

Agrupamento de Escolas de Alvito

Newsletter PADDE



O Plano de Ação de Desenvolvimento Digital da Escola (PADDE) reúne informações sobre os meios tecnológicos existentes, o grau de competências digitais da comunidade educativa e identifica uma visão e ações estratégicas, orientadas para uma melhor gestão e aproveitamento dos recursos, assim como para uma transição digital eficiente.



Índice

- Hypatiamat ...2
- Programação e Robótica ... 4
- Office 365/TEAMS ...6
- RED (Recursos Educativos Digitais) ... 8
- Tecnologia nas aulas de Matemática (Geogebra e Excel) ... 10
- Escola Virtual/ Ensino Híbrido ... 12
- Jornal Digital ... 14
- Incluir com o digital ... 15



A plataforma Hypatiamat, nesta vertente especialmente dirigida ao 1.º CEB, está organizada de modo a cobrir os conteúdos relativos a este ciclo de escolaridade. É orientada de forma direta para os alunos, promovendo o prazer de fazer matemática, mas apela ao envolvimento de professores e encarregados de educação num mesmo propósito de melhorar a aprendizagem e o rendimento escolar nesta área. É um projeto que está a ser dinamizado, no Agrupamento de Escolas de Alvito, pelo terceiro ano consecutivo. Ainda que esteja mais focado nos alunos do 1º Ciclo, que têm no seu horário semanal, tempos inteiramente direcionados para este projeto, também os alunos do 2º e 3º Ciclo têm algum contacto com a plataforma e os materiais disponibilizados.



Este projeto tem dinamizado o trabalho na área da Matemática, permitindo uma abordagem mais lúdica, criativa e autónoma. Além disso, a disponibilização de materiais diversificados para trabalho autónomo, fora da sala de aula, é uma garantia de que os alunos alargam o trabalho desenvolvido em sala de aula, no seu processo de estudo autónomo.

Estão disponíveis:



·Aplicações (incluindo jogos) organizadas segundo os temas e competências transversais presentes no currículo do 1.º CEB, construídas para dispositivos móveis.

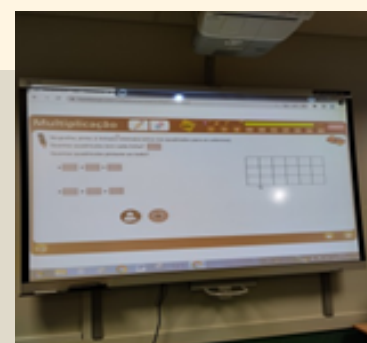
·Outros recursos (em PDF) para utilização em contexto concreto na sala de aula ou para orientação metodológica dirigida a professores.



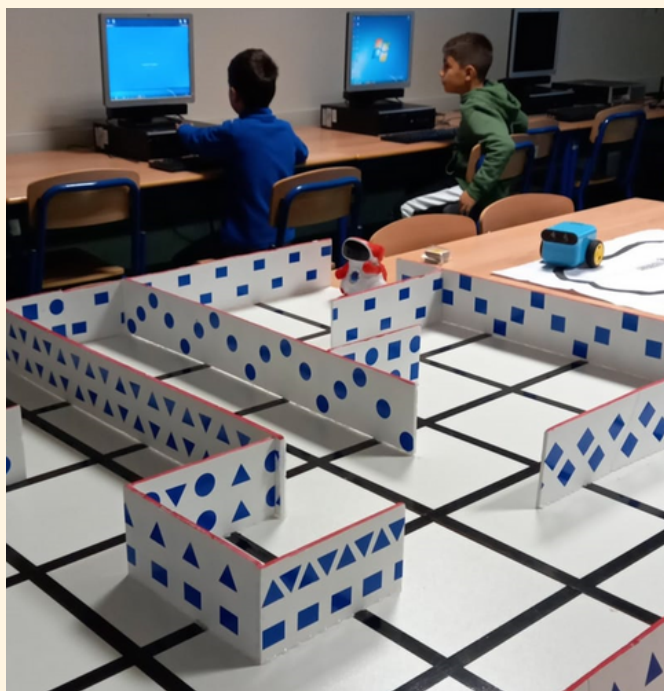


Campeonatos online

Anualmente, o Hypatiamat promove campeonatos online, nos quais as nossas turmas têm participado ativamente. Aliado à componente lúdica e criativa, os campeonatos incentivam um maior envolvimento por parte dos alunos, não só no momento da participação como num processo de preparação prévio, que os alunos desenvolvem com empenho.

