

EB1/PE das Figueirinhas



Plano TIC

Ano letivo 2020 | 2021

TIC

Coordenação

IDENTIFICAÇÃO DA ESCOLA

EB1/PE das Figueirinhas | Rua da Escola - Caniço | eb1pefigueirinhas@edu.madeira.gov.pt |
291936582

IDENTIFICAÇÃO DO COORDENADOR TIC

Maria vanda Góis Franco | vandafranco@edu.madeira.gov.pt

IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPA TIC

Nome	Cargo/funções que desempenha	Endereço de correio eletrónico
Maria Vanda Góis Franco	Coordenador TIC	vandafranco@edu.madeira.gov.pt
Maria da Luz Castro	Diretor da Escola	marluzcastro@hotmail.com
Marília Trigo	Professor Titular de Turma	marilia_gouveia@hotmail.com
Nuno Camacho	Professor de Educação Física	gamarra_camacho@hotmail.com

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	4
2. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.....	4
3. ESPAÇOS/ RECURSOS TECNOLÓGICOS EXISTENTES	5
4. DIAGNÓSTICO.....	5
5. PLANO DE AÇÃO	7
6. PROJETOS DA DRE.....	11
7. OUTROS PROJETOS.....	12
8. CRONOGRAMA.....	13
9. AVALIAÇÃO E FOLLOW-UP.....	14
10. ANEXOS.....	15

1. INTRODUÇÃO

No que concerne ao cargo de Coordenadora TIC, e num enquadramento com o Despacho Normativo n.º 3/2010 de 21 outubro de 2010, é meu pressuposto colaborar nas tarefas de administração e gestão de cada escola, nomeadamente coordenando a autoavaliação da escola.

A nível pedagógico este será o plano de ação anual para as TIC que pretende promover a integração da utilização das TIC nas atividades letivas e não letivas da escola, rentabilizando os meios informáticos e audiovisuais disponíveis e generalizando a sua utilização por todos os elementos da comunidade educativa.

E é neste quadro de inovação tecnológica que, pretendo colaborar para a execução do Projeto Educativo (ainda não concluído) e do PAA (em execução) de maneira a generalizar cada vez mais pedagogias assentes no uso das tecnologias digitais.

2. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

A EB1/PE das Figueirinhas fica localizada no Caniço.

Esta escola tem 167 alunos distribuídos por 8 turmas de 1º Ciclo e 61 acrianças distribuídas por 3 salas de Pré-Escolar. O Conselho Escolar é constituído por 34 docentes. Ao nível do pessoal não docente contamos com 11 funcionários.



3. ESPAÇOS/ RECURSOS TECNOLÓGICOS EXISTENTES

Espaços/ Recursos tecnológicos existentes	
Salas TIC (n.º de PCs)	14
Outros espaços com PCs (Biblioteca, CE, Sala Professores, Secretaria)	2 desktop nas salas do Pré-escolar, 5 laptops em salas de 1º ciclo, , 1 desktop no Gabinete administrativo, 1 desktop no Gabinete da direção,
Portáteis	6
Tablets	26
Robôs (especificar modelos)	2 Lego EV3, 8 Lego WEDO 2.0, 4 Blue-Bot,, 2Ino-Bot,
Ecrã Interativo	5
Projetores	7
Impressoras	3
Impressoras 3D	0
Especificar outros equipamentos	2 kits de Green Energy, 4 Makey-Makey, 2 recordable pegs, 4 digiscope, 1 Active Board Promethean

4. DIAGNÓSTICO

Considerando não só a situação pandémica atual, como também a experiência de ensino a distância no ano escolar anterior, considero fundamental trabalhar as ferramentas do office 365, nomeadamente o Microsoft Teams no decurso das aulas. Assim sendo, as turmas de 2º, 3º e 4º ano estão a abordar esses conteúdos de maneira a preparar outras situações de Ensino não presencial que venham a ser implementadas.

Outro objetivo da coordenação TIC é o de generalizar a utilização do laboratório móvel, agora existente na escola, não só nas aulas da componente curricular, como também nas atividades de enriquecimento curricular.

O conselho escolar é motivado e interessado, logo, implementarei ações de sensibilização, a calendarizar ao longo do ano, de maneira a que os mesmos adquiram competências no âmbito das aplicações ligadas à metodologia de “game based learning”.

