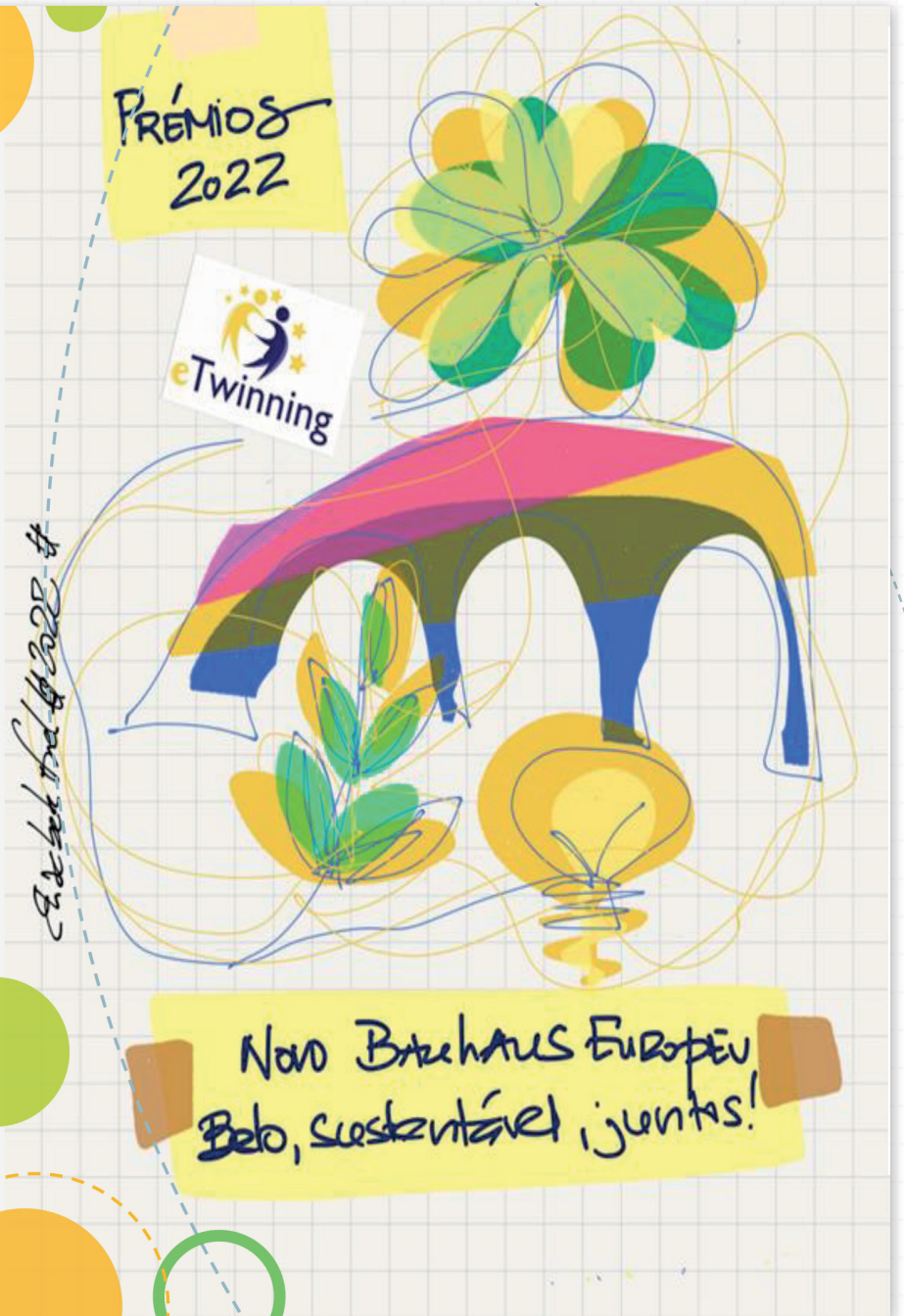
INSPIRAÇÃO ETWINNING



2022

Ficha Técnica

Título: Inspiração eTwinning - Prémios Nacionais 2022

Edição: Direção-Geral da Educação
Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas / Organização Nacional de Apoio eTwinning
Av. 24 de Julho, n.º 140 – 5.º piso
1399-025 Lisboa
Portugal
https://www.etwinning.pt

Coordenação de edição: Organização Nacional de Apoio eTwinning

Contributos:
Adília Brito
Ana Bustorff
Carla Barros Lourenço
Celeste Gonçalinho
Clara Eira
Conceição Durão
David Alexandre Januário Pereira
Dulce Helena Moreira Mesquita
Elisabete Fiel
Isabel Monteiro
José Lobo
Lina Maria Pereira
Lúcia Ferreira
Mailing Méndez
Maria Fernanda Freitas
Maria José Garapa
Maria Soares
Paula Cristina Araújo da Silva Neves
Rebeca Seromenho
Rita Neves
Sandra Lobo
Sónia Ribeiro

Conceção Gráfica: Gráfica Diário do Minho, Lda.
Depósito Legal: 515236/23
ISBN: 978-972-742-528-0

Capa: Elisabete Fiel

Publicado em abril de 2023

As informações apresentadas nesta publicação são da responsabilidade dos seus autores e não da Organização Nacional de Apoio eTwinning.
O trabalho Inspiração eTwinning - Prémios Nacionais 2021, da Organização Nacional de Apoio eTwinning, está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0).

2022

Índice

Prefácio
CARLA BARROS LOURENÇO
Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas (ERTE) / Direção-Geral da Educação (DGE)

O Novo Bauhaus Europeu e o eTwinning
ELISABETE FIEL
Organização Nacional de Apoio eTwinning / ERTE / DGE

Pré-escolar | Book World and Stem
DULCE HELENA MOREIRA MESQUITA | AE

1.º Ciclo do Ensino Básico | Digital Journey to CREATIVITY
DAVID ALEXANDRE JANUÁRIO PEREIRA | AE D. Afonso Henriques, Alcanede

1.º Ciclo do Ensino Básico | The Traces Of a Comet: Gimi | (*Menção Honrosa*)
PAULA CRISTINA ARAÚJO ROSAS DA SILVA NEVES | AE de Valbom, Gondomar

2.º Ciclo do Ensino Básico | Carettas
CLARA EIRA E JOSÉ LOBO | AE Dr. Mário Fonseca, Lousada