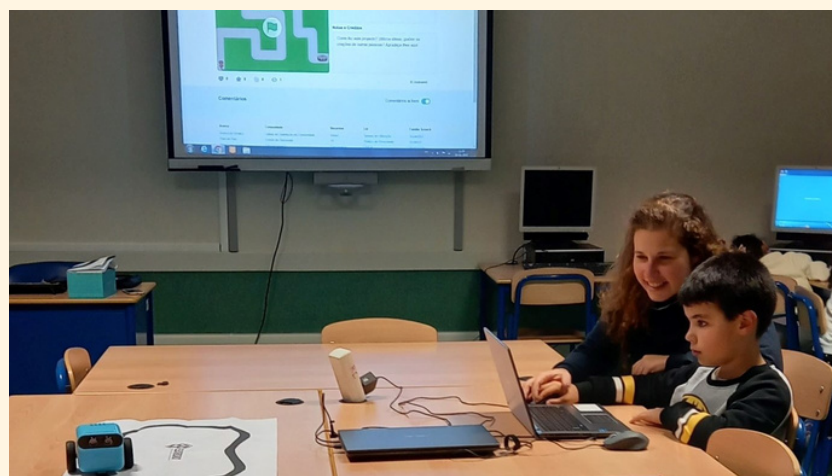


PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA



Este programa consiste na frequência semanal de Laboratórios de Programação e Robótica, onde os alunos têm contacto com diferentes tipos e formas de expressão criativa, através da fluência de conceitos e práticas computacionais em ambiente de programação SCRATCH, uma linguagem de programação por blocos. Assim, trabalhando colaborativamente numa linguagem de programação, espera-se que a médio prazo, os alunos desenvolvam hábitos de raciocínio lógico, abstrato e sistemático e se tornem estudantes críticos, inovadores, que aprendem experimentando, identificam problemas e persistem na sua solução. Este é o perfil dos alunos do séc. XXI.

Pretende-se estimular o pensamento matemático, computacional e criativo, através do ensino da programação e robótica, capacitando os alunos para o trabalho baseado em projetos que envolvem a criação de pequenas animações, estórias ou jogos interativos e a resolução de desafios do quotidiano, considerando diferentes cenários de aprendizagem suportados por metodologias ativas de ensino e de aprendizagem. Estes projetos são suportados por temas articulados com os conteúdos dos programas curriculares das várias áreas disciplinares. Este programa prevê o desenvolvimento de portefólio do aluno/turma e a participação em concursos nacionais ou internacionais de programação ou práticas STEAM.



Concurso "A Criar com Scratch" 2023

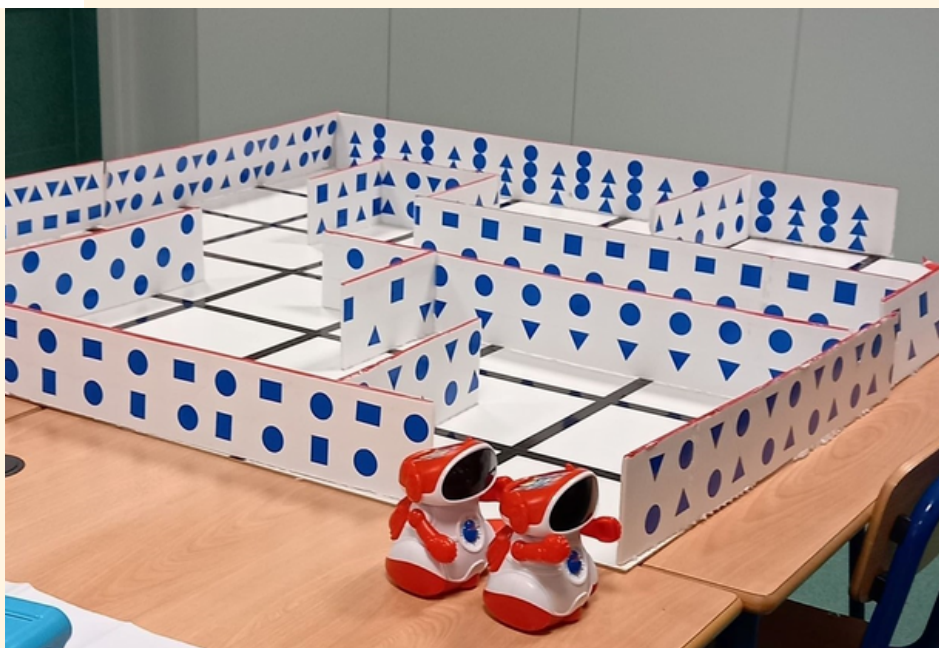


Alguns alunos do 1.º Ciclo do nosso agrupamento (alunos do 2.º ano) participaram no **Concurso Nacional "A Criar com Scratch!" 2023**, com o nome de equipa **ALVITO ESPACIAL**. Esta equipa foi distinguida com o terceiro lugar na categoria 1.º Ciclo.

Como previsto no regulamento, os prémios serão entregues no evento **"Scratch Day"** que se realiza na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal, no dia 20 de maio de 2023, entre as 9h00 e as 13h00.

Esta distinção traz ainda maior mérito e reconhecimento ao trabalho desenvolvido e dá-nos uma perspetiva do impacto real que o projeto tem nas aprendizagens e no desenvolvimento dos nossos alunos.

Congratulamo-nos, não só com o prémio recebido, mas com todo o balanço positivo feito no âmbito do projeto e das atividades promovidas ao longo do ano letivo.



OFFICE 365/ TEAMS



A utilização das várias funcionalidades do Office 365, nomeadamente do TEAMS, enquanto medida estabelecida no PADDE do Agrupamento, veio a revelar-se bastante facilitadora da comunicação entre docentes, equipas de trabalho e entre os docentes e as respetivas turmas.