5. PLANO DE AÇÃO

1.ª ATIVIDADE – Rede Segura	
Eixo(s):	2
Descrição da atividade:	Segurança na Internet – Pesquisa de regras, elaborar documento de texto, elaborar apresentação multimédia, elaborar questionário online. Apresentação de trabalhos e colegas respondem a inquérito (Kahoot) de cada aluno.
Data início Data fim:	Outubro a novembro de 2020
Destinatários:	Alunos de 3º e 4ºs anos
Dinamizadores:	CTIC
Recursos TIC:	PC e internet
Avaliação:	Novembro – qualidade dos trabalhos apresentados
Competências a adquirir:	Área de competência A1, A2, A3, A4

2.ª ATIVIDADE – Comunic@rE@prender	
Eixo(s):	1
Descrição da atividade:	Office 365 – Exploração do correio eletrónico e do Microsoft Teams de maneira a que os alunos tenham autonomia ou maior facilidade na sua utilização e compreensão
Data início Data fim:	Todo o ano letivo
Destinatários:	Alunos do 1º, 2º, 3º e 4º ano
Dinamizadores:	CTIC e docentes da Curricular
Recursos TIC:	Computadores com ligação à internet
Avaliação:	Facilidade de utilização das ferramentas do office 365
Competências a adquirir:	A2

3.ª ATIVIDADE - Canguru Matemático	
Eixo(s):	1
Descrição da atividade:	Canguru Matemático - Os alunos utilizam o pc para treinar e descobrir o lado lúdico da matemática.
Data início Data fim:	Todo o ano letivo
Destinatários:	Alunos do 2º, 3º e 4º ano

Dinamizadores:	CTIC e docentes da Curricular
Recursos TIC:	Computadores com ligação à internet
Avaliação:	cotação da prova final
Competências a adquirir:	A2

4.º ATIVIDADE - Pmate

Eixo(s):	1
Descrição da atividade:	Pmate – Duz 4 em rede – Os alunos trabalham os domínios de Português, Matemática, Estudo do Meio e Inglês através de uma aplicação online.
Data início Data fim:	Todo o ano letivo
Destinatários:	Alunos do 4º ano
Dinamizadores:	CTIC e docentes da Curricular
Recursos TIC:	Computadores com ligação à internet
Avaliação:	cotação da prova final
Competências a adquirir:	A2

5.º ATIVIDADE – Hour of Code

Eixo(s):	4
Descrição da atividade:	Hour of code – Os alunos participam nas atividades de programação deste evento mundial.
Data início Data fim:	De outubro a 18 de dezembro
Destinatários:	Todos os alunos do 1º Ciclo do 2º, 3º e 4º ano
Dinamizadores:	CTIC
Recursos TIC:	Computador com ligação à internet
Avaliação:	Número de certificados emitidos
Competências a adquirir:	A2, A4, A5

6.º ATIVIDADE – Apresent@ Din@mic@

Eixo(s):	1
Descrição da atividade:	Criação de recursos educativos digitais -- Criação de apresentações Multimédia (Prezi) subordinados aos projetos desenvolvidos nas turmas.
Data início Data fim:	fevereiro a maio
Destinatários:	Alunos do 4º ano
Dinamizadores:	Professora Vanda Franco

Recursos TIC:	Computadores e Internet
Avaliação:	Qualidade dos conteúdos “desenhados”
Competências a adquirir:	A4

7.ª ATIVIDADE – Music Makers	
Eixo(s):	1
Descrição da atividade:	Instrumentos musicais com o Makey Makey- Os alunos vão desenvolver a aplicação no Scratch e posteriormente testar com o Makey Makey.
Data início Data fim:	Todo o ano letivo
Destinatários:	Alunos do 1º Ciclo
Dinamizadores:	Professora Vanda Franco
Recursos TIC:	Makey-Makey, Scratch, Computadores, Internet
Avaliação:	Qualidade dos conteúdos “desenhados”
Competências a adquirir:	A4

