



# FICHA TÉCNICA

**Título:** Prémios eTwinning e Menções Honrosas 2016

**Edição:** Serviço Nacional de Apoio eTwinning

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

Direção-Geral da Educação (DSPE/ERTE)

Avenida 24 de Julho, 140

1399-025 Lisboa

**Coordenação de edição:** Serviço Nacional de Apoio eTwinning

**Contributos:**

Adelina Moura

António Lopes

Carla Ferreira

Cristina Silva

Helena Serdoura

Maria Francisca Pessoa

Maria Silva

Maria Teresa Neto

Marisa Rocha

Miguela Fernandes

Nataly Rodrigues

Raquel Forca

Sandra Ferreira

Sónia Barbosa

**Coordenação da conceção gráfica:** Serviço nacional de Apoio eTwinning

**Conceção gráfica:** SmartBrands

**Impressão:** 1500 exemplares

**Publicado em abril de 2017.**

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 (CC BY-NC-SA 3.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>).

# ÍNDICE

<b>“Scientists “discovering the sky”</b>	6
Prémio Nacional na Categoria Pré-Escolar   Maria Francisca Pessoa Agrupamento de Escolas Rainha Santa Isabel	
<b>“The Mediterranean Diet”</b>	9
Prémio Nacional na Categoria 1º Ciclo   Sandra Ferreira Agrupamento de Escolas de Castelo de Paiva/EB1 Cruz da Agra	
<b>“Share the tale”</b>	13
Prémio Nacional na Categoria 2º Ciclo   Cristina Silva Colégio Paulo VI	
<b>“Tips de movilidad - España- Portugal”</b>	16
Prémio Nacional na Categoria 3º Ciclo   Sónia Barbosa Agrupamento de Escolas de Santo André	
<b>“Who wants to be a scientist?”</b>	19
Prémio Nacional na Categoria Ensino Secundário   Raquel Forca Escola EB 2,3/5 Dr. João de Brito Camacho	
<b>“GaliMinho”</b>	22
Prémio Nacional na Categoria Ensino Profissional   Adelina Moura Escola Secundária Carlos Amarante	
<b>“TAG: Teens action for good”</b>	26
Prémio Nacional na Categoria Equipa Transversal Maria Silva; António Casal   Agrupamento de Escolas de Sátão	
<b>“KIDS – Keep Invest Donate Spend”</b>	31
Prémio Nacional na Categoria Erasmus+ Helena Serdoura Fernanda Monteiro Virgínia Gouveia Sara Santos Agrupamento de Escolas de Marco de Canaveses/Escola Básica de Marco de Canaveses	
<b>“MORE: MOBILE Resources on Education”</b>	35
Prémio Nacional na Categoria ICT 3º Ciclo/Sec   Miguela Fernandes; Marco Neves Agrupamento de Escolas da Batalha	
<b>“SMART - Systems of Mobile Augmented Reality for Teaching”</b>	39
Prémio Nacional na Categoria ICT Secundário   António João Lopes Agrupamento de Escolas de Esmoriz	
<b>“Music Makes the People Come Together”</b>	46
Nataly Gonçalves Rodrigues Agrupamento de Escolas de Macedo de Cavaleiros	
<b>“Mascot’s journey”</b>	50
Carla Santos Ferreira Agrupamento de Escolas de Lousã/E.B.1 de Santa Rita	
<b>“In a Foreign Land”</b>	54
Maria Teresa Neto Agrupamento de Escolas de Gil Vicente	
<b>“Madmagz: A magazine for young people!!”</b>	57
Marisa Rocha Agrupamento de Escolas Dr. Manuel Gomes de Almeida/Escola E. B. 2, 3 Domingos Capela	



# 01

TÍTULO:

## Small Scientists “discovering the sky”

IDADE DOS ALUNOS:

3 – 6 anos

DURAÇÃO

6 meses

AUTORES:

Aleksandra Filipiska (Polónia); Crînguș Ioredana - Mihaela (Roménia); Damla Sinmaz (Turquia); Edita Vukovic Antolovic . administrador (Bósnia-Herzegovina); Hanna Jary (Polónia); İbrahim Onur Gökdoğan-administrador (Turquia); Ionela Camelia Lazea (Roménia); Kelme Azuoliukas (Lituânia); Kristine Ūtrupa (Letónia); Maria Francisca Pessoa (Portugal, Agrupamento de Escolas Rainha Santa Isabel (J Ingote); Marina Dojder (Croácia).



### INTRODUÇÃO:

O projeto “Small Scientists” tem um tema inovador e original. Todos os professores parceiros tinham métodos pedagógicos diferentes e verificou-se que utilizavam também métodos diferentes nas experiências; mas todos tinham rigor científico. Aprender sobre as ciências com crianças da educação pré-escolar foi muito desafiador. Na maioria das experiências os alunos assumiram a liderança, foram bastante independentes nestas atividades. e o papel do educador resumia-se a dar pequenas instruções. Foram usadas diferentes técnicas para explorar o tema; aprenderam sobre o arco-íris, a água, a chuva, o ar, etc... utilizaram diferentes técnicas para explorar o mesmo tema, todos tiveram a oportunidade de experimentar novas técnicas. As crianças brincavam com água, óleo, gelo, espuma, corantes alimentares, velas, etc. Faziam bastantes perguntas, formulavam hipóteses, davam resultados, etc. Muitas vezes alcançavam as respostas sem intervenção do adulto. Em paralelo foram criados jogos pelos parceiros; foram bastante inovadores porque as crianças aprenderam sobre outros países, como conhecer as bandeiras, as suas cidades. Conheceram as escolas, ouviram outras línguas, culturas; foram usados jogos no computador, jogos de teatro e jogos de arte.

O resultado do projeto foi a criação de um e-book com as experiências usadas por todos os parceiros, o que foi bastante inovador devido ser específico para a educação pré-escolar.

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

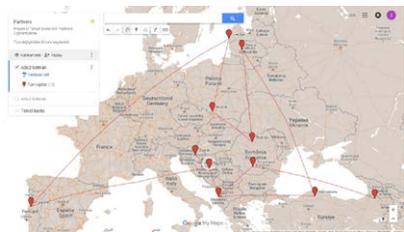
- Promover a autonomia e a responsabilidade na realização das tarefas;
- Aprender a trabalhar em equipa;
- Desenvolvimento na área das TIC;
- Conhecer novas ferramentas;
- Conhecer novas línguas e outras culturas;
- Aprender a brincar.

### OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

- Melhorar comunicação entre os alunos de diferentes culturas e fazer experiências científicas;
- Melhorar a cooperação entre os diferentes países com um objetivo comum entre os diferentes países;
- Analisar os materiais utilizados na natureza experimentos científicos em diferentes currículos;
- culturas e línguas;
- Trabalhar em conjunto com os professores ensinando em diferentes sistemas educativos;
- Melhorar o pensamento criativo dos alunos.

## PROCESSO (ATIVIDADES DESENVOLVIDAS):

Em janeiro os parceiros apresentaram a sua escola e a sua cidade/país. Fizaram também uma selfie da turma e um "placard" da projeto eTwinning. Em fevereiro os parceiros elaboraram jogos em que deram a conhecer a sua cultura e a dos outros participantes. Organizaram-se reuniões Skype com os alunos. Em março/abril cada parceiro apresentou 6 experiências. As experiências foram realizadas pelas crianças com a orientação/supervisão do professor. Foram apresentadas aos parceiros através de filmes, powerpoint, etc. A acompanhar a experiência foi colocado um documento no formato Word com o material necessário e a descrição/passos. Cada país tinha a sua página no Twinspace. Em abril/maio os parceiros escolheram 6 ou mais experiências entre os outros parceiros e aplicou-as. Ao mesmo tempo trocaram-se lembranças entre os participantes. Em junho foi feito um e-book e a avaliação do projeto (professores, alunos, pais e colegas). Todos os materiais (imagens, vídeos, apresentações, desenhos, documentos do Word) foram colocados no Twinspace. O produto final da nossa cooperação é um livro/catálogo de experiências.



## AVALIAÇÃO:

A avaliação do projeto foi feita aos parceiros, aos alunos, aos pais e aos colegas. Todos usámos as mesmas questões. A avaliação pode ser consultada numa página do Espaço Virtual. A avaliação ajuda a entender o impacto que o projeto teve nos alunos e professores. Podem ser vistos também diversos vídeos com a realização das experiências, desenhos, fotos, vídeos, etc. O resultado final foi um e-book com todas as experiências e registos feitos pelos alunos.

## INFORMAÇÕES:

**Nome de usuário:** small.scientists

**Senha:** smalls

**Endereço:** smallscientists.weebly.com

[https://www.facebook.com/groups/](https://www.facebook.com/groups/1210572992335385/?fref=ts)

[1210572992335385/?fref=ts](https://www.facebook.com/groups/1210572992335385/?fref=ts)

**Maria Francisca Pessoa:**

[francisca1966@gmail.com](mailto:francisca1966@gmail.com)

<https://www.facebook.com/maria.f.pessoa.1>

## DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:

- Formação Pessoal e Social;
- Expressão e Comunicação;
- Conhecimento do Mundo.



## FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

Foram usadas diversas ferramentas TIC que nos ajudaram a alcançar os objetivos do projeto, computadores, smartphones, tablets, surfaces, máquinas fotográficas, quadros interativos entre outros. Como a plataforma eTwinning é segura, as crianças tinham-na sempre à disposição na área das TIC. Utilizavam-na ou nos jogos colocados pelos parceiros, ou a ver os vídeos das experiências, ou ver a fotos, etc. Os jogos eram bastante atrativos e ensinavam as bandeiras e mapas dos países. Foi usado o learningapps.org para fazer jogos de computador. O programa Skype foi utilizado para as videoconferências. Através de fotos, vídeos e nas videoconferências conheceram os colegas, professores e jardins de infância dos parceiros. Foram usadas diferentes ferramentas para fazer vídeos e apresentações, Layout, Picasa, o Movie Maker, PowerPoint, etc. O Padlet foi usado para colocar a maioria das atividades, todos os países tinham uma página no Padlet. Explorou-se bastante o Twinspace, como usá-lo, como colocar os materiais e como utilizar as diferentes páginas. Para a comunicação entre os parceiros usamos diferentes ferramentas, o email, o Facebook, o Messenger do Facebook, Twinspace, etc.



# 02

## TÍTULO: "Mediterranean Diet"

**AUTORES:**  
Teresa Todaro;  
Maria Darla;  
Professores fundadores.

**IDADE DOS ALUNOS:**  
4 - 9 anos

**DURAÇÃO**  
Durante o ano letivo  
2015 a 2016



### INTRODUÇÃO:

Este projeto iniciou com a necessidade de desenvolver entre os alunos práticas alimentares saudáveis e que os fizessem pesquisar sobre os hábitos referentes ao aspeto alimentar entre seus familiares nomeadamente o seu cuidado na alimentação. Foram feitas abordagens para este tema, desde debates, videoconferências, inquéritos, experiências e jogos. Tem como base a partilha intercultural: procurámos demonstrar aos alunos as semelhanças a nível de tradições alimentares entre os países participantes. Assim estes puderam ficar a conhecer um pouco da ligação geográfica, cultural e histórica. Também descobriram o porquê da produção destes alimentos e o seu uso na alimentação entre esses países ligando assim condições climatéricas e geográficas à especificidade da dieta mediterrânica.

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Desenvolver hábitos alimentares saudáveis;
- Reconhecer tradições;
- Partilhar experiências culturais.

### OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

- Reconhecer outras culturas;
- Aprender a conhecer uma alimentação saudável;
- Desenvolver a oralidade;
- Participar em atividades lúdicas
- Partilhar informação;
- Realizar experiências e desenvolver competências TIC.

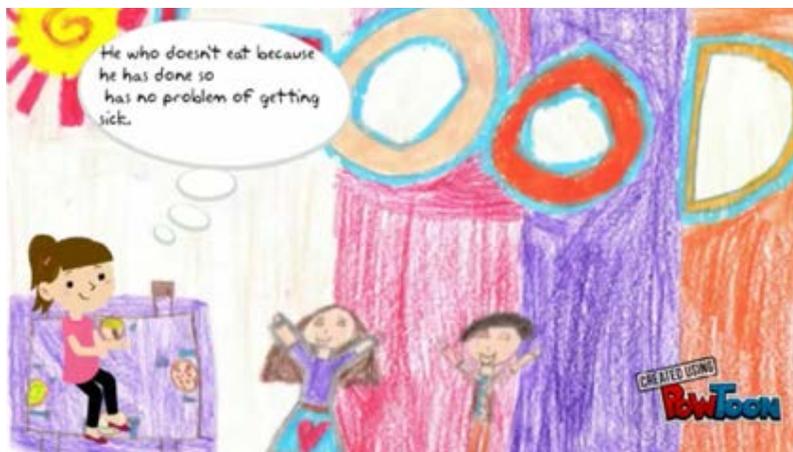


### PROCESSO (ACTIVIDADES DESENVOLVIDAS):

- 1 Inicialmente foi feita a apresentação da escola através de desenhos feitos pelos alunos e depois transformados em puzzles interativos para os outros alunos participantes poderem jogar. Desenharam também alimentos saudáveis e não saudáveis, desenhos esses que foram apresentados em forma de cubos 3D. Além disso os seus desenhos e a sua opinião apareceram e-book com efeitos cartoon. da nossa cooperação é um livro/catálogo de experiências.
- 2 Os alunos participaram num inquérito (para alguns foi necessário criar conta de E-mail) os resultados foram discutidos em sala de aula.

