

# CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO DE FORMAÇÃO

Curso:

## Inovar em cada mês

Duração:

25 horas

População alvo:

Docentes, todos os grupos disciplinares

Número de participantes:

50

Razões justificativas da ação:

Inovar em sala de aula é uma prioridade no ensino e uma procura constante da maioria dos docentes, que procuram novas formas de cativar e auxiliar os alunos no seu processo de aprendizagem. São diversas as áreas, experiências piloto, projetos, exemplos, atividades e metodologias que são testadas em diversas escolas que almejam um ensino diferente, inovador e eficaz de forma a capacitar os alunos para as exigências do século XXI. Esse curso de formação pretende dotar os professores com as competências básicas para poderem aplicar e experimentar, de modo simples, nas suas aulas a implementação de atividades nas áreas da Programação, STEAM, Gamificação, Multimédia e Escape Games. Cinco áreas, para cinco meses onde, de forma natural, o



newrónio



newrónio



# CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO DE FORMAÇÃO

docente implementa cinco atividades inovadoras na sua prática letiva. Auxiliados pelos formadores, os docentes podem assim experimentar as diversas áreas e no final da formação saber com quais o seu método de ensino se identifica e aprofundar o mesmo em futuras formações. O curso ao decorrer ao longo do ano letivo permite uma efetiva aplicação das metodologias pelos docentes dado que as vão testar com os seus alunos, permite criar uma cultura de inovação na escola, uma vez que vários colegas estarão a realizar o mesmo, e potencia a colaboração e partilha entre docentes pois, apesar das diferentes disciplinas, estarão a utilizar numa aula a mesma metodologia naquele mês.

## Objetivos específicos:

A ação tem como objetivos:

- Dar a conhecer, através de exemplos concretos e adaptáveis à disciplina de cada formando, metodologias diferentes e atuais;
- Conhecer a metodologia STEAM e como aplicá-la em sala de aula;
- Adaptar uma atividade de programação (já feita) para a disciplina pretendida;
- Explorar ferramentas de edição multimédia;
- Explorar ferramentas de gamificação;
- Adaptar atividades Escape Games (já feita) para a disciplina pretendida;
- Criar uma cultura de inovação ao longo do ano letivo nas escolas cujos docentes aderiram à formação.

## Conteúdo programático:

# CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO DE FORMAÇÃO

A formação será constituída por cinco módulos de 5 horas cada, sendo 2 horas síncronas e 3 horas assíncronas (para os docentes poderem adaptar os materiais à sua disciplina e aplicá-los na sua sala de aula).

## Módulo I – Atividades STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática)

- Metodologia STEAM em sala de aula;
- Trabalho interdisciplinar;
- Trabalho de projeto;
- Resolução de problemas.

## Módulo II – Programação em SCRATCH

- Fundamentos básicos;
- Adaptação de uma atividade já elaborada à disciplina pretendida.

## Módulo III – Edição Multimédia

- Conhecer as potencialidades de edição básica de imagens e vídeo de algumas ferramentas;
- Aplicações das mesmas em sala de aula;
- Aplicação das mesmas aquando da elaboração de material por parte do professor.

## Módulo IV – Gamificação

- Conhecer ferramentas que possibilitam a adaptação à disciplina de jogos.

## Módulo V – Escape Games

- Metodologia Escape Games em sala de aula;
- Adaptação de uma atividade já feita à disciplina pretendida.

# CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO DE FORMAÇÃO

A ordem dos módulos é da definição da equipa de formadores.

Data de realização:

A formação será constituída por cinco módulos de 5 horas cada, sendo 2 horas síncronas e 3 horas de trabalho individual de gestão de cada formando (para os docentes poderem adaptar os materiais à sua disciplina e/ou aplicá-los na sua sala de aula).

Em cada sessão síncrona será explicado em que consiste a metodologia e apresentado um exemplo, que pode ser adaptável à disciplina de cada formando, de aplicação da estratégia em sala de aula.

**A tarefa consiste apenas em alterar em alguns aspetos o exemplo dado, para poder ser utilizado na disciplina do formando, dado que o objetivo da formação, *Inovar em cada mês*, não é aprofundar cada módulo mas apenas demonstrar, de modo simples, as potencialidades de cada estratégia.**

# CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO DE FORMAÇÃO

Data das sessões síncronas	Módulos	Data de entrega da tarefa
<b>Quarta-feiras</b> <b>MSTeams</b> 17:00 às 19:00 [2 Out, 16 out, 30Out, 13Nov e 27 Nov]	Módulo I – Atividades STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) <ul style="list-style-type: none"><li>• Metodologia STEAM em sala de aula;</li><li>• Trabalho interdisciplinar;</li><li>• Trabalho de projeto;</li><li>• Resolução de problemas.</li><li>• Formadora: Paula Melo Silva</li></ul>	3 horas de trabalho individual (gestão de cada formando) Entrega do trabalho na data da próxima sessão síncrona.
	Módulo V – Escape Games <ul style="list-style-type: none"><li>• Metodologia Escape Games em sala de aula;</li><li>• Adaptação de uma atividade já feita à disciplina pretendida.</li><li>• Formadora: Paula Melo Silva</li></ul>	
	Módulo III – Edição Multimédia	

# CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO DE FORMAÇÃO

- Conhecer as potencialidades de edição básica de imagens e vídeo de algumas ferramentas;
- Aplicações das mesmas em sala de aula;
- Aplicação das mesmas aquando da elaboração de material por parte do professor.
- Formadora: Marlene Furtado

## Módulo II – Programação em SCRATCH

- Fundamentos básicos;
- Adaptação de uma atividade já elaborada à disciplina pretendida.
- Formador: João Freitas

## Módulo IV – Gamificação

- Conhecer ferramentas que possibilitam a adaptação de jogos existentes à disciplina de cada formando.
- Formadora: Paula Melo Silva

# CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO DE FORMAÇÃO

## Frequência e local de realização:

Formação Online: via MS Teams

A formação será constituída por cinco módulos de 5 horas cada, sendo 2 horas síncronas e 3 horas assíncronas (para os docentes poderem adaptar os materiais à sua disciplina e aplicá-los na sua sala de aula).

## Horário:

Cinco sessões online (MSTeams) de 2 horas.

Trabalho assíncrono por módulo (3 horas) a definir por cada formando.

## Metodologias de formação:

A formação será constituída por cinco módulos de 5 horas cada, sendo 2 horas síncronas e 3 horas assíncronas (para os docentes poderem adaptar os materiais à sua disciplina e aplicá-los na sua sala de aula).

Cada módulo será introduzido pelos formadores numa sessão síncrona (via MSTeams) de duas horas. O formando terá 3 horas (geridas por cada formando de acordo com o seu horário) para aplicar a tarefa proposta e enviar a mesma ao formador na data combinada. Serão agendadas sessões de esclarecimento de dúvidas com o formador para auxiliar na implementação.

## Avaliação:

Conhecimentos 60%

- Trabalho práticos/teóricos, de utilização das ferramentas apresentadas na formação.

# CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO DE FORMAÇÃO

Atitudes e Valores 40%

- Responsabilidade
- Cooperação com colegas e formador
- Espírito Crítico
- Pontualidade

Custo:

30 € docentes ESLG

35 € docentes de outras escolas

Formador:

Paula Melo Silva

DREAçores/EF/023/2022

Marlene Bento Furtado

DREAEAçores/EF/042/2023

João Lopes de Freitas

DREAçores/EF/033/2021