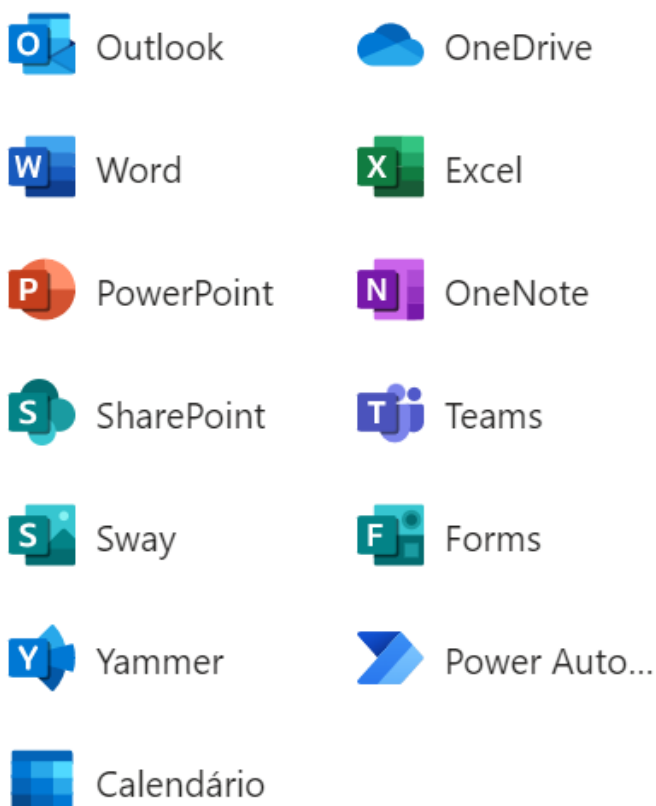
A criação de e-mails institucionais, equipas de trabalho relacionadas com departamentos e outras estruturas intermédias, veio a tornar-se uma prática regular.

A partilha de documentos através do Office 365 permite que vários elementos da mesma equipa de trabalho possam elaborar determinados documentos em simultâneo, agilizando o trabalho a desenvolver.

Esta funcionalidade permitiu, ainda, a criação de um repositório de recursos digitais que permite uma partilha constante, entre os docentes, evitando os constrangimentos provocados pela falta de tempo ou de aptidão.



Aplicações



[Todas as aplicações](#) →

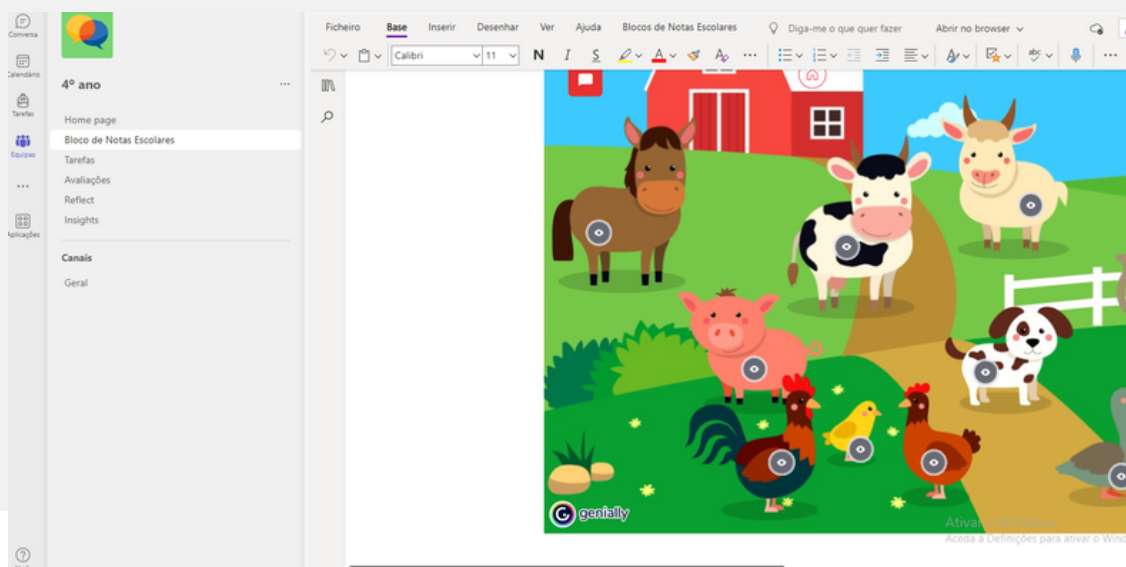
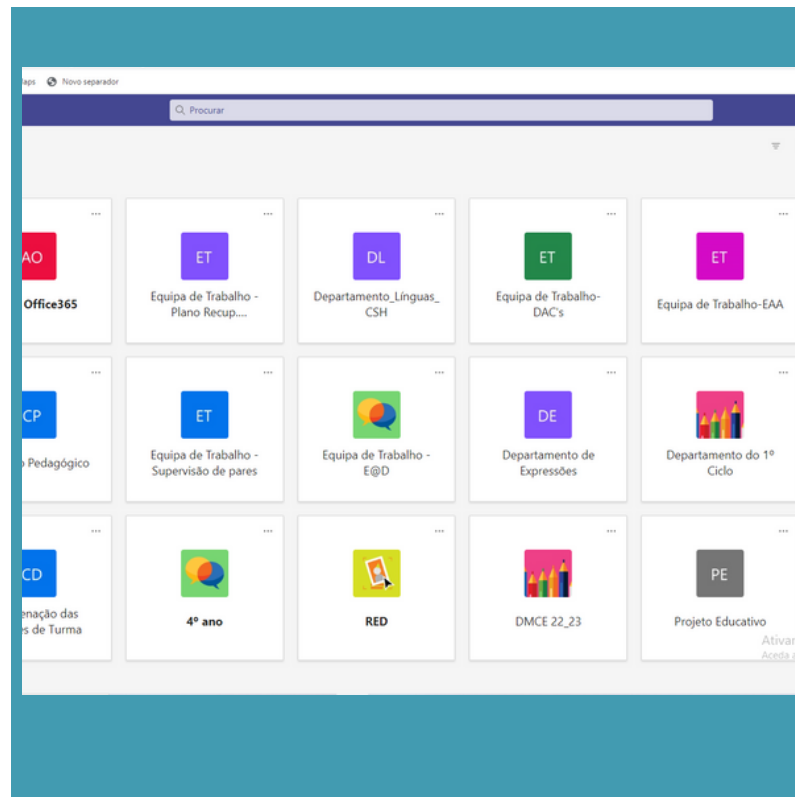