- 3 Através do uso do Padlet os alunos puderam apresentar qual o seu grupo alimentar preferido.
- 4 Seguidamente trouxeram peças de fruta. Foi feita assim uma salada de fruta na sala de aula onde todos puderam provar a sua experiência culinária.
- 5 Criou-se uma música em português e em versão inglesa para os alunos cantarem (foi feita também uma versão em karaoke para que os outros alunos pudessem cantar) esta versão foi enviada em inglês.
- 6 Com a participação da professora de informática os alunos criaram no Scratch jogos interativos com o intuito de distinguir comida saudável a comida não saudável.
- 7 Os alunos participaram numa videoconferência com escola da Grécia. Fizeram a sua apresentação para os professores e alunos em inglês.
- 8 Foi feito um debate em sala aula com intuito dos alunos explorarem as suas opiniões sobre os hábitos alimentares de forma a distinguir o que é errado ou certo na alimentação.
- 9 De forma a realizar pesquisa cultural, os alunos recolheram provérbios ligados alimentação. Provérbios esses que foram traduzidos para inglês e enviados para as outras escolas apresentando-os de forma criativa com desenhos.
- 10 Profissionais ligados à saúde vieram à escola fizeram uma apresentação e debate sobre os hábitos alimentares para que os alunos pudessem conhecer os benefícios de uma vida saudável relacionada com alimentação.
- 11 A participação da comunidade aconteceu através da participação da avó de uma aluna. A avó falou como se vivia na altura em que ela tinha a idade dos alunos. Ela respondeu a questões que estes fizeram sobre o tipo de alimentação, como eram apresentados os alimentos, se eram comprados ou cultivados.
- 12 Posteriormente foi entregue aos alunos uma máquina fotográfica da escola para que eles pudessem fotografar a sua horta (uma vez que era impossível visitar o supermercado devido a distância da escola). As fotografias foram colocadas em vídeo e os alunos que as tiraram apresentaram, com ajuda do computador e projetor a sua horta aos colegas, estes posteriormente viriam a criar cartazes sobre a horta de cada aluno que a apresentou.
- 13 A partir da ideia da escola da Grécia foi feito o jogo chamado “Snakes and ladders” onde dos alunos se divertiram aprendendo.
- 14 Como era necessário criar uma refeição saudável na escola e uma vez que esta escola não tem cantina, a professora resolveu criar um pequeno-almoço saudável com a produção de pão e manteiga na sala de aula com a ajuda dos alunos. Foi usado, também, o leite e a fruta fornecida para complementar a refeição.
- 15 Para revisão os alunos participaram no jogo “Quem quer ser milionário” com perguntas criadas pela professora.

- 16 Finalmente foi criado o Blog como apoio para os alunos apresentarem aos colegas da escola o seu trabalho.
- 17 Também foi criada, com o apoio da professora de informática, em codificação HTML, e com o intuito informar os outros países participantes dos produtos alimentares produzidos em Portugal, uma página Web.



### AVALIAÇÃO:

A avaliação do projeto foi feita aos parceiros, aos alunos, aos pais e aos colegas. Todos usámos as mesmas questões. A avaliação pode ser consultada numa página do Espaço Virtual. A avaliação ajuda a entender o impacto que o projeto teve nos alunos e professores. Podem ser vistos também diversos videos com a realização das experiências, desenhos, fotos, videos, etc. O resultado final foi um e-book com todas as experiências e registos feitos pelos alunos.

## INFORMAÇÕES:

### Endereço:

[http:// mediterraneanandiethealthfood.blogspot.pt/](http://mediterraneanandiethealthfood.blogspot.pt/)

### E-mail do professor português:

sandraferreir17@hotmail.com

## FERRAMENTAS UTILIZADAS:

**Jigsaw** (<http://www.proprofs.com/games/jigsaw/create/>);

**Issuu** (<https://issuu.com/>);

**Survey Monkey** (<https://www.surveymonkey.com/>);

**Gmail** (<https://www.google.com/gmail/>);

**Hotmail** (<https://www.hotmail.com/>);

**Padlet** (<https://padlet.com/>);

**Lunapic** (<http://www169.lunapic.com/>);

**Movie Maker** ([www.windows-movie-maker.org/](http://www.windows-movie-maker.org/));

**Karafun** (<https://karafun.en.softonic.com/>);

**Scratch** (<https://scratch.mit.edu/>);

**Stupeflix** ([studio.stupeflix.com/](http://studio.stupeflix.com/));

**Kizoa** ([www.kizoa.com/](http://www.kizoa.com/));

**PowToon** (<https://www.powtoon.com/>);

## DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:

- Inglês;
- Expressão Plástica;
- Expressão Musical;
- Matemática;
- Informática e Estudo do Meio.

**Scribbed** (<https://www.scribd.com/>);

"Who wants to be a millionaire" ([www.superteachertools.com/millionaire/](http://www.superteachertools.com/millionaire/)); codificação HTML;

**Audacity** (<http://www.audacityteam.org/download/>);

**Freemake Video** ([www.freemake.com/downloads/](http://www.freemake.com/downloads/));

**Media Subtitler** ([www.divxland.org/en/media-subtitler/](http://www.divxland.org/en/media-subtitler/));

**Format Factory** (<https://format-factory.en.softonic.com/>);

**Atube-catcher** (<https://atube-catcher.en.softonic.com/>);

**Voki** ([www.voki.com/](http://www.voki.com/));

**SuperLame** (<http://www.superlame.com/>);

**Word;**

**Bloco de Notas.**



# 03

## TÍTULO: "Share the Tale"

### IDADE DOS ALUNOS:

11 anos

### DURAÇÃO

1 ano letivo

### AUTORES:

Cristina Monteiro Silva (Portugal); Dominique Brown (Luxemburgo); Sieglinde Karhe (Alemanha); Josipa Blagus (Croácia), Tone Stavli (Noruega);



### INTRODUÇÃO:

O objetivo foi escrever e ilustrar um livro colaborativamente com cada um dos 5 parceiros envolvidos. depois de elaborado procedeu-se á sua gravação em audio.

trata-se de um conto de fadas a acontecer em 5 países diferentes sempre junto a um monumento icónico da cidade onde a história se desenrola.

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

Todas as competências-chave do século XXI:

- Trabalho colaborativo;
- Competências lingua estrangeira;
- TIC
- Criatividade
- Pensamento crítico
- Problem solving

### OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

Como professores de língua estrangeira decidimos inegrar a ficção no currículo. o manual já apresenta cartoons no final e todos os alunos gostam de ler.

- Estudámos o presente simples, contínuo e o passado;
- Aprendemos a redigir diálogos utilizando a pontuação correta;
- Aprendemos a trabalhar em pequenos grupos, organizando as ideias, sabendo escutar, fazendo pesquisa;
- Aprendemos a construir um conto de fadas lendo alguns contos dos irmãos Grimm.



### PROCESSO (ACTIVIDADES DESENVOLVIDAS):

**FASE 1:** Inicialmente foi feita a escolha da faixa etária dos alunos tendo ficado decidido entre os parceiros que iríamos trabalhar com 2º ciclo o que, nalguns países, equivale ao 1º ciclo português.

**FASE 2:** Uma vez escolhida a turma participante, cada grupo de alunos dos diferentes países envolvidos, ficou responsável pela redação de um dos capítulos bem como da sua ilustração. Este processo teve lugar durante as aulas de língua inglesa.

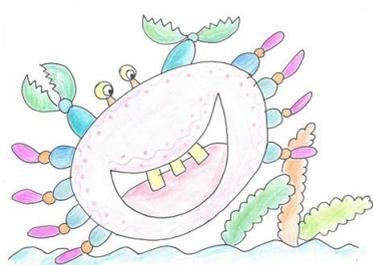
### FASE 3:

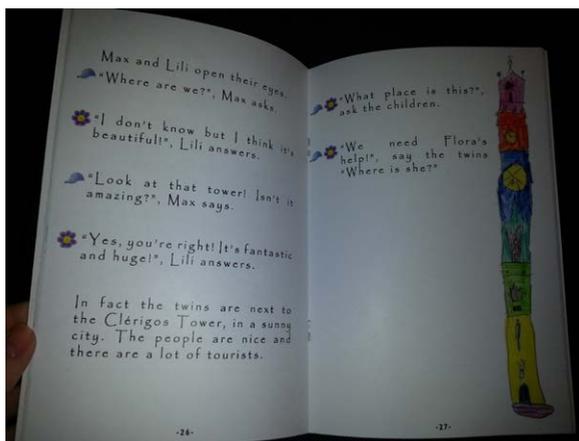
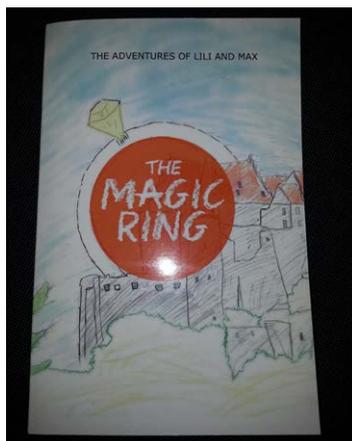
- O processo teve início com a escolha das personagens e o fio condutor para o desenrolar da história- uma bruxa má, uma fada boa e um casal de gémeos em busca de uma anel mágico para acordar a sua mãe que caíra num sono profundo devido a um feitiço da bruxa má.
- Ficou decidido que a história seria redigida no presente.
- Ficou decidido que cada capítulo teria lugar na cidade origem de cada grupo de alunos, junto a um elemento icónico dessa cidade. Sendo o grupo de trabalho português do Porto, a Torre dos Clérigos foi o ícone escolhido.
- Ficou decidido que as personagens teriam de decifrar um enigma em cada cidade por onde passassem.
- Decidiu-se também o número de páginas para cada capítulo bem como o tio de fonte a utilizar.

**FASE 4:** Depois de concluído todo o processo. Os desenhos foram escolhidos pelos alunos mediante votação.

**FASE 5:** Foi feita a gravação audio, de todo o livro, por native speakers.

**FASE 6:** O livro passou de virtual a físico tendo sido publicado e adquirido pelos participantes.





### AVALIAÇÃO:

- A avaliação mais direta foi feita pelos encarregados de educação que, com muita satisfação, puderam conservar em casa o produto do trabalho realizado pelos filhos.
- Foi feito um inquérito aos alunos no qual ficou demonstrada a sua satisfação e orgulho em ter participado no projeto.
- O livro será utilizado como leitura extensiva para os alunos do 5º ano em 2016-17.

### INFORMAÇÕES:

#### Endereço:

<http://www.thinglink.com/scene/597147417535578112>

### DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:

- Inglês;
- TIC
- EV
- História

### PRODUTO FINAL:

Resultou num conto de fadas de 46 páginas escrito e ilustrado pelos alunos. Conto este que começou no Luxemburgo viajando pela Alemanha, Croácia, Portugal e Noruega. 8 alunos da Escola Internacional do Luxemburgo, secção inglesa, gravaram o áudio do livro. Posteriormente o livro foi impresso.

### FERRAMENTAS UTILIZADAS:

- Twinspace;
- Google Forms;
- Email;
- Thinglink;
- Audacity.



# 04

TÍTULO:

## “Tips de Movilidad: España - Portugal”

IDADE DOS ALUNOS:

12 – 14 anos

DURAÇÃO

8 meses

AUTORES:

María Jesús Casado Barrio

I.E.S. Francisco Daviña Rey, Monforte de Lemos, Espanha;

Sónia Barbosa

Agrupamento de Escolas de Santo André, Barreiro, Portugal;

Anabela Jorge

Agrupamento de Escolas de Santo André, Barreiro, Portugal;



### INTRODUÇÃO:

**Análise da mobilidade e recursos disponíveis dentro do ambiente dos alunos espanhóis e portugueses em cada cidade nas diferentes rotas possíveis. Desenvolvimento de conselhos para resultados sustentáveis e saudáveis da sua mobilidade.**

**O objetivo é aprender grandezas e relacioná-las num contexto divertido e motivador, usando recursos de TIC inovadores e uma metodologia colaborativa.**

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Funções lineares e afins;
- Colaboração;
- Criatividade;
- Utilização das TIC na aprendizagem;
- Aprender a Aprender;
- Pensamento crítico;
- Resolução de problemas;

### OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

- Aprender a relacionar-se com pessoas de outros ambientes sociais e culturais e partilhar novos cenários de aprendizagem, neste caso, através do estudo da mobilidade em diferentes países.
- Modificar o papel habitual do aluno como recetor de conteúdos em ambientes interiores e transformá-lo num construtor/transmissor aberto a diferentes pessoas e ambiente culturais.
- Analisar as estratégias de mobilidade sustentável a partir de reflexões compartilhadas com colegas de outro país e sua possível aplicação nos seus respetivos ambientes: transporte, tipos de rotas, distâncias, tempos utilizados, etc.
- Promover o trabalho em equipa, liderança e colaboração, resolução de conflitos, a eficiência, a auto-avaliação e prestação de contas.
- Usar a tecnologia de forma responsável e conhecer novas ferramentas de trabalho colaborativo.