8.ª ATIVIDADE – O Castor Informático	
Eixo(s):	4
Descrição da atividade:	O Castor Informático – aos alunos vão abordar a informática e o pensamento computacional. Os desafios do Bebras são feitos de pequenos problemas que são divertidos, estimulantes e baseados em tarefas que os cientistas de computadores encontram com frequência e gostam de resolver. Depois da prova, terão acesso a soluções explicadas e um enquadramento dentro da área da Informática.
Data início Data fim:	9 a 13 de novembro
Destinatários:	Alunos 4º ano
Dinamizadores:	CTIC
Recursos TIC:	Computadores com ligação à internet
Avaliação:	cotação da prova final
Competências a adquirir:	A5

9.ª ATIVIDADE – Game Based Learning

Eixo(s):	3
Descrição da atividade:	Serão implementadas ações de sensibilização, a calendarizar ao longo do ano, de maneira a que os docentes adquiram competências no âmbito das aplicações ligadas à metodologia de “game based learning”.
Data início Data fim:	Todo o ano letivo
Destinatários:	Docentes da EB1/PE das Figueirinhas
Dinamizadores:	CTIC
Recursos TIC:	Computadores com ligação à internet
Avaliação:	Número de objetos desenvolvidos.
Competências a adquirir:	A2, A3, A5

6. PROJETOS DA DRE

7. OUTROS PROJETOS

PROJETO 1 – Erasmus+	
Eixo(s):	4
Descrição da atividade:	“Click Safe, Surf Smart, be aware of what you share” – Projeto Erasmus+ acerca da temática Segurança na Internet (com Itália, Polónia, Turquia, Grécia e Croácia)
Data início Data término:	De setembro de 2020 a setembro de 2022
Destinatários:	Toda a Comunidade Educativa
Dinamizadores:	CTIC
Recursos TIC:	Vários (computadores, internet, aplicações variadas)
Avaliação:	Ao longo do ano
Competências a adquirir:	A1, A2, A3, A4, A5

8. CRONOGRAMA

ATIVIDADE MÊS	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO
1ª ATIVIDADE - Rede Segura											
2ª ATIVIDADE - Comunic@rE@prender											
3ª ATIVIDADE - Canguru Matemático											
4ª ATIVIDADE - Pmate											
5ª ATIVIDADE – Hour of Code											
6ª ATIVIDADE - Apresen@ Din@mic@											
7ª ATIVIDADE - Music Makers											
8ª ATIVIDADE – O Castor informático											
9ª ATIVIDADE – Game Based Learning											
PROJETO 1 – Erasmus+											

Eliminar ou acrescentar linhas

9. AVALIAÇÃO E FOLLOW-UP

O plano TIC será divulgado na página da escola.

Será elaborado, no final de cada ano letivo, e em conjunto com os parceiros envolvidos, o balanço e a avaliação dos resultados obtidos. Esta avaliação/balanço será apresentado aos órgãos de administração e gestão da escola e à Direção Regional de Educação;

O Plano TIC será acompanhado através de uma tabela de monitorização de atividades.

O Plano TIC é objeto de apreciação por parte da DRE.

Ao longo do ano letivo a DRE analisará o processo de implementação do Plano TIC em cada escola bem como os resultados obtidos.

28 de outubro de 2020

A Coordenadora TIC

Vanda Franco

ANEXO 1 | Áreas de Competência

A1

LITERACIA DA INFORMAÇÃO

1. Pesquisa e filtragem de informação
2. Avaliação da informação
3. Armazenamento e recuperação da informação

A2

COMUNICAÇÃO E CIDADANIA

1. Interação através de tecnologias digitais
2. Partilha de informação e conteúdo
3. Cidadania através de tecnologias digitais
4. Colaboração através de tecnologias digitais
5. Código de conduta em ambiente digital
6. Gestão de identidade digital

A3

CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS

1. Produção de conteúdos digitais
2. Integração e reelaboração
3. Direitos de autor e licenças

A4

SEGURANÇA E PRIVACIDADE

1. Proteção de dispositivos
2. Proteção de dados pessoais
3. Proteção da saúde
4. Proteção do meio ambiente

A5

DESENVOLVIMENTO DE SOLUÇÕES

1. Resolução de problemas técnicos
2. Identificação de necessidades e respostas tecnológicas
3. Inovação e utilização da tecnologia de forma criativa
4. Identificação de lacunas na competência digital

REFERÊNCIA: Quadro Europeu de Competências Digitais para Cidadãos
<https://www.incode2030.gov.pt/quadro-dinamico-de-referencia-de-competencia-digital>

ANEXO 2 |

PROJETOS DESENVOLVIDOS PELA DRE

Divisão das Tecnologias e Ambientes Inovadores de Aprendizagem

AEO [3.º Ciclo e Secundário]

APOIO ESCOLAR ONLINE

O AEO visa prestar apoio escolar a todos os alunos da Região Autónoma da Madeira (RAM) que frequentam o 3.º ciclo ou secundário, contribuindo para o seu sucesso educativo.