OFFICE 365/ TEAMS



A criação de turmas no TEAMS veio capacitar mais os alunos de todos os ciclos, na utilização de plataformas digitais. Tem vindo a permitir a atribuição de tarefas, assim como o desenvolvimento de momentos de avaliação, facilitando a avaliação formativa e um feedback mais rápido aos alunos.

Esta plataforma tem vindo a ser mais utilizada pelos alunos do 3º ciclo, pois os alunos mais jovens (1º e 2º ciclo) utilizam com maior frequência a Escola Virtual, visto ser uma prática recorrente no agrupamento desde há alguns anos. Mesmo assim, foram criadas turmas de 1º e 2º ciclo no TEAMS e as mesmas foram utilizadas enquanto atribuição de tarefas, permitindo aos alunos destes ciclos alguma capacitação digital, pois permitiu experimentar outras plataformas online para além da que já conheciam.



RED

Partilha de
Recursos Educativos Digitais



RED

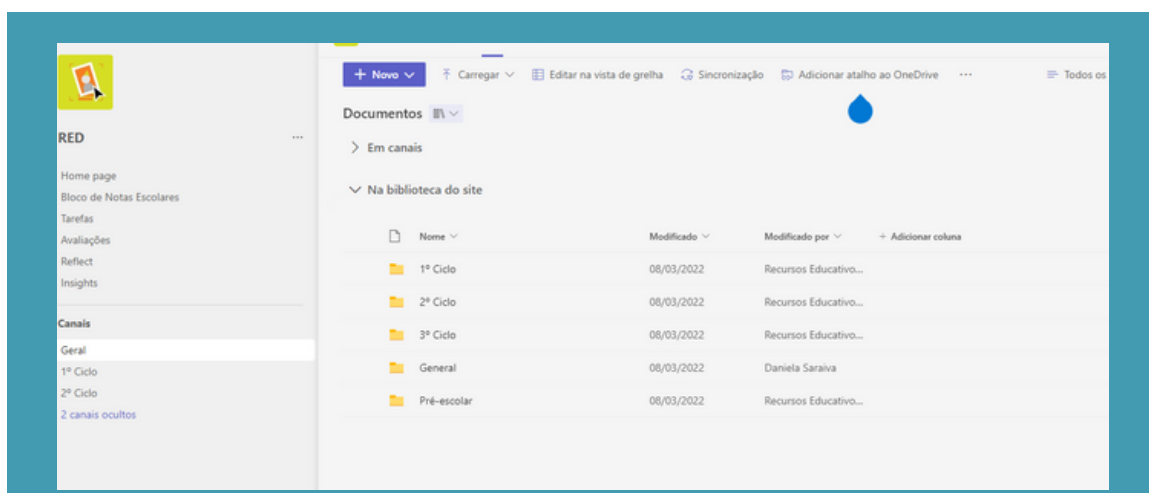
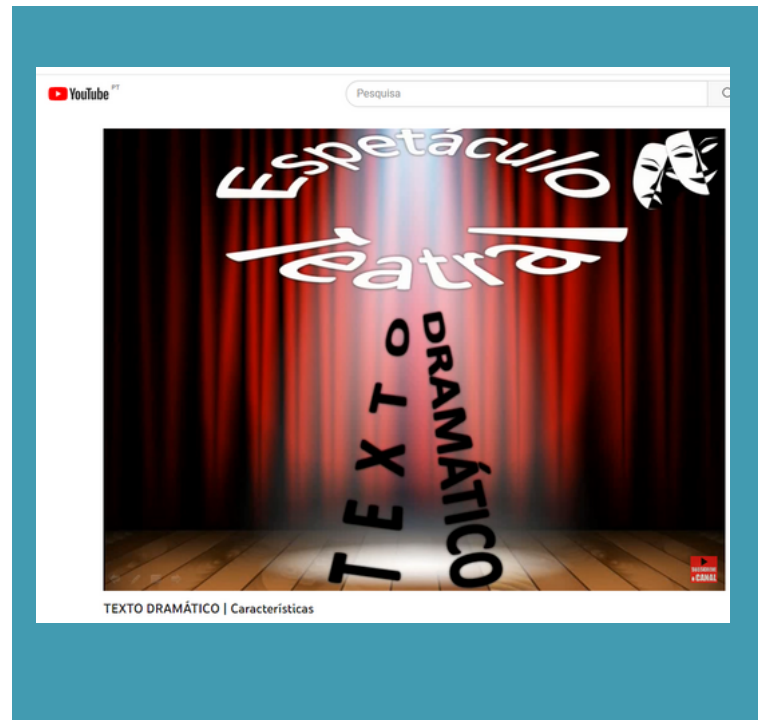
A criação de recursos educativos digitais é necessária no percurso de capacitação digital de um agrupamento, não só pela eficácia que surte nos alunos, mas também nos próprios docentes que criam recursos apelativos e motivadores, adequados às necessidades dos seus alunos.

