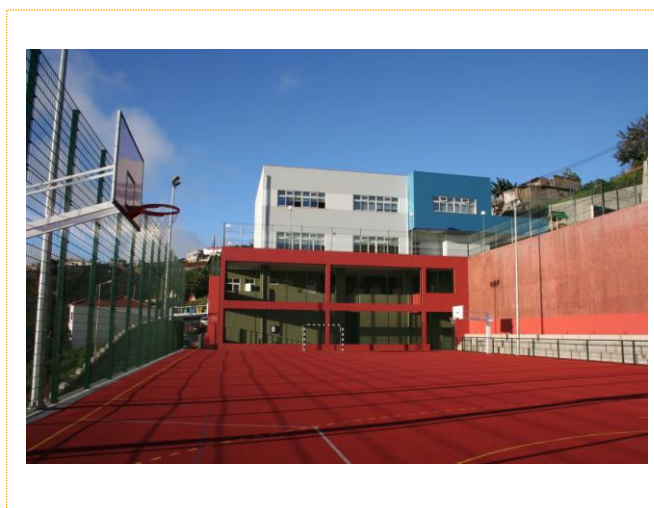




## **EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR E 1º CICLO DO ENSINO BÁSICO**

**O Coordenador TIC**

**Raquel Susana Rodrigues de Oliveira**



# EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR E 1º CICLO DO ENSINO BÁSICO

O Coordenador TIC

Raquel Susana Rodrigues de Oliveira

## CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

### ESCOLA

EB1/PE do Garachico | [eb1pegarachico@madeira-edu.pt](mailto:eb1pegarachico@madeira-edu.pt) |

Telefone: 291 948 623 / 24 | Fax: 291 948 625 |

<http://escolas.madeira-edu.pt/eb1pegarachico>

## IDENTIFICAÇÃO DO COORDENADOR TIC

Raquel Susana Rodrigues de Oliveira | 967141150 |

[oliveiraraquel@live.madeira-edu.pt](mailto:oliveiraraquel@live.madeira-edu.pt)

## IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPA TIC

NOME	CARGO/FUNÇÕES QUE DESEMPENHA	CONTACTO TELEFÓNICO	ENDEREÇO DE CORREIO ELECTRÓNICO
Raquel Oliveira	Prof./Coordenador TIC	967141150	oliveiraraquel@live.madeira-edu.pt
Carmo Freitas	Prof. Titular de turma (1.º ano)	963601517	mcarmofreitas@live.madeira-edu.pt
Andrea Mota	Educadora	962392680	Andrea_mota_9@hotmail.com
Cirilo Almeida	Diretor	914729979	ciriloalmeida@live.madeira-edu.pt
Célia Guerreiro	Professora de Inglês	917742524	celiaguerreiro@gmail.com

## PARCERIAS COM OUTRAS ENTIDADES OU INSTITUIÇÕES ESCOLARES

**Não existem parcerias previstas para este ano letivo.**

<i>IDENTIFICAÇÃO DA ENTIDADE/INSTITUIÇÃO ESCOLAR</i>	<i>TIPO DE PARCEIRA</i>	<i>DURAÇÃO</i>	<i>AVALIAÇÃO FINAL</i>

## ÍNDICE

---

1. Introdução
2. Plano de Ação
3. Avaliação e *Follow-up*

## 1. INTRODUÇÃO

---

Na sociedade contemporânea, emergem novos eixos de construção da cultura, novas formas de comunicação e novas linguagens. Perante estes cenários de mudança, as práticas educativas diferenciam-se pela introdução de novas situações de aprendizagem através do recurso às novas tecnologias para a construção de conhecimento.

Assumindo este desafio educativo, a Escola EB1/PE do Garachico tem apostado no vetor da Inovação e da Criatividade, recorrendo, por exemplo, às novas tecnologias nas práticas educativas, tendo os resultados escolares demonstrado que as TIC são um excelente recursos educativo.

O presente Plano TIC surge como um instrumento que tem por objetivo planear na Escola um conjunto de atividades transversais a todas as áreas do conhecimento, em plena articulação com o Plano Anual de Atividades e o Projeto Educativo, que visem a integração das TIC nos contextos de aprendizagem e, mais especificamente, a integração curricular das TIC, para que os alunos sejam confrontados com a utilização das TIC em contextos concretos e significativos.

Este plano foi, igualmente, projetado com o objetivo de:

1. Garantir a todos os elementos da comunidade educativa, a efetiva utilização e dinamização dos meios informáticos e audiovisuais existentes;
2. Promover uma efetiva utilização das TIC nos processos de ensino/aprendizagem, fomentando o desenvolvimento de projetos educacionais;
3. Efetuar um levantamento de necessidades em termos de equipamento e de formação e providenciar pela resposta adequada;
4. Proporcionar aos professores formação e apoio na utilização das ferramentas TIC;
5. Gerir de modo eficaz o parque informático, em termos de hardware e software.