2.º Ciclo do Ensino Básico | Solve Real Problems with Robotic Coding | (*Menção Honrosa*)
CONCEIÇÃO DURÃO | AE Sá da Bandeira, Santarém

3.º Ciclo do Ensino Básico | I.N.S.P.I.R.E.
ANA BUSTORFF | REBECA SEROMENHO | LÚCIA FERREIRA | Colégio do Bom Sucesso e AE da Mealhada

3.º Ciclo do Ensino Básico | Math Travellers (*Menção Honrosa*)
MARIA JOSÉ GARAPA | SÓNIA RIBEIRO | Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos do Caniço – Madeira e AE Virgínia Moura, Guimarães

Ensino Secundário | Soccer World Cup 2022
LINA MARIA PEREIRA | SANDRA LOBO | CELESTE GONÇALINHO | AE D. Maria II, Sintra

Ensino Profissional | Coffee and Tea: Enjoying flavours
ADÍLIA BRITO | MAILING MÉNDEZ | Escola Profissional Beira Aguieira, Penacova e AE de Pinheiro, Penafiel

Erasmus + | ENABLE: European Network Against Bullying in Learning and Leisure Environments
ISABEL MONTEIRO | MARIA SOARES | MARIA FERNANDA FREITAS | AE Amadeo de Souza Cardoso, Amarante

Tema do Ano | I have a Dream
RITA NEVES | AE Anselmo de Andrade, Almada

Prefácio

O eTwinning é uma iniciativa que promove a colaboração, a comunicação, o intercâmbio cultural e a aprendizagem entre escolas europeias, mas não só, alargando-se a outros países de fronteira ou com relacionamento de proximidade com a Europa.

Neste sentido, a comunidade eTwinning proporciona aos alunos e professores oportunidades de colaboração, de aprendizagem e de desenvolvimento de competências digitais e interculturais, podendo contribuir muito significativamente para a concretização do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, uma vez que promove o desenvolvimento de competências transversais ao currículo, bem como a implementação do Plano de Ação de Desenvolvimento Digital da Escola (PADDE), no que diz respeito à promoção de competências digitais.

A presente publicação reúne os projetos desenvolvidos por professores e alunos em Portugal que foram galardoados com o Prémio Nacional 2022. O sucesso dos projetos portugueses é um testemunho da qualidade do trabalho realizado nas escolas, bem como do espírito de cooperação, empenho, dedicação e resiliência de docentes e alunos. Os projetos apresentados neste livro destacam-se pela sua originalidade na abordagem dos temas, e pela forma inspiradora como utilizaram os recursos digitais disponíveis. São projetos que abordam temas importantes e atuais, os quais envolveram professores e alunos de diferentes ciclos de ensino, disciplinas, culturas, línguas, que trabalharam o mesmo tema em equipa, através da definição de objetivos comuns. Com esta publicação pretende-se, pois, dar voz e visibilidade às práticas desenvolvidas por professores e alunos que, independentemente da diversidade dos seus contextos, fazem emergir pontos de encontro promotores da colaboração e de aprendizagens mais significativas.

O título da publicação "Inspiração eTwinning" é bem revelador do propósito deste livro e da sua intenção de contribuir para a disseminação de práticas de referência em curso nas escolas portuguesas, promotoras da colaboração e do diálogo entre professores e alunos de escolas de toda a Europa.

Parabéns aos eTwinners premiados de 2022!

Carla Barros Lourenço
Chefe da Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas
Direção-Geral da Educação

O novo Bauhaus Europeu e o eTwinning

O Novo Bauhaus Europeu, nas palavras da Presidente da Comissão Europeia, Úrsula von der Leyen, constitui um projeto de esperança com base na criatividade, na estética, no estilo de vida sustentável, algo que faremos juntos. Pretende ser uma ponte entre o mundo da ciência e da tecnologia e o mundo da arte e da cultura.

O novo desafio é sustentado no movimento da Bauhaus fundado pelo arquiteto alemão Walter Gropius a 25 de abril de 2019, que cria uma escola de artes, design e arquitetura de vanguarda na Alemanha que viria a marcar o século XX e que, passados 100 anos, continua atual na abordagem ao mundo. Segundo Padovano (2019) há uma rutura paradigmática do modernismo face à tradição neoclássica, um período racionalista e funcionalista que pode designar-se por uma modernidade sólida, mais do que um movimento, Gropius pretendia uma atitude diferente, criativa face aos problemas da sua geração. Fazem parte desta escola artistas como: Paul Klee, Kadinsnsky, Marta Erps-Breuer entre outros.

A escola da Bauhaus era inovadora, com forte componente prática, promovia a experiência, aproximava técnicos e artistas a trabalhar sob o mesmo conceito. A linguagem deveria contemplar o funcionalismo, a estética, mas também a economia de materiais. Beiguelman (2019) refere a importância do movimento no currículo da escola, na integração das disciplinas da arquitetura, das artes e do design de forma transversal. A arte está na base da Bauhaus, mas é a ligação à tecnologia, à ciência, que a faz contemporânea. Segundo Santos (2019) a Bauhaus teve repercussões em vários pontos do mundo, uma segunda vida, após as portas terem sido encerradas com a ditadura nazi. Nas palavras da Presidente da Comissão Europeia, podemos considerar que a Bauhaus assume a sua terceira vida, com o desafio do Novo Bauhaus Europeu.

A Europa é um mosaico de culturas e línguas, de património material e imaterial, que importa preservar, proteger, num contexto social e económico desafiante, a braços com as alterações climáticas. Os problemas do quotidiano são muitos, assumem várias formas e protagonistas e exigem soluções criativas de base humanista, que aliem o funcionalismo à estética, à ciência e à necessidade de cumprir as metas ambientais. O Novo Bauhaus convoca mentes criativas de todos os quadrantes: ciência, tecnologia, arte, na procura de soluções numa linguagem transversal.

O eTwinning pode ser uma excelente metodologia para a materialização das ideias do Novo Bauhaus Europeu, pois a abordagem é transdisciplinar, os pro-

jetos agregam várias disciplinas, alunos e alunas oriundos de países diferentes, conectados pela tecnologia à procura de soluções para problemas comuns, desde os alunos mais pequenos aos adolescentes, as ideias são vibrantes e as soluções criativas para problemas do quotidiano. Encontramos projetos que exploram a estética, a beleza natural e edificada, a arte, a cultura, o património, mas também a pegada ecológica, o meio ambiente e a preocupação com as alterações climáticas. O trabalho é colaborativo, portanto as ações são desenvolvidas de acordo com o desígnio do Novo Bauhaus Europeu: Juntos!