É certo que há imensos recursos disponíveis online em diversas plataformas, mas criar recursos adequados aos alunos que cada docente conhece como ninguém é algo de bastante positivo e eficaz.

É de salientar, no entanto, que a criação destes recursos é bastante morosa e nem todos os docentes têm aptidão para executar tarefas na imensidão de ferramentas digitais disponíveis. Por essa razão, a criação de um Repositório de Recursos Educativos Digitais tem vindo a revelar-se bastante proveitosa.

Este repositório de recursos é feito no TEAMS, numa das suas muitas funcionalidades.

Ainda que o número de docentes por grupo disciplinar seja muito reduzido no nosso agrupamento, esta partilha é de grande ajuda entre docentes do mesmo departamento e de um ano letivo para outro, reutilizando recursos anteriormente produzidos.



RED

Partilha de Recursos Educativos Digitais



RED

Esta, é uma mais valia da utilização do Office 365 no nosso agrupamento, pois foi na ferramenta TEAMS que foi criada a pasta "RED". Trata-se de uma forma de partilha de recursos digitais criados ou pesquisados pelos docentes e que podem e devem ser partilhados com os colegas de forma a enriquecer a prática pedagógica.

As ferramentas trabalhadas por cada docente aquando das oficinas de formação de capacitação digital são muito variadas e esta é uma forma de dar a conhecer e partilhar aquilo que cada um conhece melhor.



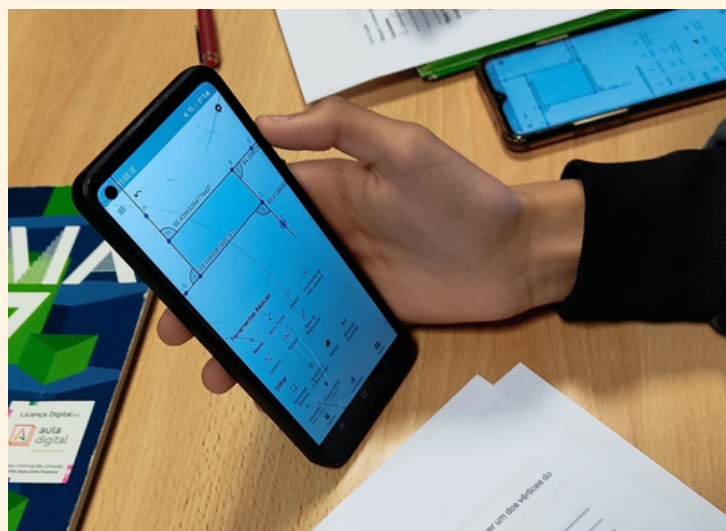
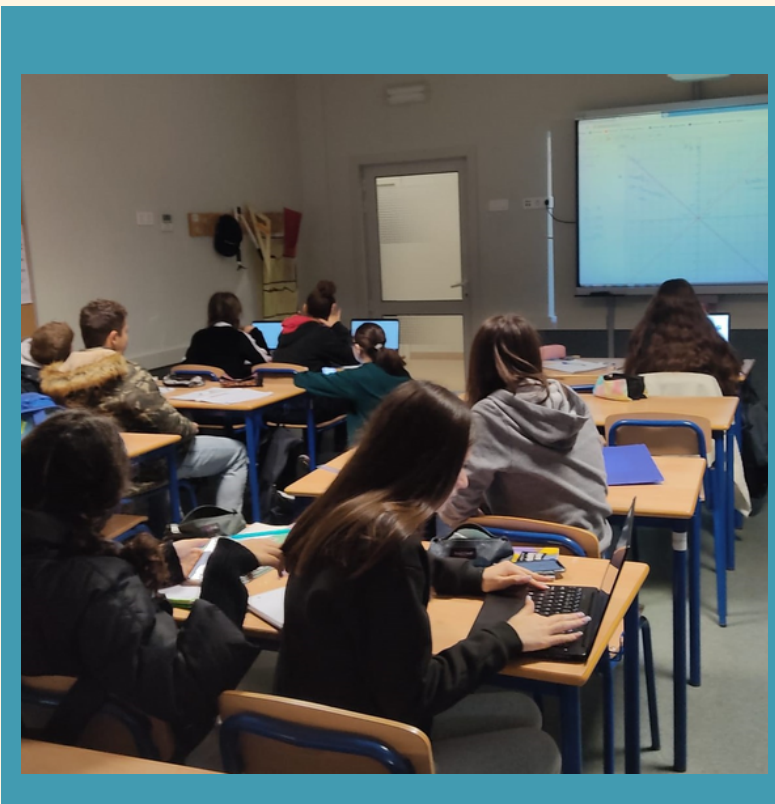
Nome	Modificado	Modificado por	+ Adicionar coluna
Carnaval (A Festa da Alegria) _ Tucantar - ...	10/03/2022	Manuela Vitorino	
Dayiro CHU CHU UA - La Casa de Mickey....	10/03/2022	Manuela Vitorino	
É Carnaval _ Tucantar - Música Infantil.mp3	10/03/2022	Manuela Vitorino	
Noite de Halloween Tucantar - Música Infa...	10/03/2022	Manuela Vitorino	
Spooky Spooky - Halloween Song.mp3	10/03/2022	Manuela Vitorino	



Tecnologia nas aulas de Matemática



As aprendizagens com utilização do digital têm vindo a ser cada vez mais valorizadas. Neste âmbito, os docentes têm vindo a utilizar cada vez mais os recursos digitais em sala de aula, na exploração dos programas de cada disciplina. É o caso da Matemática que vê crescer a autonomia dos alunos na utilização de diversas plataformas. Programas como o Geogebra ou o Excel têm vindo a ter enorme prioridade no desenvolvimento das competências digitais dos alunos do 3º ciclo.