## PROCESSO (ACTIVIDADES DESENVOLVIDAS):

- Professores e alunos das escolas participantes usarão o espaço virtual para fazer apresentações de suas escolas. (Power Point, vídeos, padlet, LiveShare ...)
- Formação de equipas dentro de cada País e equipas mistas dos dois países envolvidos.
- Construção de mapas de rotas com itens comuns: distâncias e os tempos entre os lugares importantes da cidade, meios de transporte disponíveis e seus preços. (Twinspace)
- Desenvolvimento de mapas da cidade com rotas de transporte (táxi, ônibus, bicicleta ...) ou a pé e tempos usando ferramentas de criação colaborativa (Google Maps)
- Videoconferência e mensagens para se comunicar e compartilhar os resultados. (E-mail, videoconferência ..)
- Resolução colaborativa de problemas matemáticos tendo em conta os mapas das rotas desenvolvidos.
- Avaliação do projecto pelos participantes e por professores fora do projeto.

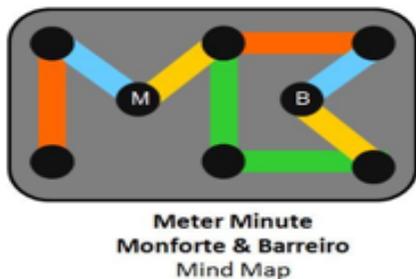


Figura 1 - Logo dos mapas



Figura 2 - Os alunos a trabalhar colaborativamente usando Skype e Google Docs

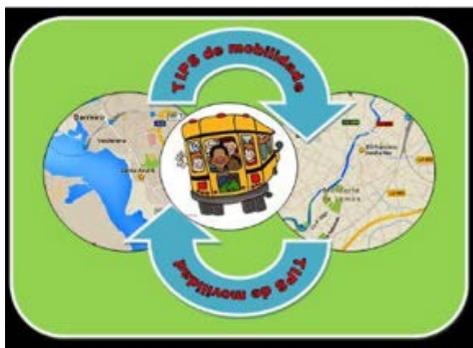


Figura 3 - Logotipo do projeto

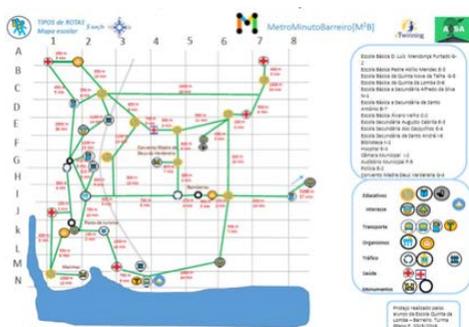


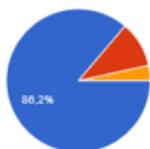
Figura 4 - Mapa com rotas das escolas do Barreiro - Portugal

## AVALIAÇÃO:

No final do projeto foi pedido aos alunos que avaliassem o projeto na sua globalidade através da ferramenta google formulários. Os resultados foram muito positivos nas duas comunidades escolares. O gosto pela matemática foi também muito positivo estando os alunos mais predispostos para aprender mesmo conteúdos não trabalhados. Também o desenvolvimento de competências transversais para o século XXI foram efetivamente trabalhadas realçando o aprender a aprender, colaboração, uso das tecnologias entre outras.

A avaliação também foi efetuada por professores exteriores ao projeto através de comentários deixados num mural padlet onde após apreciação de todo o trabalho os professores avaliavam todo o projeto. Este modo de avaliação também permitiu a sua disseminação.

El trabajo por proyectos me parece



Más interesante y motivador	25	86.2%
Me da lo mismo	3	10.3%
Prefiero la clase tradicional	1	3.4%

El hecho de trabajar conjuntamente con alumnos de otro país te parece



Buena idea	28	96.6%
No me aporta nada nuevo	1	3.4%

## INFORMAÇÕES:

### Endereço:

<https://twinspace.etwinning.net/13138/>

### E-mail do professor português:

sonia.barbosa@netcabo.pt

## DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:

- Matemática
- Espanhol
- Educação para a cidadania

## FERRAMENTAS UTILIZADAS:

- Twinspace
- Geogabra
- Office online
- Google Docs
- Padlet
- Skype



# 05

TÍTULO:

## “Who Wants to Be a Scientist?”

IDADE DOS ALUNOS:

14-17 anos

DURAÇÃO

1 ano letivo

AUTORES:

Carmen Pérez Navarro Carmen Pérez Navarro - I.E.S RASCANYA-ANTONIO CAÑUELO, Valencia, Espanha; Caroline Yaich - Lycée Jean-Pierre Timbaud, Brétigny sur orge, França; María Jesús Parets Llorca - I.E.S RASCANYA-ANTONIO CAÑUELO, Valencia, Espanha; Nathalie Hoang - Lycée Jean-Pierre Timbaud, Brétigny sur orge, França; Paolo Sirabella Paolo - Liceo Scientifico Statale “Taletè”, Roma, Itália; Raquel Forca – Agrupamento de Escolas de Almodôvar, Portugal



### INTRODUÇÃO:

O projeto juntou quatro escolas, sete professores e 73 alunos. O projecto consistiu em criar um jogo de tabuleiro sobre Física e Química em Inglês. O jogo intitulado “Who wants to be a Scientist?” apresenta categorias sobre profissões relacionadas com ciência, quantidades físicas e químicas, elementos da tabela periódica, cientistas europeus, equipamentos científicos e ainda uma categoria sobre os países parceiros. A concepção deste jogo só foi possível com uma colaboração muito estreita entre os intervenientes, uma vez que todas as actividades foram desenvolvidas de forma colaborativa. As actividades dinamizadas promoveram inúmeras competências, nomeadamente, de comunicação, de ciência de utilização de uma língua estrangeira e na utilização de ferramentas ICT. Os alicerces para este projecto envolver também os alunos num trabalho colaborativo, deveu-se sobretudo às actividades icebreaking, que possibilitou a criação de equipas de trabalho multinacionais. Para além de terem que comunicar em inglês, os alunos interagiram com a cultura científica/conceitos científicos presente no seu currículo escolar através de uma abordagem pedagógica denominada CLIL (Content and Language Integrated Learning).

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Trabalho colaborativo
- Criatividade
- Competências interculturais e interpessoais
- Língua estrangeira
- Física e Química



## OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

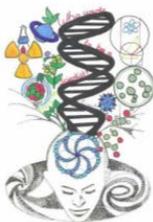
Um dos objectivos chave foi aprender conceitos de Física e Química através de um projecto europeu. Durante as aulas de Física e Química A as actividades que fizeram parte da construção colaborativa do jogo foram desenvolvidas. Este trabalho motivou os alunos para o estudo desta disciplina e para a aquisição de hábitos de pesquisa autónoma. Para além disto, o trabalho colaborativo desenvolvido com os colegas dos outros países, permitiu desenvolver as competências linguísticas (inglês). Os alunos ficaram, ainda a conhecer uma panóplia de ICT tools, que desconheciam, começando a utilizá-las noutras disciplinas. Por fim, um objectivo alcançado foi sem dúvida o espírito de solidariedade/espírito europeu, durante o projecto, ocorreram os atentados em Paris (Novembro, 2015) e os alunos de Portugal, Espanha e Itália de forma espontânea contactaram os seus amigos e colegas de Paris.

## PROCESSO (ACTIVIDADES DESENVOLVIDAS):

A primeira parte do projecto passou por actividades de "icebreaking". Os alunos realizaram actividades que passaram sobre tudo pela sua apresentação física e psicológica. Foram criadas 10 equipas multinacionais que continham alunos dos quatro países envolvidos. Cada professor publicou no Twinspace uma foto da turma, numerou os alunos, e estes no fórum do Twinspace tiveram que descobrir quem eram os elementos da sua equipa. Cada uma das equipas tinha dois alunos portugueses que trabalharam com as respectivas equipas multinacionais. Fizeram trabalhos que passaram por wordclouds, gravações áudio a descreverem-se fisicamente e psicologicamente e construção de Acrostics com o nome dos colegas das respeticas equipas.



### WHO WANTS TO BE A SCIENTIST PERIODIC ELEMENTS



### PERIODIC ELEMENTS

My atomic number is 78 and I am a metal.  
I was discovered in 1735 by Antonia de Ulloa. I am not corrosive. I'm malleable, precious, rare and my colour is white-grey.  
I am used to make jewels and catalytic converters. I melt at 1768°C. My symbol in the Mendeleev classification is Pt, my density is 10.5.

What am I?

WIKIPEDIA



### Portuguese groups

Here are the apps of the Portuguese students!



1 / 10



Numa segunda etapa do projecto foi necessário dar a conhecer a escola e a região, utilizamos um advent calendar, os alunos da turma foram divididos em grupos de dois e cada grupo ficou responsável por uma janela do calendário. Os alunos trabalharam ainda individualmente na construção de um Logo para o concurso que realizamos para que os 73 alunos votassem no Logo que queriam que representasse o projecto. Nas etapas seguintes na concepção do jogo os alunos trabalharam com as equipas que foram atribuídas no início do projecto. Os alunos para a concepção dos cartões do jogo fizeram trabalhos de pesquisa individualmente e apresentaram os cartões no Twinspace para que os colegas pudessem dar a sua opinião no fórum. Os alunos ainda realizaram experiências no laboratório que filmaram e colocaram no Twinspace. Os cartões foram concebidos no learningapps e testados pelos alunos. A utilização de uma língua estrangeira para aprenderem assuntos relacionados com física e química foi uma das estratégias mais inovadoras neste projecto para os alunos. Os alunos apresentaram as suas pesquisas, em sala de aula, em inglês.

Esta pedagogia Content and Language Integrated Learning estimula uma consciência cultural e a preparação tanto para estudo e vida profissional, aumento a motivação ao nível escolar. De forma a envolver os alunos no projecto foi necessário adaptar os critérios e avaliação à disciplina de Física e Química do 10ºano para que o envolvimento e a qualidade dos trabalhos produzidos fossem avaliados. Assim os alunos foram avaliados, pela participação nos fóruns de discussão, pela qualidade do trabalho produzido (vídeos, pesquisas, cartões para o jogo).

### **AValiação:**

No final do projecto foi realizado um questionário no Googleforms, grande parte dos alunos participou pela primeira vez num projecto eTwinning e gostariam de voltar a trabalhar de forma colaborativa com alunos de outras escolas europeias. Os alunos gostaram de dinamizar as actividades propostas para a construção do jogo e mantém contacto com os colegas das equipas multinacionais.

### **INFORMAÇÕES:**

#### **Endereço:**

<https://twinspace.etwinning.net/10219/home>

#### **E-mail do professor português:**

[raquelforca@aealmodovar.org](mailto:raquelforca@aealmodovar.org)

### **FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:**

- Twinspace
- Edmodo
- GoogleForms
- Prezi
- Padlet
- Tricider

### **DISCIPLINAS ENVOVIDAS:**

- Física
- Informática/TIC
- Inglês
- Química

- Youtube
- MovieMaker
- Emaze
- Advients
- Learning Apps



# 06

TÍTULO:

## “GaliMinho - Oficina de hardware”

AUTORES:

Adelina Moura  
(Portugal)

Marcos Vence  
(Galiza, Espanha).

IDADE DOS ALUNOS:

16 - 21 anos

DURAÇÃO

1 ano letivo



### INTRODUÇÃO:

Os alunos do curso de Informática do IES San Clemente, em Santiago de Compostela e de dois cursos do ensino profissional, Gestão de Sistemas Informáticos e de Metalomecânica, da Escola Secundária Carlos Amarante, em Braga, simularam atividades de uma oficina lusófona de hardware que oferece suporte técnico hardware e software de computadores. O nome da empresa escolhido foi GaliMinho. Aprenderam linguagem técnica em português e galego.

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Colaboração;
- Simulação;
- Resolução de problemas;
- Pensamento complexo;
- Criatividade;
- Aprendizagem de línguas;
- Múltiplas literacias.

### OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

- Treinar o serviço de suporte técnico: criação de manuais de instalação e vídeos;
- Pôr em prática os conhecimentos de hardware e de metalomecânica;
- Fomentar a aprendizagem de linguagem técnica em português, tendo os alunos portugueses como modelos de falantes nativos e consciencializar os alunos para o potencial da aprendizagem colaborativa.

### PROCESSO (ACTIVIDADES DESENVOLVIDAS):

O processo de trabalho desenrolou-se da seguinte maneira:

- Criação de grupos mistos (alunos das duas escolas em cada equipa) para simularem uma empresa de hardware e software e desenvolverem todas as atividades inerentes.
- Cada grupo propôs uma instalação hardware a realizar na fase inicial, no IES San Clemente, e na fase final, na Escola Secundária Carlos Amarante.
- Os grupos mistos realizaram as diversas atividades relacionadas com a aprendizagem da língua portuguesa e da língua galega.

Uma das atividades realizadas em grupos mistos, com a colaboração de alunos galegos e portugueses foi “Riscos e Segurança no trabalho e proteção ambiental”. Os vários grupos colaboraram na realização de dois relatórios, um sobre prevenção de riscos no local de trabalho e outro sobre proteção ambiental (tratamento de resíduos no trabalho, etc). Os temas tratados foram:

- Identificação de riscos nos locais de trabalho: oficina de hardware, metalomecânica e gabinete de

suporte técnico remoto;

- Determinação das medidas de prevenção de riscos laborais nos processos realizados nesses locais de trabalho;
- Equipamentos de proteção individual;
- Normativa portuguesa e galega de prevenção de riscos laborais;
- Proteção ambiental e tratamento de resíduos gerados nos locais de trabalho;

No final, foi solicitado aos grupos a preparação de uma apresentação comum para ser exposta oralmente através de videoconferência.

### Os alunos trabalharam colaborativamente nos seguintes tópicos:

- Arquitetura Barroco.
- História Colaborativa.
- Classificação de periféricos.
- Testes de hardware.
- Tarefa: "que periférico é?"
- Tarefa: "identificação de componentes" (guião, áudio e vídeo).
- Todas as tarefas práticas na ES Carlos Amarante, Braga.
- Correção dos manuais de instalação de CPDs.