No eTwinning muitos projetos surgem com a ideia da preservação do meio ambiente, da mudança de comportamentos mais sustentáveis, da transformação de objetos com base na reciclagem, das questões da mobilidade, da inclusão. O espaço em que nos movemos é de uma riqueza enorme e por isso proporciona múltiplas aprendizagens. A coesão é muito importante e para isso é necessário tornar o espaço acessível, inclusivo e só o podemos fazer juntos na diversidade.

A escola é um ecossistema complexo e com desafios constantes. O Novo Bauhaus Europeu convida-nos à reflexão sobre a escola que queremos, que faça a ponte entre o digital e o tradicional, que seja ecológica e proporcione aprendizagens de qualidade, num ambiente diferenciado e inclusivo.

Estes são os desafios do nosso tempo, que queremos Belo, Sustentável e que, para isso, necessitamos de estar Juntos!

Elisabete Fiel
Organização Nacional de Apoio eTwinning
Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas
Direção-Geral da Educação

Referências:

Beiguelman, G. (11-04-2019) *Professores da USP analisam os 100 anos da Bauhaus*. (2019, abril 11). Jornal Da USP. https://jornal.usp.br/?p=235410

Padovano, B. (11-04-2019) *Professores da USP analisam os 100 anos da Bauhaus*. (2019, abril l11). Jornal Da USP. https://jornal.usp.br/?p=235410

Santos, C. B. (11-04-2019) *Professores da USP analisam os 100 anos da Bauhaus*. (2019, abril l11). Jornal Da USP. https://jornal.usp.br/?p=235410

Von Der Leyen, Ú. (2020, setembro 16). Construir o Mundo em que queremos viver: uma União vital num mundo fragilizado. [Discurso sobre o estado da União Europeia – Sessão Plenária do Parlamento Europeu]. Bruxelas, Bélgica. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/pt/SPEECH_20_1655

Book World and Stem

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

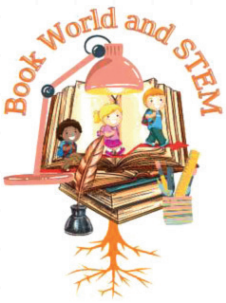
Linguagens e textos // Raciocínio e resolução de problemas // Pensamento crítico e pensamento criativo

EDUCADORA:
Dulce Helena Moreira Mesquita | Agrupamento de Escolas de Trancoso

PRÉ-ESCOLAR

PAÍSES ENVOLVIDOS: Bulgária, Itália, Portugal, Turquia

RESUMO DO PROJETO

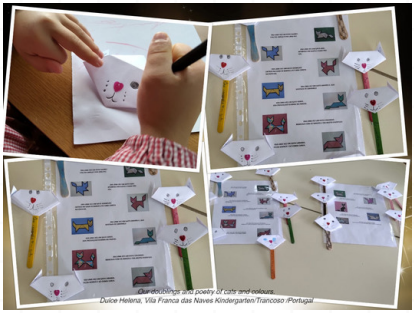


Book World and Stem é um projeto que parte do *Livro e das Histórias* para a concretização de atividades na área da educação STEM, promovendo a importância da leitura em família partindo do pressuposto que um livro pode ser lido em qualquer lugar e a qualquer hora, com recurso a diferentes estratégias, como por exemplo a música. Um dos pontos fortes deste projeto foi o envolvimento ativo das famílias durante todas as suas etapas, leitura, elaboração dos personagens, gravações de poesias e de leitura de histórias.

Envolvendo ativamente doze educadores de sete países foi pensado para crianças dos 3 aos 6 anos. Foi um projeto transdisciplinar que permitiu trabalhar todas as áreas definidas nas orientações curriculares para a educação pré-escolar (OCEPE). Considerando estas orientações, assim como o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, podemos verificar que este projeto inclui os princípios, visão, valores e áreas de competência definidos nesses documentos.

Localmente foi alargado a outros parceiros, Bibliotecas Escolares do Agrupamento de Escolas de Trancoso, CLDS4G de Trancoso e Escola Profissional de Trancoso. Através da articulação/envolvimento com as Bibliotecas Escolares do Agrupamento e o CLDS4G reavivou-se o Projeto da Leitura em Vai e Vem.

Dulce Helena, Vila Franca das Naves Kindergarten
Cluster of Schools from Trancoso, Portugal



Dulce Helena, Vila Franca das Naves Kindergarten/Trancoso /Portugal

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

A abordagem foi multidisciplinar, transversal a todas as áreas definidas nas OCEPE.

Na área da formação pessoal e social referem-se, a título de exemplo, as seguintes competências e conhecimentos: a relação e o respeito pelo outro, o trabalho em pares, a interajuda, o sentido da valorização do seu ambiente familiar, o contacto com outras culturas, a autoestima e a consciência de si como aprendente ao procurar dar resposta a desafios propostos.

Na área das expressões e comunicação referem-se, no domínio da linguagem oral, o desenvolvimento da linguagem, revelando-se no fazer perguntas e na aquisição de novo vocabulário, no prazer e motivação para ler ao mostrar em casa as leituras que foi ouvindo no jardim de infância.

Ao nível da matemática, na geometria a orientação espacial, a visualização espacial e a projeção através de construções 3D.

Na área do conhecimento do mundo, especificamente na introdução à metodologia científica, as aprendizagens revelam-se quando a criança encontra explicações para dar resposta a problemas colocados, nas descobertas que faz no meio físico e natural ao aperceber-se da sua importância, conhecendo diferentes animais e as suas características. Já no mundo das tecnologias a criança revela que se apercebe que há regras de utilização da Internet e consciencializa-se que o computador é um recurso que lhe permite reforçar aprendizagens.

APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

Neste projeto estiveram envolvidos, ativamente, doze educadores de oito países, tendo participado um total de 200 crianças. Os educadores reuniam online com a frequência possível, havendo ainda espaço para apresentação das crianças através da plataforma Zoom.

Foram realizados trabalhos colaborativos com recurso a vídeo: Apresentação, Direitos das Crianças, Natal, Dia do eTwinning, eSafety e produção da história final "Nature Hope".