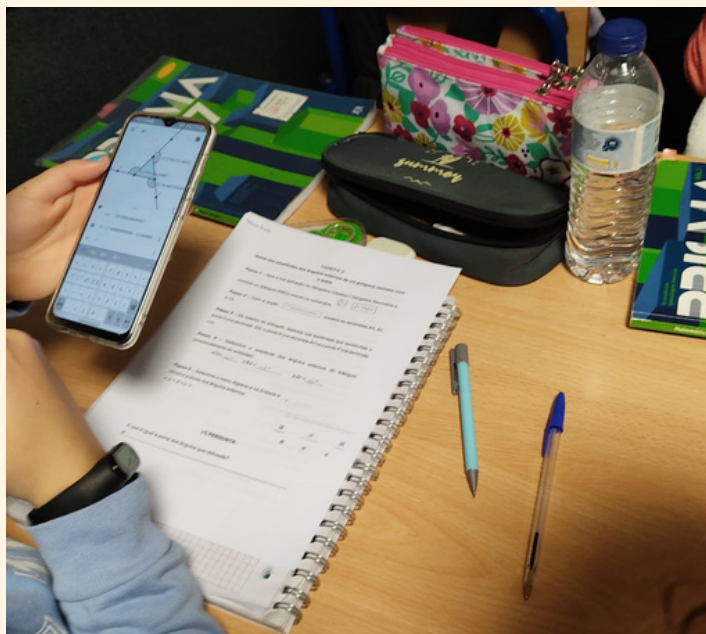
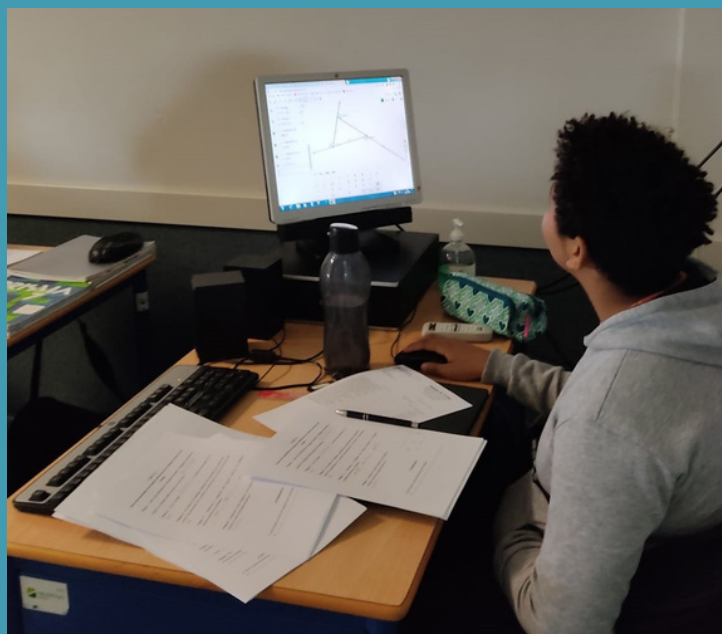
Geogebra



Tecnologia nas aulas de Matemática



A utilização destas ferramentas digitais tem vindo a ser destacada pelos docentes, principalmente pela sua transversalidade. Isto é, não desenvolvem apenas conhecimentos ao nível dos conteúdos trabalhados em cada uma (como é o caso da Geometria), mas com todos os conteúdos da disciplina de Matemática de uma forma geral, assim como na capacitação digital que poderá ser aplicada na utilização de outras ferramentas futuramente.



Excel



ESCOLA VIRTUAL

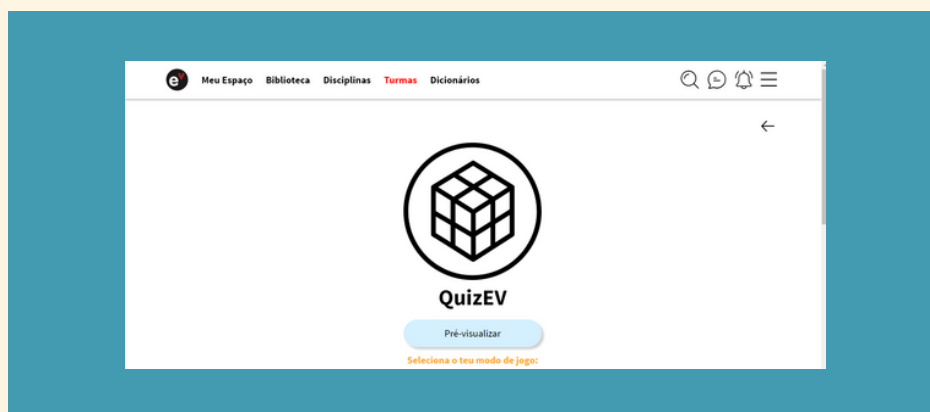
. transição para um
Ensino Híbrido



Uma das medidas estabelecidas no nosso Plano de Ação de Desenvolvimento Digital da Escola, e à qual se tem dado grande ênfase, é a continuidade na utilização de recursos digitais que permitam uma possível situação de ensino à distância.