## 2. PLANO DE AÇÃO

Neste segundo ponto passaremos a apresentar o plano de Ação, constituído por seis atividades com características inovadoras e criativas. As atividades propostas decorrem de uma plena articulação entre o PAA e o Plano TIC.

[Setembro-Dezembro]

<b>1ª Atividade</b>	
<b>NOME DA ATIVIDADE</b>	Chapéus de Halloween
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	Criar um livro digital com os chapéus de Halloween elaborados pelos alunos, através de materiais reciclados. Filmar o desfile de chapéus e o musical sobre o Halloween recorrendo à aplicação de tratamento de vídeo e áudio
<b>DATA</b>	De 24 a 31 de outubro
<b>DESTINATÁRIOS</b>	Comunidade escolar
<b>DINAMIZADORES</b>	Coordenador TIC, professora de Inglês, Professora de Música, Professores titulares de turma
<b>RECURSOS TIC</b>	Computadores, microfones, aparelhagem de som, microfones, câmara de filmar, Windows Movie Maker, máquina fotográfica, software calameo
<b>AValiação</b>	Momento – semanal Objeto – recursos digitais Instrumentos – lista de verificação Critério – qualidade gráfica, aplicabilidade, fundamentos pedagógicos
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>	Criar um conjunto de recursos digitais alusivos ao tema Halloween

<b>2ª Atividade</b>	
<b>NOME DA ATIVIDADE</b>	Postais de Natal
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	Criar um postal de Natal digital com quadras ou mensagens natalícias
<b>DATA</b>	de novembro a dezembro
<b>DESTINATÁRIOS</b>	Todos os anos de escolaridade
<b>DINAMIZADORES</b>	Coordenador TIC, prof. Expressão Plástica e Prof. das Curriculares
<b>RECURSOS TIC</b>	Computador, Scanner, softwares: TuxPaint, Paint e ArtRage
<b>AValiação</b>	Momento – semanal Objeto – recurso digital Instrumento – lista de verificação Critérios – qualidade gráfica
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>	Criar um conjunto de recursos digitais alusivos ao tema Natal

## [Janeiro-Março]

<b>3ª Atividade</b>	
<b>NOME DA ATIVIDADE</b>	Jogos com tradição
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	Construir um livro digital com os jogos tradicionais portugueses Promover jogos tradicionais portugueses junto de pais e alunos Registar digitalmente os momentos da interação geracional no atelier Jogos com tradição
<b>DATA</b>	De 28 a 31 de janeiro
<b>DESTINATÁRIOS</b>	Alunos, pais, comunidade escolar
<b>DINAMIZADORES</b>	Coordenador TIC, Equipa TIC, Professores Titulares de Turma, Professor de Educação Física
<b>RECURSOS TIC</b>	Computador, scanner, máquina fotográfica, softwares: TuxPaint, Paint, calameo, Windows Movie Maker.
<b>MOMENTOS DE AVALIAÇÃO</b>	Momento – semanal Objeto – recurso digital criado Instrumento – lista de verificação Critérios – qualidade gráfica, fundamentos pedagógicos, aplicabilidade.
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>	Criar recursos educativos relativos à temática jogos tradicionais portugueses Envolver os pais e alunos nos jogos propostos Divulgar na página Web da escola a atividade cultural e recreativa (atelier dos Jogos com tradição)

<b>4ª Atividade</b>	
<b>NOME DA ATIVIDADE</b>	Festa de Carnaval com Robôs – Projeto CAPER
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	1. Demonstração de atividades com robôs: 1.1. identificar emoções expressadas pelo Pleo (inteligência artificial; 1.2. explorar movimentos com o RoboPet (criar um percurso com linhas retas e curvas para o robô seguir); 1.3. dançar com Bionic Woman ao som de música alusiva ao Carnaval. 2. Criar um livro digital com personagens do mundo do imaginário fantasiadas de robô, explicitando a sua funcionalidade.
<b>DATA</b>	Fevereiro
<b>DESTINATÁRIOS</b>	Alunos e professores
<b>DINAMIZADORES</b>	Coordenador TIC, Equipa Educatic, Professores Titulares de turma e das ACC
<b>RECURSOS TIC</b>	Robôs; computador; aparelhagem de som; scanner; softwares: TuxPaint, Paint, calameo.
<b>AVALIAÇÃO</b>	Momento – mensal Objeto – recurso digital Instrumento – lista de verificação Critérios – qualidade gráfica, aplicabilidade, fundamentos pedagógicos
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>	Interagir com os robôs Experimentar e explorar as funções dos robôs Desenvolver competências sociais Criar um conjunto de recursos digitais alusivos aos robôs.