A distribuição de tarefas e a constituição de equipas internacionais foram estratégias que conduziram ao envolvimento colaborativo de todos os membros.

Ferramentas online: Plataforma Zoom, Padlet, InShot.

TRABALHO COLABORATIVO

As atividades colaborativas existiram em vários momentos específicos no decorrer do projeto, através da escolha dos livros, das propostas abertas ao desenvolvimento das tarefas do mês, na realização de vídeo comum sobre o Natal, os Direitos das Crianças, a poesia com acrósticos e na criação de uma história sobre a importância da proteção da natureza, com que se encerrou o projeto. As atividades referidas, à exceção da construção da história, envolveram todas as crianças; paralelamente, a participação ativa das famílias revelou-se fundamental no desenvolvimento do projeto.

Outro momento importante, foi a participação dos membros do projeto num *Webinar da Global Center Adaptation*, abordando estudos de caso sobre adaptação e resiliência em escolas e cenários educativos.

Ferramentas online: Puzzle Maker, ChaterPix.

AVALIAÇÃO

Os educadores basearam a sua atuação nas premissas: conversar muito, brincar muito, propor atividades e respeitar as propostas de cada um. O pressuposto brinco/aprendo, assim como o desafio e a autonomia na escolha, foram práticas recorrentes para que o projeto chegasse a bom porto. As crianças divertiram-se, adoraram os desafios e aprenderam. De salientar que a avaliação feita teve um caráter mensal, sendo de excelência a colaboração e a partilha entre os membros. O grupo, por ser de pequena dimensão, funcionou muito bem, o projeto estava bem delineado, houve uma preocupação constante na distribuição partilhada das atividades propostas, houve colaboração, ajuda e o foco foi, efetivamente, a criança e as suas aprendizagens.

Foi um grupo de parceiros que deu voz aos valores do eTwinning, na partilha, na colaboração e no respeito. Neste projeto cimentaram-se amizades, construíram-se laços afetivos que o tempo não apagará, tendo este sido o sentimento comum no final do projeto.

DISSEMINAÇÃO

A dinâmica deste projeto, obedecendo a objetivos mensais, uma história por mês, acompanhada pelos desafios em termos da resposta a um problema e a utilização da introdução ao código, conduziu a que várias ferramentas *Web* fossem usadas, partilhando no Twinspace, nas páginas do Facebook do projeto, na do Agrupamento de Escolas de Trancoso, na do Jardim de Infância de Vila Franca das Naves e, também, no blog do projeto, embora com menos frequência, os trabalhos resultantes dessas práticas.

Construíram-se diferentes recursos didáticos para serem utilizados por todos. No que concerne à proteção de dados, foram trabalhadas as autorizações dadas pelos Pais/Encarregados de Educação, ocultando-se todas as identificações. Ao partilhar imagens das crianças, quer em fotografia ou vídeo, houve sempre o cuidado de ocultar o seu rosto. Houve, também, sempre muito cuidado em respeitar as regras de utilização de imagens, atendendo sempre aos direitos de autor relativos aos ficheiros, imagens e vídeos utilizados.

Ferramentas online: Facebook, Blog.

DAR VOZ...

... ALUNOS

"Gostei da história do George e de construir as pontes." (T. 4 anos)
"Gostei da história dos três gatos e de construir o telescópio." (M. 4 anos)
"Gostei de ver os gatos a falar." (M. 3 anos)
"Gostei de fazer os puzzles no computador." (B. 4 anos)
"Gostei da música do Bate bate chocolate." (M. R. 4anos)

... EDUCADORA

"O aspeto mais importante deste projeto foi a possibilidade de, a partir das histórias, ser aplicada a metodologia STEM. A Ciência, a Tecnologia, a Engenharia e a Matemática fluem naturalmente após a perceção do desafio. A envolvência das famílias foi fundamental no decorrer de todo o projeto."

Dulce Mesquita

... DIRETOR

"O desenvolvimento deste tipo de projetos promove a criação de condições que visem a formação integral de cidadãos/alunos, que possam de forma consciente estar munidos das ferramentas que lhes permitam a melhor tomada de decisão no que respeita ao trajeto escolar nas suas diversas fases, tendo como base a liberdade, tolerância, responsabilidade, solidariedade, partilha e excelência, como valores intrinsecamente assumidos."

Armando Neves

CONHECER+

7-10 anos

Digital Journey to CREATIVITY

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

Pensamento crítico e pensamento criativo // Saber científico, técnico e tecnológico // Desenvolvimento pessoal e autonomia

PROFESSOR:
David Alexandre Januário Pereira | Agrupamento de Escolas D. Afonso Henriques, Alcanede

1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

PAÍSES ENVOLVIDOS: Itália, Moldávia, Portugal, Roménia, Turquia

RESUMO DO PROJETO

O projeto baseia-se na crença de que, para enfrentar os desafios do mundo moderno, as crianças precisam aprender a pensar criativamente desde cedo. O objetivo era inspirar os jovens a tornarem-se membros motivados, responsáveis e ativos da comunidade digital, adotando uma visão multidimensional da criatividade como um produto, um traço de personalidade ou um método de pensamento. As atividades planeadas procuraram ser inovadoras e apelativas, com foco no uso criativo de ferramentas digitais para acelerar o crescimento do potencial dos alunos, atendendo às necessidades da era digital. O valor do projeto foi impulsionado por uma série de fatores, como adaptar as tarefas às habilidades de cada aluno, proporcionar o trabalho em diferentes equipas, implementar aplicativos de realidade aumentada ou realidade virtual (AR/VR), fornecer uma variedade de configurações, nas quais, os alunos pudessem praticar e melhorar as suas capacidades de navegação, enfatizando a segurança online e introduzindo-os nas técnicas e programas de arte digital. A participação dos alunos foi garantida pelo tom alegre das abordagens utilizadas, dos jogos digitais e da estrutura das atividades, que os inspiraram a fazer ou seus próprios recursos com as ferramentas digitais disponíveis.

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Português: Selecionar informação relevante em função dos objetivos de escuta e registá-la por meio de técnicas diversas.

Matemática: Identificar, interpretar e descrever relações espaciais, situando-se no espaço em relação aos outros e aos objetos.

Estudo do Meio: Elaborar itinerários do quotidiano, em plantas simplificadas do seu meio, assinalando diferentes elementos naturais e humanos.