Tem vindo a ser feita uma constante sensibilização aos docentes, no sentido de utilizarem recursos digitais em pelo menos uma unidade temática de cada disciplina, reforçando a ideia de que a própria avaliação da referida unidade (essencialmente formativa) deverá ser feita com recurso ao digital.

Esta medida tem vindo a ser cumprida por uma grande maioria, sendo uma mais valia o facto de que todos os alunos do agrupamento têm licença da plataforma Escola Virtual, a qual é comportada financeiramente pelo Município. Este foi, aliás, o fator mais facilitador quando foi necessário transitar rapidamente para uma situação de ensino à distância, pois todos os alunos e a maior dos docentes utilizava a plataforma com grande frequência. Assim, foi possível manter um ensino dinâmico, em simultâneo com a utilização do ZOOM nas aulas síncronas.

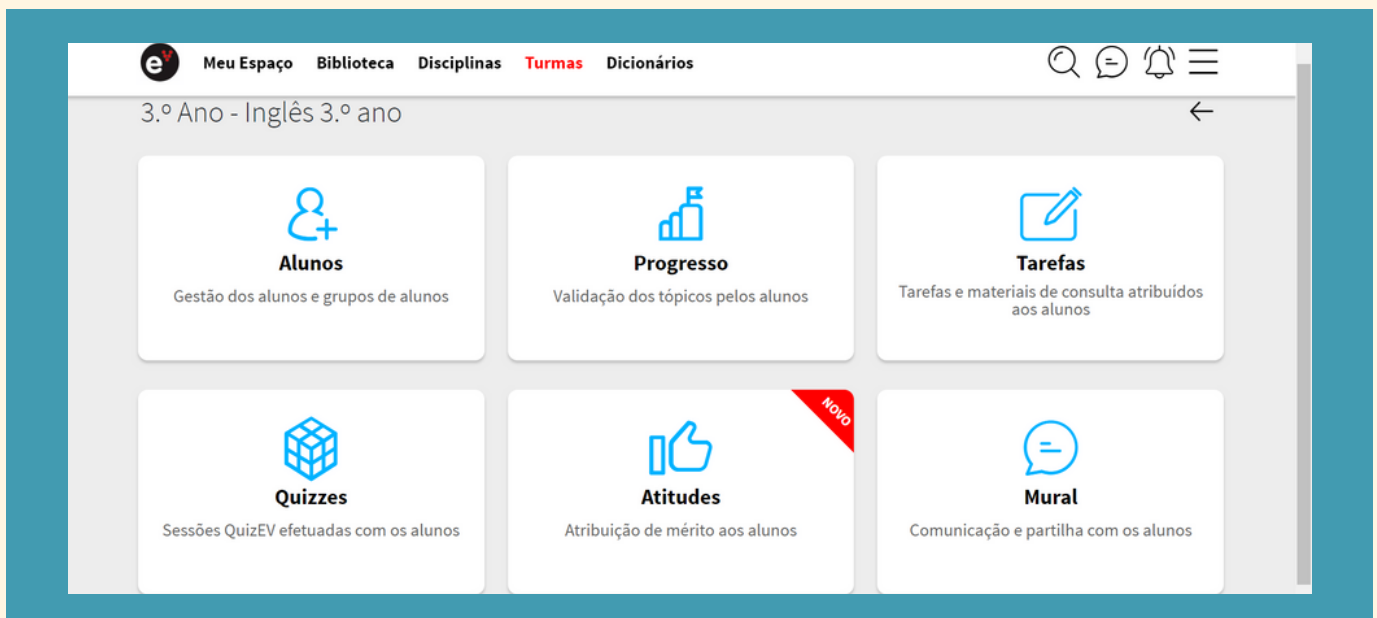
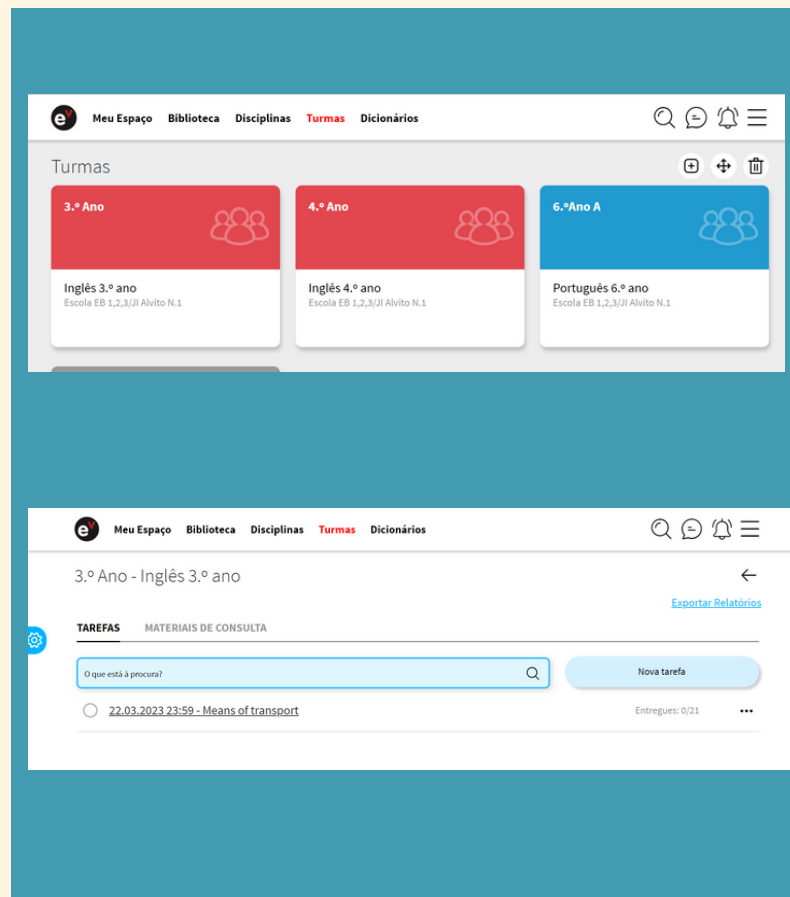