## **AVALIAÇÃO:**

Os resultados esperados foram muitos mais do que o que se tinha previsto no início. Para além dos manuais de instalação e manutenção, dos vídeos com as explicações e das instalações hardware, os alunos tiveram oportunidade de se encontrarem presencialmente na escola de Braga, para em grupo, desenvolverem diferentes tarefas, como se já se conhecessem há muito tempo.

Com este projeto quisemos proporcionar diferentes abordagens para uma aprendizagem multicultural e respeito pelas diferenças. Pretendemos que os alunos desenvolvessem o pensamento crítico e o aprender a aprender num mundo em constante mudança. Pretendeu-se ainda promover nos alunos uma maior valorização de si mesmos e dos outros.

Para a escola este projeto contribuiu para mais um passo no seu processo de internacionalização e abertura ao exterior. Contribuiu para a aposta da escola na relação do saber com a preparação dos alunos para o prosseguimento de estudos e para o desenvolvimento de capacidades para o exercício de uma profissão, que concorre para a sua formação pessoal, social e científica. Tratando-se de um projeto de enriquecimento curricular vai de encontro ao preconizado no Projeto Educativo do agrupamento por proporcionar experiências de aprendizagem importantes, para a consolidação da formação pessoal e social dos alunos. Receber os alunos Galegos nas suas instalações criou grande impacto nos alunos em geral e ajudou a fortalecer uma das suas missões: fornecer bases sólidas a futuros cidadãos, no sentido de os tornar capazes de enfrentar o mundo moderno nas vertentes natural, social e cultural.

Com este projeto fomentou-se o desenvolvimento de estratégias de ensino-aprendizagem que promoveram a descoberta intencional, a abertura para a diversidade linguística e cultural no contexto da comunicação intercultural e a construção colaborativa de conhecimento. Da observação dos atos comunicativos, os alunos demonstraram atitudes de respeito e consideração para com os seus interlocutores, um contributo para o desenvolvimento da competência comunicativa intercultural. Aos alunos portugueses, ao interagirem com estudantes de outro país com os quais trabalharam na consecução de objetivos comuns e na construção de relações de amizade, possibilitou-se que se criassem condições de trabalho positivas e a diminuição de preconceitos culturais.

Este projeto ajudou a promover uma mudança no processo de ensino-aprendizagem que se tornou mais centrado no aluno. Os resultados mostram uma melhoria na competência de comunicação, na autoestima e na autonomia dos alunos, que se empenharam em saber mais sobre a cultura e língua dos colegas.

## **INFORMAÇÕES:**

Desenvolver um projeto de geminação como este proporciona as condições ideais para a integração de diferentes tecnologias, no processo de ensino e aprendizagem, como aconteceu neste projeto.

O uso das TIC neste projeto serviu para facilitar as tarefas em todas as fases do desenvolvimento do projeto e desenvolver competências de literacia digital e informacional. Resultaram em ferramentas facilitadoras da comunicação e da construção dos produtos do projeto, ajudando na organização e nos métodos pedagógicos integrados no projeto.

LINKS:

<https://twinspace.etwinning.net/12286/home>

<https://twinspace.etwinning.net/12286/pages/page/61925>



Manuais de CPDs

<https://twinspace.etwinning.net/12286/pages/page/136183>

O mural Padlet foi usado para “O quebra gelo”, com as apresentações dos alunos

<https://es.padlet.com/adelina8/bragacompostela>

Para escolher o nome da empresa usou-se a ferramenta Tricider, por se tratar de um aplicativo de brainstorming, com votação. Os alunos usaram os seus dispositivos móveis para participarem nesta tarefa.

<http://www.tricider.com/admin/36FEYkvceat/DgRVM2IGo0v/>

#### **FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:**

Participaram neste projeto as disciplinas de Línguas Estrangeiras, Português, Metalomecânica, Sistemas Digitais e Arquitetura de Computadores, Fundamentos de Hardware, Instalação e Manutenção de Equipamentos Informáticos, Implantação de Sistemas Operativos. O projeto foi desenvolvido em língua portuguesa, tendo sido usado o portal eTwinning como espaço virtual de publicação e trabalho colaborativo.

#### **DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:**

- **Tricider** - Brainstorming para apresentação e votação do nome do projeto, os alunos apresentaram as suas sugestões do nome do projeto e depois procederam à votação tendo o nome mais votado GaliMinho, tendo resultado daqui o nome do projeto.
- **Answergarden e tagxedo** para criar nuvens de palavras sobre o glossário de informática com vocabulário técnico de informática em português
- **Documentos e apresentações de Google Drive** para trabalho colaborativo, os alunos colaboraram para realizar dois relatórios, um sobre prevenção de riscos no local de trabalho, e outro sobre proteção ambiental (tratamento de resíduos no trabalho, etc).
- **Fóruns do TwinSpace** para partilha de recursos multimédia e para interação entre os alunos dos dois países.
- Câmara de fotos, vídeo e telefone (para gravar áudio e vídeo).
- Vídeo conferência.
- **Purposegames** para elaboração de quizzes com assuntos da aula, a melhor maneira de aprender enquanto se joga.
- **Kahoot!** para jogar em Braga um Quiz de cultura geral GaliMinho
- **Classtools.Net** - Random Name Picker! Para refletir sobre os Estereótipos dos galegos sobre os portugueses e Portugal e vice versa.

# 07

TÍTULO:

## “Teens’ Actions for Good (TAG)”

IDADE DOS ALUNOS:

13 - 16 anos

DURAÇÃO

out 2015 - jun 2016

AUTORES:

Maria Silva, Agrupamento de Escolas de Sátão (PT- Fundadora);  
Lucyna Bejm, Gimnazjum im ks. Waclawa Rabczyńskiego (PL- Co-fundadora); Graziella Turatti, IPSAA BELLINI (IT); Stefania Nonino, “Istituto Statale d’Istruzione Superiore “Bonaldo Stringher””, (IT); Daniela Mainelli, Istituto Statate di Instruzione Secondaria Superiore, (IT); Marie Švehlová, Střední odborná škola Blatná (CZ); Cristina Almeida, Agrupamento de Escolas de Seia (PT).



### INTRODUÇÃO:

Enquanto cidadãos do mundo, é importante abordar temas relacionados com os problemas que enfrentamos quer a nível global e local e exercendo de forma responsável os nossos direitos e deveres para promover os valores universais de aceitação e compreensão para alcançar um desenvolvimento sustentável. Os atuais currículos escolares dos ensinos básico e secundário apresentam uma fraca aposta no estudo de temas relacionados com os direitos humanos e uma fraca participação em iniciativas de promoção do desenvolvimento sustentável quer a nível local quer global. Com este projeto pretendemos responder a esta questão, inspirando-nos em programas globais como Taking IT Global (TIG) e Global Youth Service Day (GYSD).

Neste espírito, os participantes juntaram esforços para apoiar os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, incorporando os princípios na agenda das atividades do projeto TAG.

O projeto T.A.G. pretendeu ajudar os jovens a encontrarem inspiração para se envolverem e tomarem a iniciativa de encontrarem soluções para melhorarem problemas da sua comunidade e contribuir para um desenvolvimento mais sustentável. Trata-se de um projeto interdisciplinar, que reuniu jovens (com idades entre os 14-15 anos) de duas escolas portuguesas, três escolas italianas, uma escola da República Checa e outra da Polónia para discutirem colaborativamente problemas locais e globais com o objetivo de criarem uma mudança positiva nas suas comunidades através da criação de respostas sob a forma de ações comunitárias ou a criação de aplicações móveis.



## COMPETÊNCIAS-CHAVE:

Ao longo do projeto os participantes desenvolveram as competências de aprendizagem para a vida e para o trabalho no séc. XXI:

- Competências de Literacia para a Informação e para os media;
- Competências de Comunicação na língua materna e na língua inglesa;
- Capacidade para identificar, formular e criar soluções para resolução de problemas reais;
- Aprender a aprender; Capacidade de agir e aprender autonomamente com responsabilidade;
- Interagir e colaborar com os outros e com a sua própria diferença;
- Pensamento crítico e criativo e competências de empreendedorismo para a vida.



## OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

Ao longo do projeto, o aluno deverá:

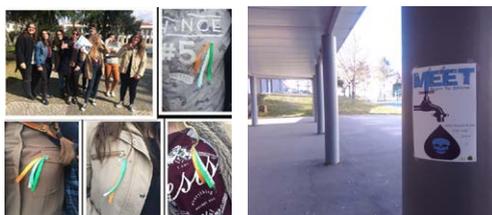
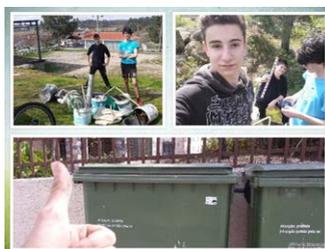
- Desenvolver um sentido de responsabilidade social e consciência sobre questões globais;
- Desenvolver o pensamento crítico e criativo na identificação de questões sociais e ambientais locais que preocupam os jovens;
- Tornar-se socialmente ativo e capaz de trabalhar em colaboração com outros jovens para criar um mundo mais sustentável;
- Promover o combate à indiferença e inação dos jovens face aos problemas que os rodeia;
- Trabalhar colaborativamente com alunos e professores da sua escola e de outras escolas nacionais e europeias com vista à identificação de um problema da sua comunidade, projeção e implementação de um plano de ação destinado a minorar esse problema, através de uma ação comunitária ou da criação de uma aplicação móvel;
- Respeitar e desenvolver o gosto pela aprendizagem das línguas e culturas do mundo;
- Aperfeiçoar as competências de comunicação na língua materna e em línguas estrangeiras;
- Desenvolver as competências digitais através do uso de aplicações e a criação de aplicações móveis;
- Agir para o bem, participando em programas globais como Dia da Internet Mais Segura, Taking IT Global (TIG) e Global Youth Service Day (GYSD), Dia Mundial da Terra e Apps for Good.

## PROCESSO (ATIVIDADES DESENVOLVIDAS):

O projeto TAG foi desenvolvido nas aulas de inglês do 9º ano, numa abordagem de Project Based-Learning, para promover a comunicação na língua estrangeira na identificação e descrição de problemas comunitários e criação de soluções originais para esses problemas no âmbito dos conteúdos da disciplina (Voluntariado e serviço comunitário / Tecnologia / Saúde e Bem-Estar. Os alunos tiveram de desenvolver competências de escrita para o projeto como escrever cartas informais e formais, escrever e-mails, mensagens de blog; descrever um problema, as suas causas e consequências; elaborar um plano de ação; debater tópicos em fóruns e em videoconferência; redigir artigos de opinião e redigir relatórios. O projeto foi também implementado nas aulas de Ciências Naturais para abordar temas relacionados com a saúde e o Meio Ambiente.

Os alunos trabalharam em equipas para:

**Numa 1ª fase** - Inspirar-se para mudar o mundo (outubro-dez): Escolhendo heróis, pessoas cujas ações contribuíram de alguma forma para uma mudança positiva; Entrevistando pessoas e fazendo pesquisas; e participando na comemoração do Dia dos Direitos Humanos (10 de Dezembro) e na Maratona de Cartas da Amnistia internacional





**Numa 2ª fase:** Inquirir e Informar-se (dezembro-janeiro): Identificando questões globais; fazendo pesquisa e tratamento de informação sobre essas questões através da metodologia dos 5Ws 1H (What, why? Who? When? Where? E How?); entrevistando o presidente da câmara municipal e/ ou outras autoridades locais para saber sobre os problemas locais; escolhendo um problema local que desejam resolver.

**Numa 3ª fase:** Planear uma ação/ criar uma aplicação (janeiro-fevereiro): Escolhendo um problema para ser trabalhado; descrevendo o problema claramente para recolher sugestões das outras equipas no Wikispace; gerando, colaborativamente, ideias e propostas para abordar os problemas identificados pelas diferentes equipas; apresentando um plano de ação.

**Numa 4ª fase:** Colaborar (março): Partilhando experiências e conhecimentos dando sugestões para melhorar os planos de ação; criando colaborativa de um cronograma interativo de ações do TAG; celebrando o Dia da Mulher, o Dia da Terra e o Dia Global do Serviço da Juventude, e participando em campanhas globais como a Campanha da Fita Azul, Dia da Internet mais Segura e celebrando a Diversidade.

**Numa 5ª fase:** Agir e Reportar o impacto (abril - maio): Editando os planos de ação e registando-os no site GYSD "Map it out" e do EARTH DAY; Implementando as suas ações comunitárias ou criando as suas aplicações; mantendo um diário de bordo da ação; reportando os resultados publicamente à turma, à escola, em encontros regionais, no Twinspace do projeto e à escala global através da disseminação dos resultados nos sites da Earth Day e da GYSD.

**Numa 6ª fase:** Avaliar (junho): avaliando o impacto das suas ações e redigindo um relatório.

O projeto resultou num conjunto de ações comunitárias planeadas e implementadas por jovens: Limpeza Florestal, Um dia diferente num lar de idosos, Uma sessão contra a discriminação no ATL local; Duas campanhas contra a homofobia; Um encontro no Dia dos Oceanos, uma corrida contra o Cancro etc.... Foram ainda criadas 3 apps: The Dropper; Amimalling; Mushtypes para responder a problemas locais.

## **AVALIAÇÃO:**

Foram feitas avaliações intermédias através de questionário e entrevista a grupos de alunos e professores no sentido de se poder monitorizar o projeto que resultou numa análise SWOT.