Educação Artística - Artes Visuais: Integrar a linguagem das artes visuais, assim como várias técnicas de expressão (pintura; desenho - incluindo esboços, esquemas e itinerários; técnica mista; assemblage; Land Art; escultura; maqueta; fotografia, entre outras) nas suas experimentações: físicas e/ou digitais.

Educação Artística – Expressão dramática: distinguir, pela experimentação e pela reflexão, jogo dramático, improvisação e representação.

Educação Artística – Música: tocar, a solo e em grupo, as suas próprias peças musicais ou de outros, utilizando instrumentos musicais, convencionais e não convencionais, de altura definida e indefinida.

TIC: Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo.

APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

A apresentação dos parceiros teve como foco a utilização de várias ferramentas digitais quer na apresentação dos professores quer na dos alunos; procurou-se uma forma atrativa de os motivar a embarcar nesta jornada digital.

O Padlet foi excelente na apresentação feita por cada professor, incluindo a apresentação da cidade, país e escola que representavam.

Com a ajuda da ferramenta interativa e colaborativa Genial.ly, os parceiros foram desafiados a completar o mapa das escolas do projeto e ter acesso a um Google Docs para inserir informações importantes acerca do projeto.

Um verdadeiro desafio foi a apresentação dos alunos: colocando à prova a sua criatividade, mas também praticando as suas competências digitais, cada parceiro escolheu um método original para se apresentar, utilizando avatares de várias aplicações como Pixton, Chatterpix, Canva, Genial.ly, etc.

Os alunos colaboraram num documento Google Presentation onde inseriram fotografias criadas com a ajuda de uma aplicação que os dotou com um certo nível de competências na utilização de ferramentas digitais.

Outra ferramenta colaborativa utilizada na apresentação dos alunos foi o Book Creator; estes receberam um código e editaram o livro de apresentação da turma.

Ferramentas online: Padlet, Genial.ly, Pixton, Chatterpix, Canva, Ferramentas do Google, Book Creator.

TRABALHO COLABORATIVO

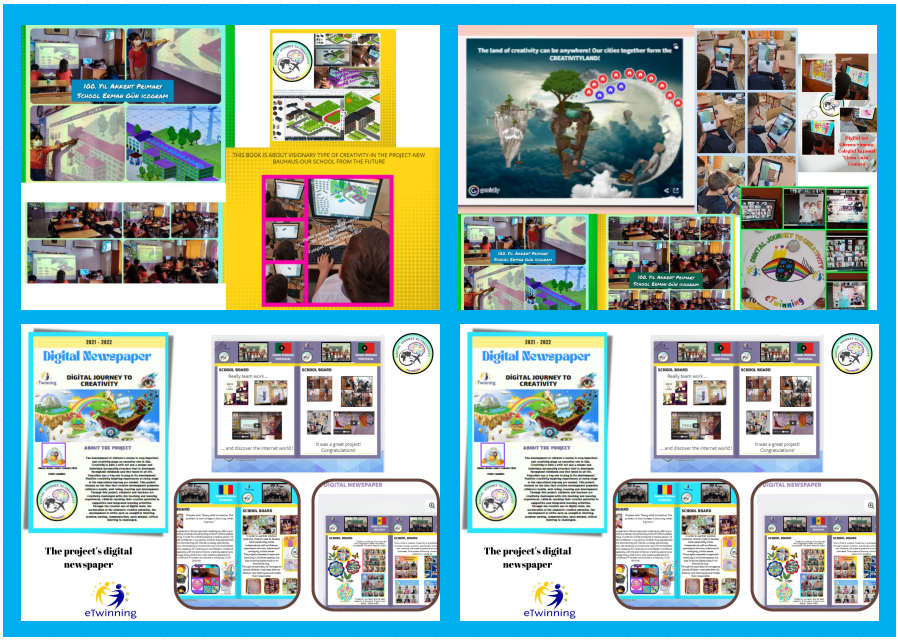
1. Criação do cartaz coletivo pelos alunos. As crianças conectaram-se usando o mesmo link colaborativo no Canva e discutiram no Zoom quais os elementos que cada equipa estava a colocar.

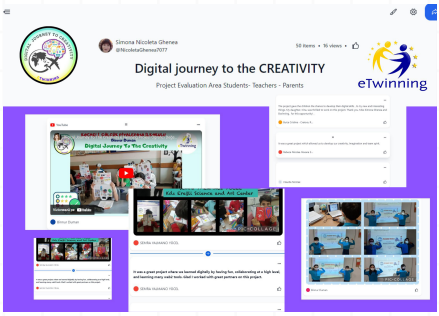
2. O jornal digital do projeto foi criado com a colaboração dos parceiros, utilizando o Canva e o Heyzine Flipbooks.

3. A exposição virtual com Metaverse, galeria, inclui os aspetos mais importantes da colaboração no projeto. Constitui-se como uma atividade inovadora porque os parceiros puderam conectar-se e discutir em tempo real, na forma de avatares, o trabalho conjunto que foi divulgado no espaço público.

4. Trabalho em equipas mistas que envolveram estudos, pesquisas e a criação, por cada uma das cinco equipas, de um eBook sobre um tema específico; o grau de satisfação desta dinâmica colaborativa foi evidente no feedback dado pelos alunos que usaram o Book Creator e o Genial.ly.

5. O diário de viagem digital envolveu a colaboração para completar um diário no Genial.ly com os aspetos mais importantes do projeto.





6. Mapa Creativityland - O mapa da minha cidade e a escola do futuro - usando Polylinia, Google Docs e Icograms: os alunos repetiram noções matemáticas, imaginaram a escola sustentável do futuro, tendo os parceiros idealizado, em conjunto, a escola do futuro.

7. Estudo colaborativo sobre as implicações da utilização da realidade aumentada nos alunos - ferramentas digitais testadas: ARLOOPA, 3DBear, CoSpaces, Merge Cube, Quiver.

As candidaturas foram votadas, tendo sido utilizados uma folha de observação e o Google Docs para análise dos dados recolhidos. Foi criado um eBook, colaborativamente, através do Book Creator.

8. A galeria dos tipos de criatividade - uma coleção colaborativa de eBooks que apresentam os tipos de criatividade capturados nas experiências realizadas em colaboração pelos pelos parceiros, através da utilização do Scamper, Scamper, Stop Motion, Genial.ly, Book Creator, Canva, StoryBoard.