AEO dispõe de uma plataforma e de uma equipa de professores que, recorrendo à metodologia de e-learning, proporciona um apoio extraescolar a todos os alunos da RAM, promovendo assim a igualdade de oportunidades.

APPS FOR GOOD [2.º, 3.º Ciclos e Secundário]

Um programa educativo tecnológico, que desafia alunos e professores a desenvolverem aplicações para smartphones ou tablets, mostrando-lhes o potencial da tecnologia na transformação do mundo e das comunidades onde se inserem. Com uma metodologia de projeto, os alunos têm oportunidade de experienciar o ciclo de desenvolvimento do produto.

O Apps for Good é um programa internacional sediado em Londres desde 2010 e fundado por Iris Lapinski. Em parceria com os Ambientes Inovadores de Aprendizagem, foi lançado o projeto piloto na Região em janeiro de 2018.

CAP3R [TODOS]

Capacitar a Aprendizagem Promovendo Estratégias de 3D e 3R's (Robótica, Realidade Aumentada e Realidade Virtual)

O Gabinete de Modernização das Tecnologias Educativas através da Direção de Serviços de Investigação, Formação e Inovação Educacional propõe uma iniciativa, onde a tecnologia assume um papel fulcral quer no sucesso escolar quer na formação dos jovens para o empreendedorismo digital.

No Projeto CAP3R- propomos a criação de projetos multidisciplinares de turma, durante o ano letivo que sejam fruto da exploração de conceitos relacionados com as diferentes áreas do saber, nomeadamente, com a informática, o design, a matemática, a geometria, a música, o inglês, a física e outros que sejam necessários na implementação de cada projeto na:

- A modelagem por fusão e deposição (MFD)
- Robótica Educacional)
- Realidade Aumentada
- Realidade Virtual

CLUBE CÓDIGO [2.º, 3.º Ciclos e Secundário]

Através do lúdico e de atividades criativas, os alunos terão a oportunidade de aprender programando. A programação ajuda a potenciar diferentes formas da utilização dos computadores e de outros equipamentos tecnológicos,

desenvolvendo também o pensamento computacional das crianças, ou seja, “usar computadores, e redes de computadores, para aumentar nossa produtividade, inventividade e criatividade” (Blinkstein, 2008). Tal como destaca Wing (2006:35) onde o “...pensamento computacional é a forma como os humanos resolvem problemas; não é tentar com que os humanos pensem como os computadores.”

Nesta perspetiva, lançamos o desafio aos professores para a criação do Clube Código e que pode ser explorada pelas escolas dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico e secundário. Para que seja possível às escolas e aos respetivos professores desenvolverem o clube sobre esta temática, naturalmente que terão o apoio do Gabinete de Modernização das Tecnologias Educativas, da Direção de Serviços de Investigação, Formação e Inovação Educacional da Direção Regional de Educação.

EDUCAMEDIA [TODOS]

A Secretaria Regional de Educação, através da Direção Regional de Educação, dá-lhe a conhecer o “Educamedia” - Um programa de educação para os media e audiovisuais que visa introduzir novos métodos pedagógicos na sala de aula, promover novas técnicas de ensino e formas alternativas de aprendizagem ativa, através do contacto com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), com os media e com o audiovisual.

Pretende também propiciar a flexibilidade curricular procurando melhores aprendizagens indutoras do desenvolvimento de competências fundamentais.

O programa apresenta os seguintes projetos: TV Escola, Cinedesafios, aprender com o cinema, Webradio, TICultura, certificação Escola Educamedia, Madeira Curtas, Educamedia - Aprende Online e Festival de Audiovisual e Cinema Escolar.