No final do projeto, os participantes foram convidados a partilharem os aspetos mais positivos e menos positivos do projeto num dotstorming.

De acordo com as opiniões recolhidas, esta experiência intercultural de colaboração em rede estimulou a criação de uma comunidade de aprendizagem autêntica de estudantes e professores instigados para a realização de objetivos comuns e a construção colaborativa de soluções para os problemas de suas comunidades. Como os participantes observaram na sua avaliação, o projeto TAG foi pessoalmente significativo para eles. Não só fomentou o desenvolvimento de suas competências de comunicação na língua estrangeira e suas competências digitais, como também os fez olhar para os problemas de novas maneiras, levando-os a experimentar diferentes abordagens para encontrar soluções. Os alunos perceberam que são capazes de criar mudanças e melhorar suas comunidades. Eles mudaram a maneira como aprendem, adotando uma atitude proativa e reflexiva em reação ao mundo que os rodeia, desenvolvendo habilidades para a vida e obra do século XXI.

## **INFORMAÇÕES:**

Twinspace:

<https://twinspace.etwinning.net/11462/home>

Página do projeto na língua portuguesa para disseminação junto da comunidade:

<http://teensactions4good.weebly.com>

## **DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:**

- Inglês
- Ciências Naturais
- Físico- Química
- Educação Visual
- Educação para a Cidadania e e Clube Europeu

## **FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:**

- Twinspace
- Google Drive
- Google Docs
- Google Form
- Voicethread
- Easypool
- Timetoast
- Padlet
- Magisto
- Movie maker
- Kizoa
- Rawshorts
- Sony Vegas
- Thinglink
- Lucidpress.com
- Smore.com
- Fotor
- PicMonkey
- Kahout
- Answergarden
- Dotstorming
- Issuu
- App Inventor2
- Tricider
- Texttospeech



# 08

TÍTULO:

## “KIDS Keep Invest Donate Spend”

IDADE DOS ALUNOS:

4 - 11 anos

DURAÇÃO

2 anos

AUTORES:

Helena Serdoura (fundadora), Portugal; Yasemin Ozden (co-fundadora), Turquia; Cristina Rodrigues, Fernanda Monteiro, M<sup>a</sup> Emília Queirós, Sara Santos, Virgínia Gouveia, Portugal; Ivana Ružić, Croácia; Magdalena Felska, Polónia; Palcau Florentina, Roménia;



### INTRODUÇÃO:

**KIDS Keep Invest Donate Spend** pretendeu implementar, de forma sustentada, holística e articulada entre os diferentes níveis de ensino do Ensino Básico e Educação Pré-Escolar, atividades de educação financeira em contexto educativo, facultando às crianças a aquisição de conhecimentos e capacidades fundamentais para as decisões que, no futuro, terão de tomar sobre as suas finanças pessoais, promovendo a adoção de comportamentos financeiros adequados, além de gerar um efeito multiplicador de informação e formação junto das suas famílias.

O projeto assumiu como documento orientador para a implementação da Educação Financeira em meio escolar, o Referencial de Educação Financeira para a Educação Pré-Escolar, Ensino Básico, Ensino Secundário e Educação e Formação de Adultos (REF), e adotou uma metodologia de trabalho de projeto para que, através de atividades diversificadas e providas de sentido prático, se promovessem conceitos financeiros que ajudassem as crianças e jovens, desde tenra idade, a adquirir competências financeiras básicas relacionadas com a gestão do orçamento familiar e a importância da poupança, para que as crianças de hoje sejam, no futuro, consumidores responsáveis e informados.

A fim de dotar os intervenientes com os conhecimentos, capacidades, atitudes, valores e comportamentos ajustados às metas do REF, alunos, encarregados de educação e professores foram auscultados através de um inquérito de necessidades em educação financeira com o propósito de analisar os resultados que estiveram na base da criação de módulos formativos em literacia financeira, sob a forma de workshops e ações de capacitação, dirigidos aos públicos-alvo acima referidos.

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Comunicação na língua materna;
- Comunicação em línguas estrangeiras;
- Competência matemática e competências básicas em ciências e tecnologia;
- Competência digital;
- Aprender a aprender;
- Competências sociais e cívicas;
- Espírito de iniciativa e empreendedorismo;
- Sensibilidade e expressão culturais.

## OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

- Formar para uma cidadania ativa,
- Responsável e sustentável;
- Ensinar a consumir e a poupar de forma ética, consciente e responsável;
- Disponibilizar conceitos e ferramentas para a tomada de decisões autónomas baseadas em mudanças de atitudes e de um pensamento crítico;
- Potenciar o efeito multiplicador junto das famílias;
- Fomentar o espírito empreendedor, criativo e inovador;
- Desenvolver a capacidade de comunicação e de colaboração em contexto Europeu;
- Favorecer o desenvolvimento das competências digitais.

## PROCESSO (ACTIVIDADES DESENVOLVIDAS):

KIDS definiu uma série de atividades que pudessem ir ao encontro dos Temas adotados para a promoção de Educação Financeira, de acordo com o REF, na disciplina de Educação para a Cidadania e de Área de Formação Pessoal e Social. Assim, e em conformidade, definiu-se como atividades a implementar:

- Criação de uma imagem institucional: logotipo, brochura, poster, mascote e t-shirt;
- Construção de uma página no Facebook e website, para além do Twinspace;
- Visita de estudo ao Museu Papel Moeda da Fundação Dr. António Cupertino de Miranda;
- Banda desenhada em suporte de papel e em suporte digital sobre a história do dinheiro;
- Ilustrações sobre os países da moeda única – o Euro – e identificação dos países que não aderiram e respetivas unidades monetárias;
- Criação em 3D de uma ‘árvore dos desejos’ por turma e/ou pinturas individuais de ‘árvores dos desejos’ a curto, médio e longo prazo, a fim de estabelecer a diferença entre necessidades e desejos;
- Construção de mealheiros em material reciclável para gestão das poupanças e desejos;
- Peça de teatro/fantoches sobre a origem do papel moeda em Portugal (2º ciclo); peça de teatro sobre o trabalho, o dinheiro e a poupança (Pré-escolar e 1º ciclo);
- Feira do Empreendedor KIDS para angariação de fundos a reverter a favor de instituições de solidariedade social;
- Criação do Banco KIDS e da KIDS Store;
- Visita a uma instituição bancária;
- Role-play: simulação de ida às compras e diferentes formas de pagamento;
- Lista de compras ‘Mais por Menos’;
- Visita ao comércio local: identificar e comparar preços e custos de vida dos países parceiros;
- Elaboração de um ‘pocket money diary’ para gestão de semanas/mesadas;
- Semana do Jogo Financeiro e celebrações da Global Money Week;
- Construção colaborativa de um e-book em educação financeira;
- Criação de quizzes em educação financeira na ferramenta Kahoot;
- Workshops em Educação Financeira para pais e encarregados de educação;

Workshops em Educação Financeira para professores na modalidade de Ação de Curta Duração;  
 Participação em atividades de disseminação: Conferência Internacional promovida pelo Banco Central da Roménia: "Spend smart, live smart"; I Jornadas Nacionais de Professores de Línguas; eTwinning Newsletter 6; e Evento/Formação eTwinning Lamego 2016;  
 Participação na 4.ª edição do Concurso "Todos Contam";  
 Participação na 5ª edição do Concurso "No Poupar Está o Ganho".

A realização das atividades teve por base a aplicação de um pré e pós teste para aferir os conhecimentos, capacidades, atitudes, valores e comportamentos antes e após a implementação das atividades supracitadas.



# THE NEW FACE OF KIDS BANK

TEACHING CHILDREN ABOUT MONEY AT AN EARLY AGE WILL GIVE KIDS A SOLID GROUNDING IN FINANCE.

**Helena Serdoura**  
 March 24 at 10:15am · Vimeo · 41

Celebrações da Global Money Week pelos alunos do 6º ano da EB 2,3 de Marco de Canaveses em parceria com a Fundação Dr. António Cupertino de Miranda: dicas do grupo em direto para a KIDS TV, construção de puzzle gigante magnético, jogo do monopólio.

Global Money Week 2016 @ E.B. 2,3 de Marco de Canaveses | Portugal  
 VIMEO.COM

**WORKSHOP EM EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA PROFESSORES DO ENSINO BÁSICO**

## AVALIAÇÃO:

- Monitorização da planificação, atividades e gestão do projeto de forma contínua via Google Doc;
- Questionários pré e pós atividades;
- Avaliação intercalar do projeto, via surveymonkey.com, pelos alunos, encarregados de educação e professores;
- Avaliação final do projeto, via surveymonkey.com, pelos alunos, encarregados de educação e professores;
- Avaliação das reuniões transnacionais, via surveymonkey.com;
- Análise de necessidades formativas;
- Avaliação dos workshops;
- Menção Honrosa na 4.ª edição do Concurso “Todos Contam”;
- 1º prémio na 5ª edição do Concurso “No Poupar Está o Ganho”, na categoria 2.º Ciclo;
- Prémio Nacional eTwinning 2016, na categoria Erasmus+.

## INFORMAÇÕES:

Twinspace:

<https://twinspace.etwinning.net/3425/home>

Facebook:

<https://www.facebook.com/erasmuskids>

Website:

<http://www.erasmus-kids.com.hr/>

Endereço do professor português:

[hserdoura@gmail.com](mailto:hserdoura@gmail.com)

## DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:

- Educação para a Cidadania
- Inglês;
- Português
- Matemática
- Educação Visual
- Educação Tecnológica
- Clube Europeu

## FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

- TwinSpace
- Google Drive
- Skype
- Explee
- YouTube
- Calaméo
- Pixton
- Voicethread
- Sway
- Survio
- Facebook
- Picturetrail
- SurveyMonkey

- Padlet
- Vimeo
- Animoto
- Prezi
- Slidely
- Kizoa
- Slideshare
- Smore
- Kahoot



# 09

TÍTULO:

## “MORE - MOBILE Resources on Education: let´s learn with each other”

IDADE DOS ALUNOS:

8 - 18 anos

DURAÇÃO

2 anos

AUTORES:

Miguela Fernandes (Founder), Marco Neves, Paulo Reis, Sandra Novo e Sérgio Barroso - Escola Básica e Secundária da Batalha, Batalha Portugal; Danilo Nardi (Founder) - I.I.S. "N. Pellegrini", Sassari (SS) Italy; Andreja Geiger - OŠ Preska, Medvode Slovenia Jean-Noël Pédeutour - Lycée Saint Cricq, Pau France;



### INTRODUÇÃO:

Este projeto resultou de um projeto eTwinning que culminou na sua apresentação a uma candidatura da iniciativa ERASMUS+ na ação KA2 – Educação Escolar. Neste projeto participaram Portugal, Eslovénia, França e Itália. A aprovação desta candidatura converteu-se na dinamização de um projeto a 2 anos centrado na temática das STEM.

Teve como objetivos a partilha de práticas e metodologias entre as 4 escolas envolvidas e a transferência de conhecimentos e aprendizagens centrada em 3 temas: robótica, programação de microcontroladores e desenvolvimento de aplicação para dispositivos móveis. Outra das vertentes centrou-se no desenvolvimento específico de atividades para os alunos de primeiro-ciclo (da escola eslovena) por parte dos alunos de restantes parceiros: Portugal (desenvolvimento de aplicações), França (programação de microcontroladores) e Itália (programação de robots).

No âmbito deste projeto delinear-se atividades a desenvolver conjuntamente entre todos professores e alunos. Desenvolveram-se e dinamizaram-se mobilidades (deslocações com a duração de 4 a 5 dias) a todos os parceiros envolvidos onde os alunos e professores tiveram a oportunidade para concretizar atividades que exigiam um contacto direto e que fossem o resultado de trabalho colaborativo desenvolvido online e a distância. Pretendeu-se, claramente, que os alunos e professores de ambos os países desenvolvem-se competências, partilhassem conhecimentos e trabalhem-se num formato colaborativo no âmbito da temática e temas já referidos.

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Comunicação (inglês) e Colaboração;
- Criatividade, espírito de iniciativa e pensamento crítico na resolução de problemas;
- Competência matemática, científica e tecnológica;
- Competências sociais e cívicas.

## **OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:**

- Incutir nos alunos a percepção de que as tecnologias podem ser integradas na resolução de problemas do dia-a-dia e que o trabalho em equipa é essencial para o sucesso da resolução dos mesmos.
  - Promover a criatividade dos alunos na apresentação de várias propostas.
- Incutir nos professores das diferentes escolas a integração de novas metodologias e abordagens mais inovadoras nas suas aulas.
- Fomentar nos alunos a responsabilidade de preparação de sessões temáticas no âmbito do projeto, apresentação de comunicações a um público mais vasto e desenvolvimento de competências linguística no âmbito do Inglês, pois os alunos atuaram como tutores e comunicadores na organização e dinamização de workshops nas mobilidades e em outras apresentações formais do projeto.
  - Desenvolver aplicações móveis para a área das Ciências e Matemática e para os alunos do primeiro ciclo da escola eslovena.
  - Preparar os alunos das diferentes escolas para utilizarem as várias tecnologias para a resolução de problemas do dia-a-dia. Portugal responsável pelo desenvolvimento de aplicações móveis, Itália pela utilização de Robots Lego e França pela manipulação de microcontroladores Arduino.
  - Formar os professores do primeiro ciclo para que passem a integrar os novos equipamentos/dispositivos nas suas atividades e a utilizarem as aplicações desenvolvidas com os seus alunos.
  - Disponibilizar online todos os conteúdos e recursos educacionais produzidos no âmbito deste projeto.