9. Dangeon from Digital World - Jogo escape room, a partir do jogo Genial.ly Games Collective, criado por membros do projeto.

Ferramentas online: Scamper, Stop Motion, StoryBoard, Polylinia, Icograms, Heyzine Flipbooks, Metaverse, ARLOOPA, 3DBear, CoSpaces, Merge Cube, Quiver, Genial.ly, Book Creator, Canva, Zoom.

AVALIAÇÃO

A avaliação foi realizada por meio da ferramenta colaborativa Wakelet e foi respondida por parceiros, alunos e pais. Os questionários atribuídos revelaram que o projeto teve um impacto positivo, aumentando a criatividade e as competências dos alunos. Houve até um conjunto de testes de criatividade por desenho, inseridos no projeto, tendo havido recurso à arte digital.

DISSEMINAÇÃO

A disseminação do projeto foi feita de diversas formas: foi criada uma página no TwinSpace específica para a disseminação do projeto e, também, foram criadas várias subpáginas para os diferentes produtos, dos quais se destaca a exposição virtual feita no Spatial; eBook que apresenta todos os produtos do projeto.

Para além disso, os parceiros divulgaram as diferentes atividades realizadas nas páginas oficiais e nas redes sociais das suas escolas, assim como nos painéis de cada escola.

DAR VOZ...
... ALUNAS

"No nosso projeto chamado Digital Journey to Creativity, gostei mais de fazer o passaporte, a mala de viagem, o projeto dos foguetões e de pintar como somos por dentro e por fora. Estas foram as atividades que gostei mais porque eu gostei de todas elas! Foi um projeto muito giro e interessante. Quero fazer mais." Constança Borges (2.º ano).

"No projeto Digital Journey to Creativity tínhamos várias atividades e aquelas de que eu gostei mais foram: a construção de uma mala de viagem, do passaporte, de fazer o filme dos foguetões, de me desenhar como eu sou por dentro e por fora. Por fim, também gostei de fazer no computador a escola dos meus sonhos, a escola do futuro. Gostei muito deste projeto bem como dos outros projetos eTwinning em que participamos." Madalena Branco (2.º ano).

... PROFESSOR

"Quando recebi a notícia que tinha sido o vencedor do Prémio Nacional 2022, na categoria do 1.º ciclo, senti uma enorme satisfação e não queria acreditar que tínhamos vencido.

Num ano de mudança de escola e de novos alunos, não podia deixar morrer o «bichinho» do eTwinning de vários anos, bem como os colegas que tinham trabalhado comigo anteriormente. Decidi arriscar e valeu a pena. Encontrei uma escola pequena, mas enorme na vontade de aprender e um grupo de alunos sedento de descobrir coisas novas: arregaçamos as mangas e metemos mãos à obra em três projetos eTwinning, em que participamos simultaneamente, sendo o Digital Journey to Creativity aquele em que gerou maior entusiasmo. Os alunos vibraram com a utilização de ferramentas de realidade aumentada, aplicativos que lhes permitiram descobrir novas formas de ver a arte ou o mundo que os rodeia.

A ideia deste projeto era estimular a criatividade dos alunos através da utilização deste tipo de ferramentas e posso afirmar que foi conseguido.

Exposição virtual criada com espacial.io

Exposição virtual criada com espacial.io

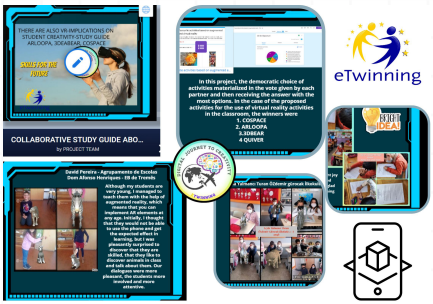
Até para mim foi importante, uma vez que na nossa escola não abunda ou é bastante antigo o material existente para a criação deste tipo de trabalhos, bem como a qualidade da Internet nas salas. Houve a necessidade de ser criativo e de saber improvisar e, para isso, contei com ajuda do meu telemóvel e computador pessoal."

David Pereira

... DIRETORA

"Atualmente, os recursos digitais disponíveis dão-nos a possibilidade de comunicação e aproximação entre as diversas sociedades e nações existentes por todo o mundo. Através do eTwinning, a utilização destes recursos pelas escolas, além da partilha de conhecimentos e de novas ferramentas, permite-nos desenvolver capacidades sociais de compreensão e respeito pela diferença. Este projeto, em concreto, permitiu-nos também a dinamização de metodologias de ensino em que os alunos se sentem parte do processo, envolvendo-os nas atividades, assim como as suas famílias. Parabéns ao docente pela iniciativa, e aos seus alunos, pela dedicação e desenvolvimento do projeto Digital Journey to Creativity, que nos deixam cheios de orgulho e também de gratidão, por enriquecerem a nossa experiência educativa."

Maria Helena Vieira



CONHECER+

7-10 anos

The Traces Of a Comet: Gimi

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

Linguagens e textos // Informação e comunicação // Relacionamento interpessoal

PROFESSORA:
Paula Cristina Araújo Rosas da Silva Neves | Agrupamento de Escolas de Valbom

1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

MENÇÃO HONROSA

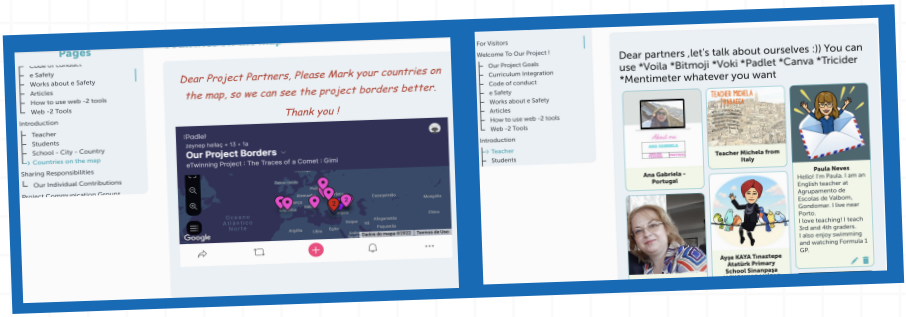
PAÍSES ENVOLVIDOS: Espanha, Hungria, Itália, Polónia, Portugal, Roménia, Turquia