[Abril- Julho]

<b>5ª Atividade</b>	
<b>NOME DA ATIVIDADE</b>	Escrita SuperCriativa
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	Acéder através das TIC aos contos populares portugueses Criar uma "salada" de histórias digitais
<b>DATA</b>	Durante o 2.º e 3.º Período
<b>DESTINATÁRIOS</b>	Alunos a frequentar o 3.º e 4.º anos de escolaridade
<b>DINAMIZADORES</b>	Professor TIC, Professores Titulares de Turma e Técnica de Biblioteca
<b>RECURSOS TIC</b>	Computador, scanner, guiões temáticos, TuxPaint, Paint, software de edição de vídeo e áudio.
<b>AVALIAÇÃO</b>	Momento – semestral Objeto – recurso digital Instrumento – lista de verificação Critérios – qualidade gráfica
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>	Criar recursos educativos na área da escrita criativa Conhecer o património literário da cultura portuguesa Desenvolver a criatividade

<b>6ª Atividade</b>	
<b>NOME DA ATIVIDADE</b>	Eco-Escolas – memórias fotográficas
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	Criar um CD ou DVD com fotografias digitais das atividades desenvolvidas no âmbito do projeto Eco-Escolas ao longo do ano letivo.
<b>DATA</b>	Ao longo de todo o ano letivo
<b>DESTINATÁRIOS</b>	Comunidade escolar
<b>DINAMIZADORES</b>	Coordenador TIC, Equipa TIC, Coordenadores Eco-Escolas
<b>RECURSOS TIC</b>	Computador, máquina fotográfica digital e software de edição fotográfica
<b>AVALIAÇÃO</b>	Momento – anual Objeto – recurso digital Instrumento – lista de verificação Critérios – qualidade gráfica
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>	Fotografar todas as atividades realizadas no âmbito do projeto Eco-Escolas para criar um CD ou DVD no final do ano letivo. Divulgar as atividades do projeto Eco-Escolas da Comunidade Escolar.



### 3. PROJETOS DA DSIFIE

No ponto três, apresentamos os projetos da DSIFIE que a escola implementou e irá desenvolver ao longo do ano letivo de 2012/2013.

<b>1ª Atividade</b>	
<b>NOME DA ATIVIDADE</b>	Educamedia
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	Favorecer a análise crítica de filmes através de guias curriculares e debates coletivos
<b>DATA</b>	novembro, fevereiro e maio
<b>DESTINATÁRIOS</b>	Todos os anos de escolaridade
<b>DINAMIZADORES</b>	Coordenador TIC, equipa TIC
<b>RECURSOS TIC</b>	Televisão, leitor de DVD, DVD
<b>AVALIAÇÃO</b>	Momentos: mensal Objetos: debates orais coletivos Instrumentos: listas de verificação Critérios: participação nos debates; compreensão e construção de ideias críticas e criativas em relação à temática abordada
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>	Dotar as crianças de competências que lhes permitam ter uma atitude crítica social perante o poder que os meios de comunicação e a tecnologia exercem na sociedade

<b>2ª Atividade</b>	
<b>NOME DA ATIVIDADE</b>	Projeto CAPER
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	Utilizar a robótica nas aprendizagens
<b>DATA</b>	Ao longo do ano
<b>DESTINATÁRIOS</b>	Todos os anos de escolaridade
<b>DINAMIZADORES</b>	Coordenador TIC, equipa TIC, professores Titulares de Turma, Equipa Educatic
<b>RECURSOS TIC</b>	Robôs
<b>AVALIAÇÃO</b>	Momento – mensal Objeto – recurso digital Instrumento – lista de verificação Critérios – fundamentos pedagógicos, transdisciplinaridade
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>	Interagir com os robôs; Experimentar e explorar as funções dos robôs; Desenvolver competências sociais; Criar um conjunto de recursos digitais alusivos aos robôs; Adquirir conhecimento científico com os robôs.

## **4. AVALIAÇÃO E FOLLOW-UP**

---

O processo de avaliação e acompanhamento do Plano TIC irá seguir os seguintes pontos:

1.º Apresentação do plano TIC e posterior aprovação por parte do Conselho Escolar e da DRE. Após aprovação será divulgado e implementado ao longo do ano letivo.

2.º Avaliação intermédia a realizar no início de fevereiro, de forma a verificar o seu cumprimento e fazer reajustamentos se for necessário.

3.º Avaliação final a efetuar no final do ano letivo, onde será feito o balanço anual das atividades apresentadas no Plano TIC, ficando os resultados e observações registados em ata.

Os instrumentos de avaliação serão:

1. reuniões de Conselho Escolar,
2. grelhas de avaliação da qualidade dos materiais digitais produzidos;
3. grelhas de verificação das competências tecnológicas;
4. relatório final.

**Câmara de Lobos, 5 de novembro de 2012**

O (A) Coordenador (a)

Raquel Susana Rodrigues de Oliveira

---