## **PROCESSO (ATIVIDADES DESENVOLVIDAS):**

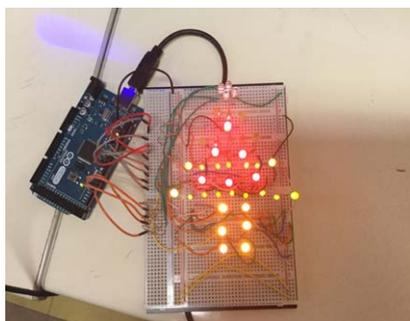
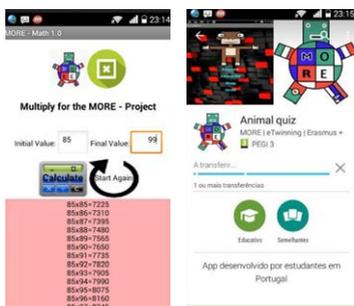
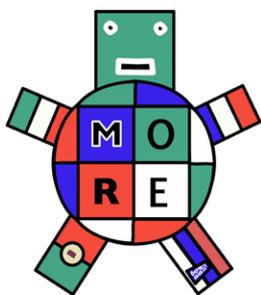
Este projeto decorreu com base numa componente de trabalho colaborativo muito vincada. Ou seja, todo o trabalho ao longo dos dois anos letivos se centrou na construção e planeamento de atividades conjuntas desenvolvidas por alunos e professores em sessões presenciais conjuntas, designadas por mobilidades e que aconteceram de 3 em 3 meses aproximadamente. Para que tal acontecesse de acordo com o planeado e para que os objetivos fossem plenamente alcançados foi obrigatório o desenvolvimento de um trabalho conjunto prévio entre os professores, alunos e encarregados de educação envolvidos.

Para implementação das mesmas foram definidas um conjunto de estruturas de comunicação e trabalho colaborativo do projeto, que assentam em plataformas (web 2.0 based), tais como: canal de YouTube, grupos do Facebook, plataforma do eTwinning (TwinSpace) e trabalho colaborativo no Google Drive. Outras ferramentas como o Skype também foram utilizadas para videoconferências (organização do trabalho dos professores e demonstração de utilização de equipamentos/dispositivos para alunos e professores).

Foram definidas equipas de alunos com diferentes responsabilidades cujo o objetivo era preparar workshops temáticos de formação (programar para aplicações móveis, usar robots para sistemas de vigilância, preparar Arduino com sensores para gerir o PH e humidade das plantas, criar sistemas de registo automáticos de marcação de golos, árvores de Natal digitais, formação a crianças do primeiro ciclo, entre outros) para os parceiros. Entre mobilidades os alunos tiveram de articular e preparar todo o trabalho para posteriormente ser apresentado em cada país parceiro.

No âmbito deste projeto foram desenvolvidas inúmeras atividades promotoras da interdisciplinaridade, envolvendo diferentes componentes curriculares de vários grupos disciplinares e que pretenderam dar uma transferência clara e significativa de aprendizagens de conteúdos.

Ao longo do projeto os alunos do ensino secundário agiram como tutores dos pares, promoveram atividades com robots com crianças do pré-escolar, uso de microcontroladores com alunos do primeiro e segundo ciclo e criaram várias soluções para responder aos problemas propostos.



## **AVALIAÇÃO:**

Ao longo do projeto tivemos uma equipa responsável pela monitorização e tratamento dos questionários de avaliação. Neste sentido, tendo sido estes de extrema importância para o projeto, pois permitiu-nos concluir que durante a execução do projeto em nenhuma das escolas houve abandono escolar e a taxa de sucesso escolar aumentou, essencialmente devido às novas metodologias de avaliação aplicadas, mais viradas para as capacidades em resolver problemas e não tão temáticas.

Neste momento todas as escolas envolvidas introduziram nas suas práticas pedagógicas atividades com robots, APP inventor (desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis) e micro-controladores Arduino (no desenvolvimento de projetos de diferentes áreas) nas suas escolas.

## **INFORMAÇÕES:**

Twinspace:

<https://twinspace.etwinning.net/639/home>

## **DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:**

- Programação de Sistemas Informáticos
- Matemática
- Física e Química
- Redes de Comunicação e Inglês

## **FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:**

Ao longo do projeto foram utilizadas várias ferramentas principalmente as que permitissem um trabalho colaborativo online, como:

- Google Drive
- Onedrive
- Facebook
- Skype
- Google Hangout
- Google Sites
- Youtube
- Twinspace
- App inventor
- VB.net
- Arduino
- Mindstorm
- entre outras.



TÍTULO:

## SMART (Systems of Mobile Augmented Reality for Teaching)

AUTORES:

António João Lopes,  
Portugal;  
Nijole Bruzaite,  
Lituânia;

IDADE DOS ALUNOS:

16–19 anos

DURAÇÃO

Ano letivo 2015/16



### INTRODUÇÃO:

O Projeto SMART foi desenvolvido pelos alunos do 11º ano do Curso Profissional Técnico de multimédia do Agrupamento de Escolas de Esmoriz – Ovar Norte, em parceria com uma escola da Lituânia (Siauliu Romuvos Gimnazija - Siauliai). O projeto tinha como tema principal a elaboração de materiais em formato digital representativos do património cultural dos dois países envolvidos no projeto, tendo sido elaborados diversos materiais em formato digital, direcionados para o tema Ovar: Cidade Museu do Azulejo.

Para complementar estes materiais, atribuindo-lhes uma componente de inovação, foram utilizadas Tecnologias de Realidade Aumentada, bem como Fotografias Panorâmicas 360º, baseadas na utilização de dispositivos móveis (tablets, smartphones). A Realidade Aumentada permite incorporar elementos virtuais no mundo físico, possuindo características interativas e de processamento em tempo real. Assim, quando a câmara de um dispositivo móvel é direcionada para um determinado objeto, a RA permite efetuar o reconhecimento e captura desse mesmo objeto, complementando-o com elementos digitais interativos (imagens, vídeos, websites).

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Criatividade e Pensamento Crítico;
- Pensamento Sistémico;
- Identificação, Formulação e Resolução de Problemas;
- Competências de Comunicação;
- Competências Interpessoais e de Colaboração;
- Trabalho Individualizado (Responsabilidade e Autonomia);
- Cidadania e Multiculturalidade;
- Literacia Digital.

### OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

O projeto contribuiu para a implementação de metodologias inovadoras no processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista o incremento dos níveis de motivação e empenho dos alunos.

Assim, o projeto contribuiu para que os alunos pudessem conhecer e aplicar metodologias associadas à Realidade Aumentada, criando produtos com um elevado grau de interatividade;

O projeto possibilitou ainda a realização de um trabalho de campo bastante importante, o qual permitiu a realização de fotografia panorâmica esférica e cilíndrica a 360 graus. Deste modo, o

projeto contribuiu para a aquisição de novas competências tecnológicas e digitais por parte dos alunos, proporcionando-lhes o contacto com ambientes imersivos, baseados na descoberta e na criatividade.

Para além disso, o projeto tinha como objetivo a sensibilização dos alunos para as questões relacionadas com a preservação do património local.

Finalmente, será de referir que o projeto contribuiu para que os alunos realizassem um trabalho contínuo, ao longo do ano letivo, de acordo com a metodologia de trabalho de projeto. Haverá ainda a referir o facto do projeto possuir uma forte componente de cidadania, dimensão relevante para que os alunos aprendam a lidar com a diversidade própria de uma sociedade multicultural e multilinguística.

### PROCESSO (ACTIVIDADES DESENVOLVIDAS):

Durante a fase de desenvolvimento do projeto foram realizadas diversas atividades, as quais incorporam componentes das seguintes dimensões: comunicação, colaboração.

#### Comunicação

Ao nível da comunicação será de referir a utilização do Twinspace como espaço de comunicação privilegiado do projeto, nomeadamente entre os alunos das duas escolas.

Deste modo, os alunos puderam trocar mensagens destinadas a assinalar algumas datas específicas, nomeadamente a quadra natalícia, a quadra pascal e o início da estação da primavera. Relativamente à quadra natalícia, será de referir a elaboração de um postal digital interativo, incorporando tecnologias de Realidade Aumentada, o qual permite seleccionar dois vídeos com canções típicas de Portugal e da Lituânia.



SMART  
Lithuânia / Portugal



OVAR

OVAR - CIDADE MUSEU DO AZULEJO  
Casa Típica de Ovar

---

---

---



Será ainda de referir a dinamização de diversas sessões de videoconferência, durante as quais os alunos tiveram oportunidade de interagir em conjunto. Num primeiro momento, foi implementada uma sessão de videoconferência destinada ao estabelecimento dos contactos iniciais entre os alunos das duas escolas, funcionando como 'ice breaker'; num momento posterior, foi realizada uma segunda sessão de videoconferência, durante a qual foram dinamizadas atividades colaborativas com carácter lúdico, baseadas na utilização de quizzes interativos construídos no Kahoot!

Estas tarefas foram previamente organizadas pelos professores coordenadores, os quais mantiveram um contacto frequente ao longo do ano letivo, tendo em vista não só a planificação, mas também a avaliação, a qual funcionou como componente de regulação do trabalho desenvolvido. Para o efeito, foram utilizados diversos serviços de comunicação, nomeadamente o Twinspace, o correio electrónico e o serviço de mensagens do Facebook.

### **Colaboração**

Ao nível da colaboração foram também desenvolvidas diversas atividades pelos professores e aluno intervenientes no projeto. Para facilitar a gestão dos diversos grupos de trabalho, foi utilizada a aplicação TeamUp, a qual permite efetuar a distribuição automática dos alunos pelos diversos grupos de trabalho, facilitando a partilha dos resultados obtidos por cada grupo junto da turma.

### **Colaboração ao nível da turma**

Os alunos demonstraram um grande sentido de organização na seleção dos materiais recolhidos durante a fase inicial do projeto. Os alunos foram organizados em pequenos grupos de trabalho, tendo em conta uma rigorosa divisão de tarefas e de funções. Os diversos grupos deram uma contribuição importante para o projeto, elaborando produtos intermédios, os quais foram integrados no produto final. Os alunos participaram na dinamização de um canal de vídeo no Youtube destinado à publicação dos vídeos elaborados no âmbito do projeto. Haverá ainda a referir que os alunos portugueses trabalharam na área da azulejaria da cidade de Ovar, enquanto os alunos lituanos trabalharam na área do artesanato da região de Siauliai.

### **Colaboração ao nível das duas escolas**

Implementação de um mural com informação referente aos dois países participantes no projeto. Os alunos tiveram oportunidade de dar a conhecer os respetivos países, tendo publicado diversas colagens de fotos ilustrativas dos respetivos países.

Implementação de um sistema digital de votação, tendo em vista a seleção de um logótipo para o projeto. Os alunos trabalharam em conjunto, tendo apresentado diversas propostas, as quais foram submetidas a um processo de votação online.

Elaboração conjunta de materiais de divulgação do projeto, nomeadamente postais e calendários. Neste processo, os alunos portugueses elaboraram as ilustrações destes materiais, enquanto os alunos lituanos procederam ao design dos respetivos layouts. Os alunos dos dois países propuseram ainda uma tarefa colaborativa envolvendo a elaboração de um calendário contendo as datas de aniversário de todos os alunos envolvidos no projeto, através do qual seria possível proceder ao envio de um postal de

aniversário para os alunos aniversariantes.

Planificação e elaboração conjunta do website do projeto.

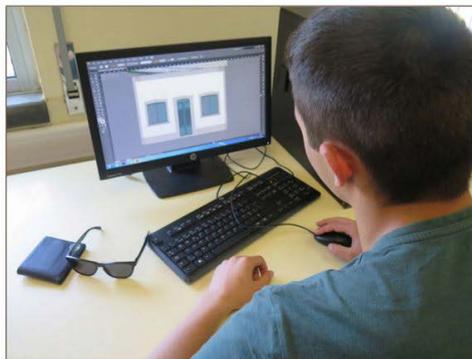
### **Metodologia de Trabalho de Projeto**

Relativamente ao desenvolvimento do projeto, foi dada uma especial atenção ao conjunto de ferramentas digitais utilizadas, tendo sido adotada uma metodologia de trabalho de projeto, baseada nas seguintes fases:

Numa primeira fase, foram apresentados os objetivos do projeto, bem como as respetivas metodologias de avaliação. Para além disso, foi feito o trabalho de planificação das atividades a desenvolver, tendo sido criada a timeline do projeto, na qual foi utilizada a aplicação Vizzlo.

Numa segunda fase, os alunos começaram a realizar trabalho de investigação e pesquisa, tendo em vista a identificação dos principais pontos de interesse da arte da azulejaria de fachada existente na cidade de Ovar, conhecida como a Cidade Museu do Azulejo em Portugal.

Numa terceira fase, foi realizado trabalho de campo na cidade de Ovar, tendo sido recolhidas fotos e vídeos dos locais previamente identificados. No âmbito da disciplina de História e Cultura das Artes, os alunos efetuaram uma visita de estudo, onde puderam contactar diretamente com património local, representativo do tema do projeto.



Numa quarta fase, foram processados todos os elementos recolhidos, tendo sido produzidos os seguintes materiais:

Ilustrações vetoriais de azulejos individuais e padrões;

Ilustrações vetoriais de casas típicas da região de Ovar;

Roteiro do Azulejo da Cidade de Ovar, em Realidade Aumentada

Panorâmicas a 360 Graus, representativas de locais da cidade de Ovar

Na última fase do projeto foi feita a apresentação, avaliação e disseminação dos resultados do projeto.