ESCOLA VIRTUAL

. transição para um
Ensino Híbrido



A utilização desta plataforma ajuda a desenvolver nos alunos de todos os ciclos de ensino, capacidades de utilização do digital, dentro e fora da sala de aula. Este trabalho implica a criação das respetivas turmas e disciplinas, permitindo posteriormente a atribuição de tarefas por parte do professor, com a finalidade de avaliação, ou não. As tarefas poderão ser autocorretivas e poderá haver uma atribuição imediata de avaliação, o que torna a avaliação formativa a cada disciplina muito mais dinâmica.



Jornal Digital

O jornal do nosso agrupamento, designado de "Arco-Íris", adquiriu recentemente um formato digital. A equipa responsável pela sua elaboração, que inclui não só docentes, mas também alunos do 3º ciclo, explorou vários recursos digitais, até encontrar aquele que melhor se enquadraria no formato pretendido. Assim, e no que diz respeito a este primeiro número publicado, os seus conteúdos foram desenvolvidos em "Canva" tendo depois sido exportados para "Calameo".

Para além da elaboração do jornal em suporte digital, também o seu conteúdo, no que toca ao item dos passatempos, remete para o digital, estimulando os alunos na sua utilização.



Arco-Íris
Agrupamento de Escolas de Alvito

EDIÇÃO SEMESTRAL Nº1 - FEVEREIRO DE 2023

Envia todas as novidades para o email:
jornalaeca@gmail.com

 Biblioteca Escolar pág. 3-4	 Eco-Escola pág. 5-7	 PES pág. 8	 Desporto Escolar pág. 9
 Visitas de Estudo pág. 10-12	 Projetos & Parcerias pág. 13-22	 Despertar da Escrita pág. 23	
	 Atividade & Lazer pág. 24		



Jornal Escolar
Arco-Íris

Acompanha as novidades diárias nas redes sociais e página do AECA!

Boas leituras :)

-  Agrupamento de Escolas de Alvito | Alvito | Facebook
-  Eco-Escola Alvito | Alvito | Facebook
-  [Agrupamento de Escolas de Alvito \(aecalvito.com\)](http://www.aecalvito.com)

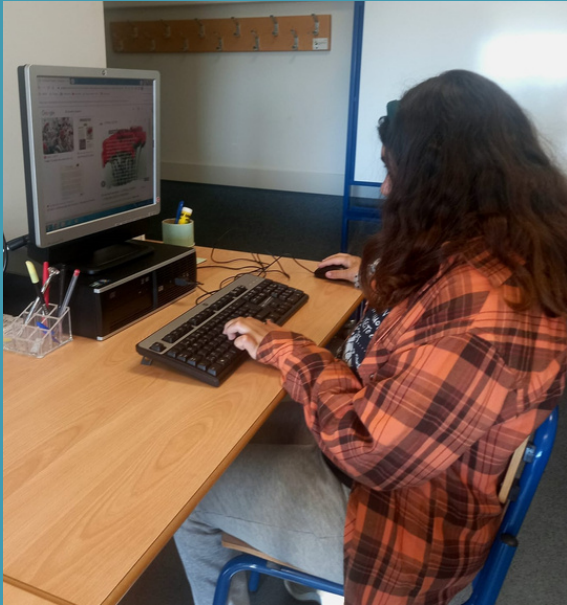


É possível a consulta do nosso jornal no site do agrupamento ou através do link e/ou QR Code a seguir facultados.

<https://www.calameo.com/books/0073062171394f595a85c>



Incluir com o Digital



A capacitação digital das escolas tem-se revelado uma mais valia a diversos níveis: facilitador das aprendizagens; dinamizador em sala de aula; facilitador da organização do trabalho docente; facilitador na organização da própria instituição de ensino; facilitador da comunicação. Mas há mais valências desta aptidão digital, entre elas a inclusão.

No decorrer do percurso que é a implementação do digital, vamos-nos apercebendo que esta é uma forma de envolver os alunos no seu processo de aprendizagem, de os motivar e de diversificar as ferramentas de ensino e aprendizagem e, até mesmo, de avaliação.

É neste sentido que, cada vez mais, os alunos abrangidos pelas Medidas de Suporte à Aprendizagem e Inclusão, trabalham com ferramentas digitais.



Incluir com o Digital



As ferramentas digitais permitem capacitar os alunos de mais autonomia e pensamento crítico. Permitem que cada um desenvolva o seu trabalho ao ritmo que melhor se adequa às suas capacidades e interesses, quer trabalhem individualmente ou em grupo.

Determinados projetos, desenvolvidos com estes alunos, requerem trabalho de pesquisa, seleção de informação e construção de um trabalho (individual ou em grupo) em diversos suportes (Word, PPT, etc.).

Ainda que com ritmos diferentes, os alunos utilizam as ferramentas digitais para construir o seu percurso de aprendizagem.



Trabalho de pesquisa sobre o 25 de Abril



O trabalho digital como instrumento de inclusão.