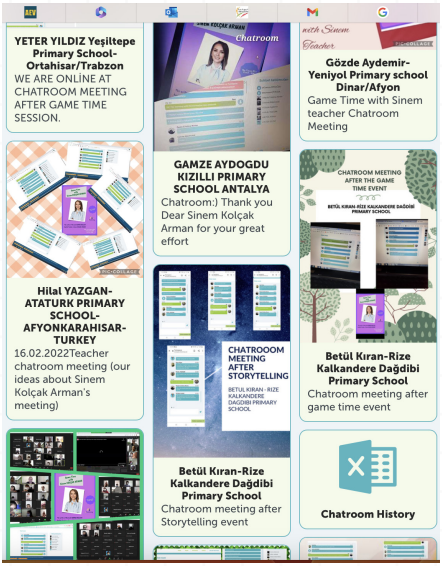
RESUMO DO PROJETO

Este projeto procurou estimular a aprendizagem da língua inglesa, nomeadamente, as competências de leitura, escrita e comunicação oral, recorrendo a estratégias de *Social-Emotional Learning* (SEL). Assim, procurou-se estimular e desenvolver nos alunos a sua capacidade de autoconhecimento, consciência social, cidadania europeia, literacia digital e relacionamento através de jogos, música, dramatizações, recurso a ferramentas digitais online e ao estabelecimento de contactos através de plataformas como o Zoom.

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Utilizar a literacia tecnológica para comunicar e aceder ao saber em contexto: comunicar com outros a uma escala local, nacional e internacional, recorrendo a aplicações tecnológicas para produção e comunicação online.





APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

Os parceiros envolvidos recorreram a diferentes ferramentas com a intencionalidade de se apresentarem. Num primeiro contacto, foi utilizado o e-mail corporativo. Depois, foi utilizada a plataforma Zoom para a realização de encontros online. Nas páginas do TwinSpace foram utilizadas ferramentas como o Padlet e as páginas do próprio TwinSpace para divulgação dessas apresentações individuais.

Ferramentas online: Zoom, Padlet, e-mail.

TRABALHO COLABORATIVO

Ao longo do projeto, foi dinamizado um trabalho colaborativo que consistiu na idealização, planificação e concretização de diferentes produtos, nomeadamente, os eBooks Online Games, Classroom and Outdoor Games, Drama Event, e um vídeo colaborativo, The traces of a comet GIMI.

Ferramentas online: Canva, Youtube, Story Jumper.

AVALIAÇÃO

Durante a concretização do projeto foram realizadas várias atividades de avaliação, quer por parte dos docentes envolvidos quer pelos alunos e encarregados de educação. Esta, foi realizada no início, durante e no final do projeto. Para esse efeito recorreu-se ao Google Forms.

DISSEMINAÇÃO

Para a disseminação das atividades realizadas, foram partilhados posters e vídeos das atividades nas páginas oficiais das escolas, em blogs, Instagram da escola, página do Facebook do projeto.

Na elaboração dos materiais a divulgar, foram utilizadas ferramentas como o Canva, o Padlet e o YouTube.

DAR VOZ...

... ALUNOS

"O projeto eTwinning foi muito enriquecedor no âmbito da disciplina de inglês, pois tive a possibilidade de praticar o inglês dado nas aulas e ter contacto com meninos e meninas da minha idade de outras nacionalidades. Gostei muito dos desafios e atividades durante as videoconferências."

Rodrigo Areias

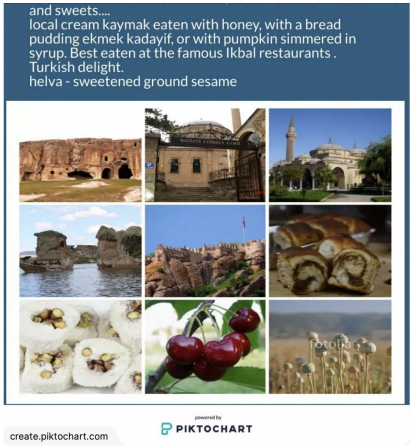
"O projeto eTwinning foi muito interessante pois eu aprendi inglês de uma forma mais divertida em vez de fazer só exercícios e de copiar coisas."

Mariana Passos

... PROFESSORA

"Este projeto foi uma experiência deveras gratificante. Não apenas pela experiência e desenvolvimento profissional que me proporcionou, mas, principalmente, pela motivação e interesse que despertou nos meus alunos. Vê-los tão interessados, motivados e empenhados foi maravilhoso. Além disso, permitiu-me, também, desenvolver competências digitais, quer com os alunos quer no contexto de trabalho colaborativo com os parceiros do projeto."

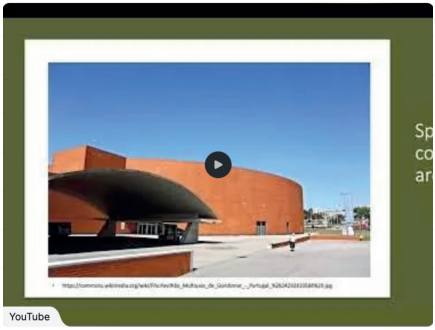
Paula Neves



OUR CITY

https://create.piktochart.com/output/49887133-our-city?presentation=true

Our city and our schools



Our town and schools Valbom, Gondomar

2

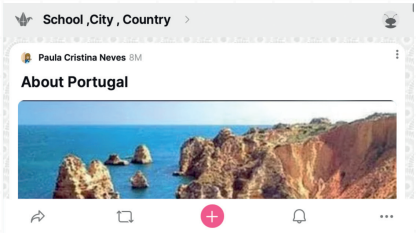
Miha PoP 1a

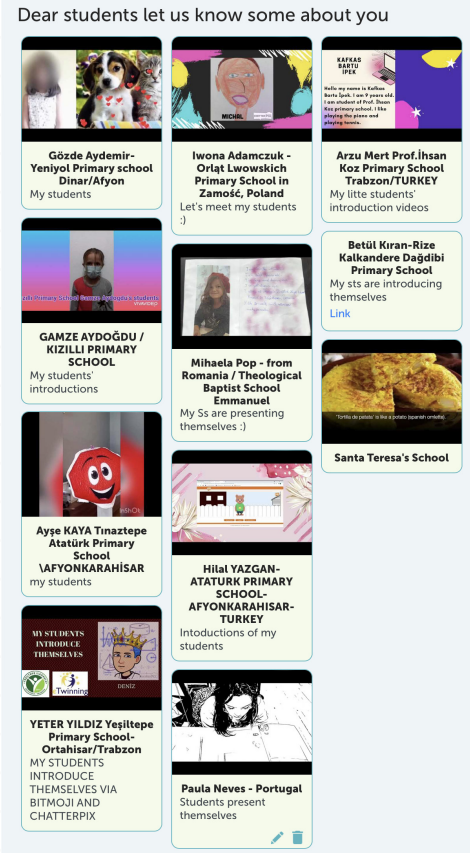
Romania - Cluj-Napoca- Theological Baptist High School Immanuel. Pop Mihaela