## **AValiação:**

Na fase final do projeto foi disponibilizado um questionário aos professores e alunos intervenientes, tendo em vista a sua avaliação, a qual foi considerada bastante positiva. Para o efeito, foi utilizada a aplicação Google Forms.

Para além disso, foi efetuado um trabalho bastante amplo de disseminação do projeto junto da comunidade educativa e da comunidade local:

O projeto foi divulgado nas Redes Sociais, bem como nos órgãos de comunicação locais (Jornal a Voz de Esmoriz e Juízo de Bancada);

Para assinalar o Dia da Europa, foi realizada uma sessão destinada a divulgar o projeto, na qual estiveram presentes representantes dos órgãos diretivos e de coordenação do Agrupamento, bem como os pais e encarregados de educação dos alunos envolvidos no projeto;

A convite da Casa-Museu Júlio Dinis, localizada em Ovar, o projeto foi divulgado nesta cidade, no âmbito de uma sessão cultural, na qual estiveram presentes diversas individualidades, nomeadamente o Presidente da Câmara Municipal de Ovar;

A nível internacional, o projeto foi divulgado no âmbito do curso de formação online MOOC - Collaborative Teaching and Learning – dinamizado pela European Schoolnet Academy;

O projeto foi ainda divulgado no âmbito do Simpósio Internacional “STEAM Ideas and Opportunities” e da Conferência Internacional “Practical Approach to Using ICT in Education”, eventos organizados pelo Romuvos Gymnasium e destinados a professores e alunos da Lituânia, Finlândia e Noruega..

## **INFORMAÇÕES:**

Website do Projeto:

**<http://etwinning-smart.jimdo.com/>**

Coordenador do Projeto:

**[antonio.joao.lopes@hotmail.com](mailto:antonio.joao.lopes@hotmail.com)**

## **DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:**

- Projeto e Produção Multimédia
- História da Cultura e das Artes
- Inglês



## FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

Durante o desenvolvimento do projeto foram utilizados diversos tipos de ferramentas digitais, tendo em conta a sua aplicabilidade:

Realidade Aumentada: foi utilizada a aplicação Aurasma, através da qual foi possível implementar posters interativos e roteiros virtuais relativos à arte da azulejaria de Ovar.

- **Panorâmicas 360°:** permitem a elaboração de fotografias cilíndricas e esféricas com elevados ângulos de visão; foi implementado um sistema de captura e edição de fotografias panorâmicas interativas a 360 graus, baseado na utilização da app 360 Panorama;

Sistemas de Informação Geográfica: foram utilizadas as aplicações Google Maps e Google Earth, tendo em vista a georreferenciação de diversos locais de interesse para o projeto;

- **Panorâmicas 360°:** a timeline do projeto foi elaborada usando a aplicação Vizzlo; os alunos criaram diversas apresentações multimédia, recorrendo às seguintes aplicações: Adobe Spark, Issuu e Ourboox. Foi implementado um sistema de votação online (Tricider), um sistema de publicação em mural eletrónico (Padlet); foi ainda utilizada a aplicação Kahoot! a qual permite a elaboração de questionários interativos e uma aplicação baseada na utilização de marcadores em imagens interativas (ThingLink).

- **Comunicação e Interação:** foram estabelecidas diversas sessões de comunicação entre as escolas envolvidas no projeto, videoconferências, baseadas no Skype. Para além disso, foram utilizados os seguintes serviços: Twinspace, Email e Redes Sociais;

- **Colaboração:** tendo em conta a necessidade de uma estreita colaboração entre todos os membros do projeto, foram implementados mecanismos de colaboração baseados na partilha de ficheiros (Google Drive) e de documentos (Google Docs);

- **Gestão de Grupos de Trabalho:** foi utilizada a aplicação TeamUp, a qual permite efetuar a gestão dos diversos grupos de trabalho envolvidos numa determinada tarefa, proporcionando um ambiente bastante amigável e intuitivo. Para além disso, permite partilhar as contribuições individuais de cada grupo de trabalho;

- **Conteúdos Web:** tendo em vista o alojamento do website do projeto, foi utilizada a plataforma Jimdo, a qual disponibiliza add-ons bastante diversificados, permitindo a implementação de websites bastante agradáveis. Complementarmente, foi criado um canal no Youtube, para alojamento dos vídeos do projeto;

- **Aplicações Multimédia:** foram utilizadas aplicações para tratamento de imagem (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator), para edição de áudio (Audioboom, Sony Sound Pro) e edição de vídeo (Adobe Premiere, Sony Vegas, iMovie e Spark).







# 11

TÍTULO:

**“Music makes the people come together”**

IDADE DOS ALUNOS:

12 - 15 anos

DURAÇÃO

1 ano

AUTORES:

Nataly Rodrigues, Macedo de Cavaleiros, Portugal; Kerim Sivrikaya, Turquia; Rena Tampouratzi, Grécia; Adam Jezierski, Polónia; Mira Hamrit, França; Jana Vrbnjak, Eslovénia; Maria Grazia Piparo, Itália; Ksenija Todorović, Croácia;



INTRODUÇÃO:

O nosso objetivo foi provar que a união entre as pessoas pode ser alcançada através da música. Servimo-nos dela para conetar as pessoas e reuni-las em torno da diminuição de lutas raciais, sociais e políticas. O nosso objetivo foi elevar o nível de humanidade dos participantes através de mensagens de paz e de tolerância. Procurámos que os participantes tomassem conhecimento de outras culturas, melhorassem as suas competências linguísticas e fizessem amigos. A música e o idioma Inglês foram as duas línguas poderosas, que combinadas estimularam a consciência cultural, a internacionalização e a preparação para o estudo e a vida profissional na Europa.

COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Promover no jovem uma atitude positiva de autoconfiança face à aprendizagem.
- Estimular o ensino de diferentes conteúdos disciplinares através de uma língua estrangeira.
- Contribuir pedagogicamente para o sucesso e aumentar a motivação a nível escolar.
- Despertar o espírito de autonomia, curiosidade e criatividade.
- Promover o valor educativo da mobilidade e sensibilizar para a comunicação e intercâmbio entre escolas parceiras.

OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

O nosso plano de atividades incluiu os temas práticos: Atividades Rítmicas Expressivas, Danças Tradicionais (Regadinho e Malhão), Ginástica de solo e aparelhos (minitrampolim e trave). As câmaras digitais que foram utilizadas para captar imagens e vídeos possibilitaram apreciar, analisar, aprender, comparar, compreender, corrigir e refazer sequências de movimentos com diferentes graus de dificuldade e exigência.

A avaliação da aptidão física via testes de Fitnessgram foi feita com recurso às músicas preferidas dos alunos como forma de motivação. Os alunos perceberam que ouvir música enquanto trabalham pode ajudar a regular e a manter um ritmo de exercício.

Como 2016 foi ano de Jogos Olímpicos, propusemos tarefas que traduzissem a promoção de

valores educativos, tais como a cooperação, o trabalho em equipa, a solidariedade, a tolerância e o fairplay, dentro de um quadro multicultural e através do equilíbrio entre as atividades de natureza intelectual e física na vida escolar.

Como Portugal neste ano não participou no Festival Eurovisão da Canção, e dada a dimensão política e nacionalista patente na prática desportiva, como alternativa, os alunos realizaram um trabalho individual intitulado Superatletas. Aqui foram apresentadas pequenas biografias de atletas Olímpicos famosos.

As atividades realizadas em conjunto focaram a música cultural e as danças folclóricas de cada país.

#### **PROCESSO (ATIVIDADES DESENVOLVIDAS):**

O TwinSpace foi o nosso principal local de trabalho. Foi promovido o uso do Fórum do projeto para quebrar o gelo entre pares. Encorajámos todos os alunos a deixarem mensagens nas Páginas de perfil, o que criou um ambiente seguro e de familiaridade, e permitiu que todos se excedessem na criatividade e originalidade dos seus vídeos de apresentação.

Criámos uma plataforma para os alunos mostrarem livremente os seus talentos musicais. O intuito foi o de aumentar a sua confiança e auto-estima, permitindo que libertassem a sua veia criativa e extrapolassem as suas competências.

Participámos no concurso de criação do logotipo do projeto, o qual foi ganho por uma aluna do nosso Agrupamento.

Criámos grupos de dança em que os alunos apresentaram as coreografias de que mais gostaram e com que mais se identificaram. Outros estudantes cantaram e tocaram guitarra. A alegria e euforia de partilhar o seu talento e aprendizagens com toda a comunidade educativa foram marcantes.

A inclusão de música durante as aulas permitiu aprofundar o conhecimento sobre os países parceiros e alargar a playlist às músicas originárias de cada um deles. Os alunos tiveram a oportunidade de propor e/ou votar nas propostas dos seus companheiros de escola, no sentido de definir que géneros musicais queriam ouvir durante as aulas práticas de Educação Física. As playlists produzidas pelos alunos foram publicadas no Stickymoose como forma de levar os parceiros a discutir o impacto da dança na condição física e a audição de música no desempenho físico.

Cooperamos de forma mais estreita nas atividades:

Music As A Voice of Peace, em que trocamos canções sobre a paz e a amizade nas línguas nativas de cada participante. Os alunos portugueses cantaram a música proposta pela Eslovénia na sua língua original, revelando-se uma tarefa extremamente divertida mas também exigente. Ouvir os alunos eslovenos e franceses cantarem em português foi profundo e emocionante.

Cultural Dances, na qual todos os parceiros filmaram um tutorial e ensinaram os passos das suas danças tradicionais e aprenderam a dançar as coreografias uns dos outros. Nós apresentamos o Regadinho e o Malhão, por fazerem parte do programa curricular de Educação Física. Esta foi a

atividade que suscitou mais comentários e elogios no Diário do projeto.

The Project Song, em que cada parceiro escreveu uma quadra para os hinos do projeto, tendo posteriormente sido publicados todos os versos num Padlet. Cada parceiro selecionou uma música à escolha e à qual adicionou a letra apropriada. Compusemos ainda uma letra original em inglês com a adaptação da música We are the World.

World Happiness Day, teve como objetivo fazer um clip de vídeo comum comemorativo. Escolhemos a música juntos e filmamos coreografias originais que foram editadas num clip comum, onde todos os parceiros dançaram.



#### **AVALIAÇÃO:**

Music makes the people come together foi um projeto bem-sucedido, visto ter recebido o Selo Nacional e o Selo Europeu em Portugal, Turquia, Grécia e Polónia e ainda a Menção Honrosa em Portugal. Foi um projeto colaborativo do primeiro ao último momento. Do planeamento à candidatura aos Prémios Europeus, passando pelo desenvolvimento, tudo foi feito em estreita parceria. A amizade, a comunicação e a partilha entre parceiros foi excelente.

Destaco a excecional conjugação entre a educação física, a música, o inglês e a tecnologia. Concluímos que a música interfere na atividade física de diferentes maneiras e intensidades. Um estímulo musical pode aumentar ou diminuir a capacidade do aluno de suportar as cargas impostas pela atividade física, dependendo do seu gosto musical. Os alunos foram unânimes em requisitar sempre música durante as aulas, porque verificaram em si um melhor desempenho, fruto da afetividade e humor despoletados, do ritmo de trabalho superior e do esforço pessoal despendido.

No final apresentamos e divulgamos todas as atividades à escola e foi feita uma avaliação final pelos intervenientes através do preenchimento de um inquérito. O resultado foi excelente, ficando a sensação de unidade, cooperação e enriquecimento cultural e humano. Fomos capazes de identificar as semelhanças e diferenças de estilos musicais dos parceiros, dos seus costumes e características tão particulares.

## INFORMAÇÕES:

Twinspace:

<https://twinspace.etwinning.net/9994/home>

Coordenador do Projeto:

[profnatalyedf@gmail.com](mailto:profnatalyedf@gmail.com)

## DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:

- Educação Física
- Inglês

## FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

- Youtube
- KineMaster
- Googledoc
- Powerpoint
- Padlet
- Answergarden
- Photo Collage
- Stickymoose
- Surveymonkey
- Prezi



# 12

TÍTULO:

## "Mascots' journey"

IDADE DOS ALUNOS:

8 - 11 anos

DURAÇÃO

1 ano

AUTORES:

Izabela Mielniczek, Polónia; Leslie Speicher, Alemanha; Lina Tetradi, Grécia; Renata Večerková, República Checa; Carla Santos Ferreira, Portugal; Lilijana Puhner, Eslovénia;



### INTRODUÇÃO:

Este projeto consistiu em enviar e receber as mascotes de cada uma das seis turmas, com um diário de viagem e um passaporte. Nos passaportes carimbaram-se e confirmaram-se as estadias das mascotes nas Escolas, e nos diários apresentaram-se as turmas, as escolas, as localidades e registaram-se as atividades desenvolvidas com as mascotes, em cada sala de aula. Cada mascote foi enviada de acordo com um cronograma e ficou em cada país cerca de um mês, em junho, regressaram ao país de origem. Foram definidos vários temas/ conteúdos para trabalhar simultaneamente, em cada escola: os animais e espécies em vias de extinção; desportos; condições atmosféricas; pratos tradicionais, datas festivas, entre outros. Desta forma lúdica, as crianças tiveram oportunidade de aprender mais sobre os países parceiros, sentiram-se bastante motivadas e divertiram-se com as mascotes. No Twinspace, simultaneamente, alunos e professores construíram um diário digital, informando onde está a mascote, o que estão a fazer e a aprender com ela.