FEIRA TECNOLÓGICA [TODOS]

A Feira Tecnológica pretende apresentar e divulgar projetos que, integrando as tecnologias, promovam práticas inovadoras em contexto de sala de aula ou em extracurriculares que desenvolvam aprendizagens interdisciplinares.

Destinatários:

Todos as crianças e alunos do ensino pré-escolar, 1.º, 2.º e 3.º ciclos do ensino básico e ensino secundário da Região Autónoma da Madeira.

MANUAIS DIGITAIS [2.º e 3.º CICLOS]

É um projeto da Secretaria Regional da Madeira assumido por todas as escolas do 2.º e 3.º Ciclos da Região. O projeto visa fornecer aos alunos da região um tablet com todos os manuais digitais e acesso a uma plataforma online de ensino-aprendizagem com recursos educativos digitais. Estes são uma ferramenta estruturante do currículo, potenciadores de uma participação ativa na construção do conhecimento, uma vez que permitem implementar metodologias inovadoras, valorizando o trabalho colaborativo e promovendo uma maior motivação por parte dos alunos. Estes recursos permitem ainda incentivar a resolução de problemas, a interajuda e o aumento do espírito crítico dos alunos.

Pretende-se desta forma fomentar uma alteração no modo de funcionamento da sala aula, através da introdução de novas metodologias de trabalho que permitam simultaneamente a flexibilidade curricular, o princípio da educação inclusiva e a diferenciação pedagógica.

No âmbito deste projeto a Secretaria Regional da Educação disponibiliza aos alunos:

- Manuais digitais e suporte móvel para a sua utilização através de uma tablet;
- Acesso à Escola Virtual e a Recursos Educativos Digitais.
- Assegura ainda às escolas:
- A gestão e acompanhamento do projeto;
- Segurança e proteção de dados;
- Opções tecnológicas - reforço da rede de internet nas salas destinadas às turmas abrangidas pelo projeto;

- Formação docente;
- Atribuição de horas para o Coordenador do projeto na Escola

Objetivos do projeto:

- Reconhecer os recursos educativos digitais como ferramentas estruturantes do currículo, potenciadoras de uma participação ativa na construção do conhecimento;
- Refletir sobre a urgência e as vantagens da utilização de recursos educativos digitais para implementar metodologias inovadoras;
- Valorizar o trabalho cooperativo e a partilha de práticas pedagógicas no desenvolvimento profissional dos docentes;
- Diminuir o peso das mochilas;
- Promover a educação inclusiva e a diferenciação pedagógica;
- Preparar jovens capazes e competentes para as incertezas no mercado de trabalho.

Pretende-se que as escolas envolvidas no projeto:

- Se apropriem do projeto e se empenhem no seu sucesso;
- Promovam a inovação pedagógica;
- Implementem medidas facilitadoras do trabalho colaborativo e cooperativo dos professores;
- Mobilizem os recursos do projeto para melhorar a qualidade da educação dos alunos e o desenvolvimento profissional dos docentes.

MOODLE ESCOLAS [TODOS]

O Moodle Escolas é um projeto da Secretaria Regional de Educação, que visa disponibilizar a todas as escolas da Região Autónoma da Madeira (RAM) um espaço de aprendizagem dinâmico, interativo e eficaz.

SEGURANET [TODOS]

Este projeto tem como missão promover, na comunidade educativa, a navegação segura, crítica e esclarecida na Internet e dos dispositivos móveis. A sua ação passa pela formação de professores, pela disponibilização de conteúdos e de recursos educativos digitais, pela dinamização de sessões de sensibilização, pela dinamização das iniciativas: Desafios SeguraNet, Líderes Digitais e Semana da Internet Mais Segura.

No contexto do Seguranet, a Equipa dos Ambientes Inovadores de Aprendizagem, assegura a dinamização de outras duas iniciativas:

- Líderes Digitais: visa a promoção de comportamentos de utilização segura da internet e dos dispositivos móveis, dinamizados por jovens de referência na Comunidade Educativa, que receberão formação específica; em cada comunidade haverá pelo menos um professor responsável pelos jovens e pelas atividades.
- Selo de Segurança Digital: dirigida às escolas, visa promover e certificar práticas de segurança digital.