

Designação da Ação: Programar e apresentar: Scratch / Prezi

Modalidade: Curso de formação

Duração: 15 horas presenciais

Destinatários: Professores dos Grupos 110 e 500

Área de formação: A - Área da docência

Razões justificativas da ação:

Com o avanço da informática, cada vez mais os professores são desafiados a reverem e a ampliarem os seus conhecimentos sendo diariamente exigido dos professores uma nova postura frente à utilização das novas tecnologias. Isso implica que os professores além de terem de estar em formação permanente, esta deve ser apoiada na prática pedagógica, Neste contexto, a informática surge como um grande potencial ao ensino, como por exemplo, da matemática, visto que as novas tecnologias proporcionam a aprendizagem de forma prática e não rotineira, para além da cultura do erro e acerto, pois a informática possibilita que o aluno aprenda de forma mais intuitiva e dinâmica os conceitos matemáticos que tão importantes são à vida do aluno.

Objetivos:

- Desenvolvimento de competências de forma interativa e lúdica, constituindo um poderoso contributo para o desenvolvimento educacional das novas gerações suportado no acesso as novas tecnologias.
- Desenvolvimento do pensamento lógico: Resolução de problemas; Sentido crítico; Criatividade.
- Melhorar a relação de ensino e aprendizagem na matemática.
- Utilização de novas ferramentas para a apresentação dos conteúdos programáticos.

Conteúdos:

Sessão 1 – Breves conceitos sobre programação. (2h)

Sessão 2 - Utilização de um software livre para a aprendizagem da programação – Scratch; Criação de uma conta na plataforma. (2h)

Sessão 3 - Exploração da ferramenta Scratch – Ambiente, movimento, som, alteração de perfis. (3h)

Sessão 4 – Criação do primeiro projeto em Scratch. (2h)

Sessão 5 - Apresentação e exploração da ferramenta Prezi; Criar a primeira apresentação em PREZI. (3h)

Sessão 6 - Realização de uma apresentação em Prezi pelos formandos. Avaliação da formação. (3h)

Metodologia:

Sessões presenciais, teórico/práticas, num total de 15 horas.

Produção de materiais.

Partilha de experiências e trabalhos realizados pelos formandos.

Trabalho individual e de grupo.

Regime de avaliação dos formandos:

Participação no contexto dos objetivos (participação nas sessões presenciais; trabalho colaborativo / investigação da ação)

Trabalho individual (autoavaliação, relatório)

Bibliografia fundamental

- Fernanda Ledesma; Carlos Alberto Nunes, Programação Scratch 1.º Ciclo, Leya, novembro de 2017
- Arthur Costa, Developing Minds, 3rd Edition, Fatoria K de Livros, 5 may 2017
- Boyd Barbara, Teach yourself visually Powerpoint, John wiley & sons inc maio, 2016
- Stephanie Diamond, Prezi for Dummies, 1st Edition, Wook, 2010.