ativa e desenvolveu competências fundamentais como o pensamento crítico e a tomada de decisões.

Informações

Página Web: <http://stemclubetwinningproject.weebly.com/>

Facebook: <https://www.facebook.com/groups/305050593184763/>

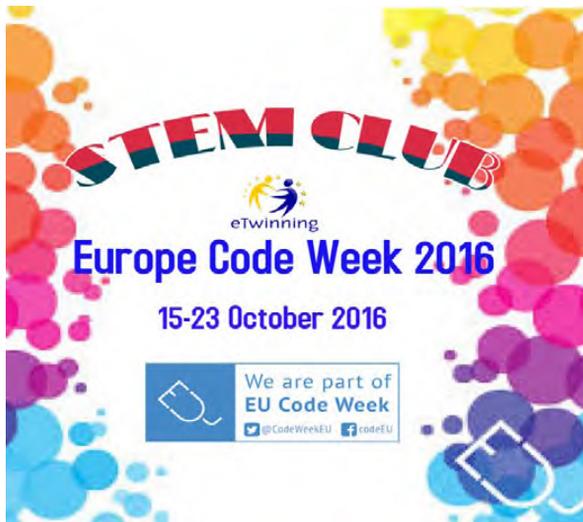
Twinspace: <https://twinspace.etwinning.net/23803/home>

Elisabete Muche – Agrupamento de Escolas de Marco de Canaveses

elisabetegeo@gmail.com

Disciplinas envolvidas

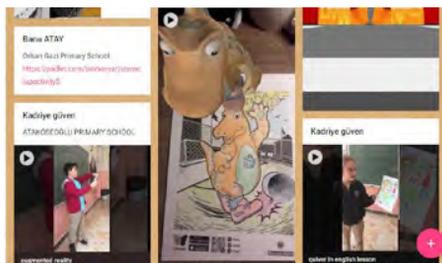
Geografia, Ciências, TIC, Matemática, Português, Educação para a Cidadania





Ferramentas digitais utilizadas

- Padle
- Animoto
- Symbaloo
- Quiver
- Postermyall
- Kahoot
- Picfont
- VivaVideo
- Bitable
- Code.org
- WeVideo
- ThingLink
- PowToon
- Magisto



t this activity.