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Comunicação em língua materna;
- Comunicação em língua estrangeira para a mediação e a compreensão intercultural;
- Competências digitais;
- Competências sociais e cívicas;
- Competências transversais - capacidade de análise, síntese, resolução de problemas e comunicação.

### OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

- Desenvolver competências orais e escritas na língua inglesa;
- Conhecer e interagir com pessoas, costumes e hábitos de outros países desenvolvendo o sentido de cidadania europeia e convivendo democraticamente com as diferenças;
- Desenvolver competências de utilização das TIC;
- Implementar ambientes de aprendizagem motivadores, criativos e interativos;
- Potenciar o trabalho colaborativo.



**PROCESSO (ATIVIDADES DESENVOLVIDAS):**

<b>Datas:</b>	<b>Atividades desenvolvidas:</b>
<b>SET / OUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Eleição da mascote da turma - "Gelo";</li><li>• Construção do seu diário e passaporte;</li><li>• Visita de Estudo aos CTT para enviar a mascote.</li></ul>
<b>OUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apresentação da turma e da Escola;</li><li>• Celebração do Halloween - costumes e tradições;</li></ul> Registrar no diário da mascote as atividades desenvolvidas.
<b>NOV</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desportos e hobbies favoritos em cada turma;</li><li>• Registrar no diário da mascote as atividades desenvolvidas.</li></ul>
<b>DEZ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tradições de Natal em cada país;</li><li>• Troca de postais de Natal feitos pelos alunos;</li><li>• Registrar em vídeo músicas de Natal cantadas pelos alunos;</li><li>• Registrar no diário da mascote as atividades desenvolvidas.</li></ul>
<b>JAN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• O tempo, as condições atmosféricas em cada país e a estação do ano favorita;</li><li>• Construção de um vídeo com um boletim meteorológico colaborativo, onde participam alunos das várias escolas parceiras;</li><li>• Registrar no diário da mascote as atividades desenvolvidas.</li></ul>
<b>FEV</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realidades e costumes em cada uma das escolas - o que fazemos igual e/ou diferente;</li><li>• Registrar no diário da mascote as atividades desenvolvidas.</li></ul>
<b>MAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Animais e espécies em vias de extinção e ou animais preferidos;</li><li>• Desenhar os animais em vias de extinção em cada país e construção de um ebook;</li></ul> Registrar no diário da mascote as atividades desenvolvidas.
<b>ABR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• As profissões preferidas - "O que queres ser quando fores adulto?"</li><li>• Questionário online;</li><li>• Registrar no diário da mascote as atividades desenvolvidas.</li></ul>
<b>MAI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Construção de uma receita típica do seu país, com a mascote, na sala de aula;</li><li>• Construção de um livro de receitas colaborativo, no google docs, onde cada país é responsável por a sua página.</li><li>• Registrar no diário da mascote as atividades desenvolvidas.</li></ul>
<b>JUN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Regresso das mascotes às turmas;</li><li>• Avaliação do projeto;</li><li>• Divulgação do trabalho desenvolvido.</li></ul>



MASCOTS' JOURNEY



## AVALIAÇÃO:

A avaliação intermédia foi feita ao longo do projeto através de troca constante de opiniões e sugestões entre os parceiros. No final do projeto, alunos, professores e encarregados de educação fizeram a sua avaliação do trabalho desenvolvido ao longo do projeto, respondendo a vários formulários, criados no Drive do Google.

### Professores:

[https://docs.google.com/forms/d/15ZixaIR\\_iJrtk5p2C6NPwWXohDZyesP80HJ85ZMcwKg/edit#responses](https://docs.google.com/forms/d/15ZixaIR_iJrtk5p2C6NPwWXohDZyesP80HJ85ZMcwKg/edit#responses)

### Alunos:

<https://docs.google.com/forms/d/1bMghqWmQVezfno617mVb3XN7pl3RtDorgG4yKX22czE/edit?usp=sharing> ças de estilos musicais dos parceiros, dos seus costumes e características tão particulares.

## INFORMAÇÕES:

Twinspace:

<https://twinspace.etwinning.net/10704/home>

Coordenador do Projeto:

[carlaferreira@aglousa.com](mailto:carlaferreira@aglousa.com)

## DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:

- Língua materna
- TIC; Expressões
- Cidadania
- Estudo do Meio
- Inglês
- Música

## FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

- TwinSpace
- Google Docs e Google maps
- YouTube
- Skype
- iMovie
- Pizap
- Paddelt
- Prezi

- Tripline
- Kizoa
- Vocaroo
- Wevideo
- Youtlischer
- Animoto
- Storyjumper



# 13

## TÍTULO: "In a Foreign Land"

IDADE DOS ALUNOS:

15 - 18 anos

DURAÇÃO

1 ano

AUTORES:

Maria Teresa Neto, Portugal ; Gergana Petrova, Bulgária; Litsa Glarou (Fundador); Anna Drakotou; Maria Dimitriadou; Antónia Gkouva, Grécia; Tiziana Palazzini, Itália; Natalia Zemliak, Alemanha.



### INTRODUÇÃO:

**IN A FOREIGN LAND** é um projeto sobre **MIGRAÇÕES**.

Assistimos a uma crise humanitária sem precedentes, onde se vai instalando a indiferença, a xenofobia, a desconfiança...

Grécia, Itália, Alemanha são países que estão em contacto direto com refugiados , muitos deles colocados em campos de acolhimento.

O Agrupamento de Escolas Gil Vicente está situado numa zona histórica de Lisboa sendo esta a mais multicultural da capital. Este Agrupamento é frequentado por alunos de 33 nacionalidades diferentes.

Portugal, que tantos emigrantes enviou e envia para todo o mundo, é também um país de imigrantes.

Este projeto tem como objetivos combater esta indiferença, conhecer e compreender as razões das migrações, conhecer o colega estrangeiro e diferentes pontos de vista, olhar para o outro e sentir empatia, como se diz em língua inglesa, *walk in other people's shoes*.

### COMPETÊNCIAS-CHAVE:

- Comunicação em língua estrangeira (Inglês);
- Comunicação na língua materna;
- Competências sociais, cívicas;
- História;
- Geografia;
- Informática/TIC.

### OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

- Apreciar e valorizar a diversidade cultural;
- Fomentar a integração e o enriquecimento mútuo, baseado no respeito pelo outro e pela diversidade;
- Promover a comunicação intercultural;
- Desenvolver trabalho colaborativo;
- Encontrar soluções para a resolução e problemas;
- Praticar línguas estrangeiras;
- Desenvolver as competências em TIC;
- Ter um papel interventivo na sociedade.





## **AVALIAÇÃO:**

Preenchimento de questionários; alunos e professores das escolas envolvidas avaliaram o projeto através da ferramenta Padlet.

Relatório para o Plano Anual de Atividades da Escola.

As escolas da Grécia e Bulgária enviaram artigos para a imprensa local sobre o projeto. A Escola portuguesa enviou artigo para a revista anual escolar.w

## **INFORMAÇÕES:**

Consulta do Projeto:

<https://twinspace.etwinning.net/10942/pages/page/62504>

<https://twinspace.etwinning.net/10942/pages/page/68756>

<https://twinspace.etwinning.net/10942/pages/page/84274>

<https://twinspace.etwinning.net/10942/pages/page/101263>

Endereço:

[maria.neto330@aegv.pt](mailto:maria.neto330@aegv.pt)

## **DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:**

- Língua Estrangeira (Inglês)
- Geografia
- História
- Informática/TIC
- Literaturas
- Sociologia

## **FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:**

- Twinspace
- Movie Maker (criação de filmes)
- SurveyMonkey (avaliações)
- Slideshare (publicação de Ppoints)
- Tagxedo (núvens de palavras)
- Tricider (votações)
- Padlets (murais)



# 14

TÍTULO:

“MadMagz: A Magazine For Young People”

IDADE DOS ALUNOS:

12 – 15 anos

DURAÇÃO

um ano letivo

AUTORES:

Antonio Juan Delgado Garcia, Espanha; Albina Giglio, Itália; Marisa Rocha, Portugal (Não sei se devem mencionar a Evagelia Iliou, Grécia que nunca participou ou apareceu no projeto apesar de ser uma das fundadoras, e o Jean Veyrat, França que desistiu no final do 1o Período);



## INTRODUÇÃO:

A ideia principal do projeto foi a criação de uma plataforma online de revistas desenhadas por jovens Europeus, onde os alunos envolvidos pudessem partilhar as semelhanças e diferenças relativamente a várias facetas da sua vida real – das suas escolas, das suas terras, dos seus hábitos e do seu país. O projeto deveria ter envolvido cinco países, mas por razões desconhecidas, a Grécia (um dos países fundadores) nunca participou e a França abandonou precocemente no final do primeiro Período. Ou seja, apenas três países levaram a cabo todas as atividades do projeto, Espanha, Itália e Portugal.

## COMPETÊNCIAS-CHAVE:

### Desenvolvimento de competências chave da aprendizagem no Século XXI:

- Ligação ao Mundo Real;
- Aprendizagens transversais;
- Colaboração;
- Ações e práticas dependentes dos alunos;
- Monitorização passo-a-passo / avaliação formativa.

### Desenvolvimento da Inteligência Emocional e Social:

- Autoconhecimento e valorização do que é nosso;
- Relacionamentos interpessoais;
- Empatia e valorização do “outro”;
- Persistência e sentido de responsabilidade por um objetivo comum.

### Desenvolvimento de competências das TIC e da Língua Inglesa:

- Pesquisa online (textos e imagem);
- Seleção de informação escrita e visual;
- Tradução, tratamento de texto e de imagem;
- Preparação de inquéritos e entrevistas.



## OBJECTIVOS PEDAGÓGICOS:

Promover o gosto pela leitura e pela escrita; melhorar a capacidade de trabalhar em grupo, negociar, tomar decisões, planear; fomentar o sentido de responsabilidade individual e coletiva; melhorar as técnicas de pesquisa e seleção de informação e produção de textos; aprender a criar uma capa e uma página de revista (layout, imagens, artigos, títulos, etc.); melhorar a compreensão da Língua Inglesa; desenvolver o sentido crítico, a criatividade e o trabalho colaborativo; promover a utilização responsável das TIC; alargar os horizontes culturais valorizando o que é nosso e compreendendo as semelhanças e as diferenças em relação aos países parceiros.

## PROCESSO (ATIVIDADES DESENVOLVIDAS):

As equipas dos três países apresentaram-se através de um vídeo, partilharam vídeos das suas terras e países, prepararam os perfis individuais no TwinSpace e partilharam algumas ideias no chat. Cada um dos parceiros agarrou o desafio e construiu três revistas, uma por período. Tudo foi decidido pelos alunos com orientações dos professores, apenas quando necessário. As discussões e negociações, tanto em pequeno grupo como em grande grupo, foram uma constante – assim se decidiu o título, os tópicos a desenvolver, as questões para as entrevistas, as tarefas, os prazos e etapas, passo-a-passo; fizeram-se logótipos, escolheram-se fotos, fez-se leitura e seleção de textos, traduziram-se e adaptaram-se artigos; fez-se a leitura e comparação das revistas dos parceiros e desenvolveu-se o espírito crítico; produziu-se material extra para assinalar épocas especiais, por exemplo os desenhos, postais e vídeos no Natal e na Páscoa. A meio do Segundo Período, começou a preparar-se um “Quiz” sobre as duas primeiras revistas de cada país – os resultados desta atividade interativa fizeram parte do último número (terceiro período).

### Our School

#### Brief History and Profile



Personagem criada por um aluno

The school was founded after the arrival of the first settlers in the region. It was the first school in the area and has since become a center of learning and community.



Trocaador



**D**uring the last few years, the school has been working on improving its facilities and services. We have invested in new technology and staff training to ensure the best possible learning experience for our students.

Trocaador



**P**ortugal is a beautiful country with a rich history and culture. It is a great place to visit and experience the beauty of the world. We are proud to be part of this global community and share our traditions with others.

#### Espinho, our Town

Trocaador





## AVALIAÇÃO:

Além da monitorização passo-a-passo e avaliação formativa em diversos momentos ao longo de todo o processo, foi feita uma avaliação final, na plataforma eTwinning, através de um questionário no SurveyMonkey. Os resultados dessa avaliação podem ser consultados no TwinSpace do projeto. Foram também elaborados pequenos relatórios dos resultados do projeto para as atas de Conselho de Turma e Plano Anual de Atividades.

## INFORMAÇÕES:

TwinSpace:

<https://twinspace.etwinning.net/12430/home>

Link para 1a revista Portuguesa:

<https://madmagz.com/magazine/607913>

Link para 2a revista Portuguesa:

<https://madmagz.com/magazine/646799>

Link para 3a revista Portuguesa:

<https://madmagz.com/magazine/646802>

Endereço:

[maria.neto330@aegv.pt](mailto:maria.neto330@aegv.pt)

## DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:

- Inglês
- TIC
- L1

## FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

- Twinspace
- Facebook
- Twitter
- Pinterest
- Gmail
- Google (Docs, Drive, Search Engine)
- Whatsapp
- Padlet
- YouTube
- MovieMaker
- Vimeo
- Fantashow
- Kizoa
- Publisher
- Dropbox
- Pizap
- Picmonkey
- SurveyMonkey
- MadMagz

[www.etwinning.dge.mec.pt](http://www.etwinning.dge.mec.pt)  
email: [etwinning@dge.mec.pt](mailto:etwinning@dge.mec.pt)

**- 2017 -**



REPÚBLICA  
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union