... DIRETORA

"O projeto eTwinning dinamizou o ensino da língua inglesa e permitiu construir pontes para a comunicação, colaboração e partilha com outras escolas da Europa. Contribuiu para o desenvolvimento e formação dos alunos enquanto cidadãos conscientes da sua identidade e dos valores de cidadania europeus."

Cristina Couto Varela





CONHECER+

Carettas

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

Informação e comunicação // Bem-estar, saúde e ambiente // Saber científico, técnico e tecnológico

PROFESSORES:
Clara Eira e José Lobo | Agrupamento de Escolas Dr. Mário Fonseca, Lousada

2.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

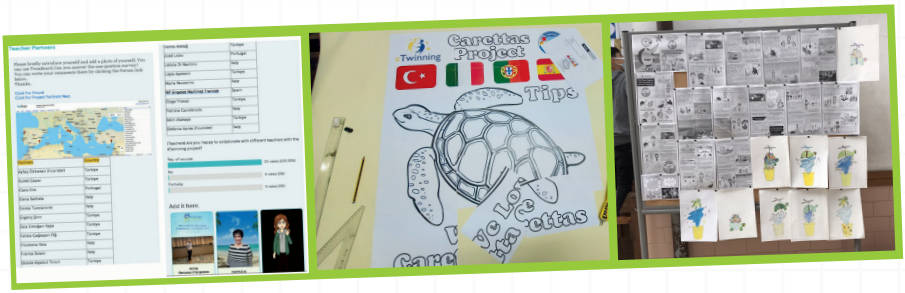
PAÍSES ENVOLVIDOS: Espanha, Itália, Portugal, Turquia

RESUMO DO PROJETO

O nosso projeto centrou-se na organização de atividades que consciencializem as pessoas a tomar medidas que promovam a proteção das tartarugas da espécie *Caretta caretta*. Os trabalhos realizados conjuntamente levaram os alunos a reconhecer esta espécie, as suas características e importância, bem como os hábitos necessários a adotar, quer individualmente quer em sociedade, para ajudar na sua preservação.

Com o projeto tentou-se proporcionar aos alunos uma experiência gratificante e enriquecedora, através da realização de trabalhos utilizando as etools e meios online, tão familiares e motivadores para os jovens.

As atividades visaram desenvolver nos alunos as suas competências, a autonomia, o gosto pelo Inglês (língua internacional de comunicação) e pela sua aprendizagem como meio de enriquecimento pessoal (empenho, resolução de problemas, concretização das tarefas, espírito crítico, tolerância, responsabilidade, conhecimento de outras culturas).



APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Ciências Naturais: Formular e comunicar opiniões críticas e cientificamente relacionadas com Ciência, Tecnologia, Sociedade e Ambiente (CTSA).

Educação Musical: Apresentar publicamente atividades artísticas em que se articula a música com outras áreas do conhecimento.

Educação Visual: interpretação e comunicação: Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.

Tecnologias de Informação e Comunicação: Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.

Inglês: Comunicar com outros a uma escala local, nacional e internacional, recorrendo a aplicações tecnológicas para produção e comunicação online.

Clube de Ciências: Trabalhar em equipa e superar desafios.

APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

Para a apresentação dos parceiros procedeu-se à elaboração de um Padlet e um fórum no TwinSpace; no Padlet, junto dos seus professores, os alunos fizeram a sua apresentação. Foi utilizada também uma página no TwinSpace e um fórum. Nessa página os professores fizeram a sua apresentação e utilizaram a aplicação ZeeMaps para assinalarem as respetivas localizações. Realizaram-se também reuniões no TwinSpace e via Zoom.

Ferramentas online: Padlet, Twinspace, Zoom.

TRABALHO COLABORATIVO

Ao longo do projeto, foi dinamizado um trabalho colaborativo que consistiu na idealização, planificação e concretização de diferentes produtos.

Ferramentas online: Canva, Book Creator, Padlet, Linktree, Mentimeter, Flippity, Chatterpix, QuiverVision, Genial.ly, Google Docs, Scratch e Kahoot.

AVALIAÇÃO

Para avaliação foram utilizados formulários, sistemas de votação, entre outros.

DISSEMINAÇÃO

Entrevista concedida à TV do agrupamento, publicação e apresentação de canções elaboradas pela equipa portuguesa e pelos parceiros, publicação em jornais, redes sociais, mural na escola com poster, T-shirts, brochura, livro, Website.

DAR VOZ...

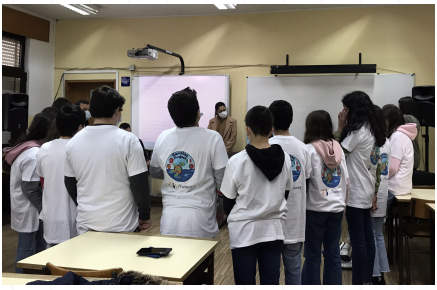
... ALUNOS

"Todos nós ficamos muito felizes por participar no projeto, trabalhar em equipa e orgulhosos de vencer, representando a escola. Foi ótimo poder aprender e, ao mesmo tempo, conhecer pessoas e culturas diferentes e usar novas plataformas para nos ajudarem, num esforço comum, a proteger uma espécie vulnerável." 6.º C

... PROFESSORES

"Foi uma ótima experiência fazer parte do projeto Carettas. Foi muito aliciante poder trabalhar com 21 professores e mais de 200 alunos de quatro países. Houve uma grande troca de experiências e aprendizagem conjunta, sobretudo sobre a *Caretta caretta*, a qual vamos continuar a tentar proteger."

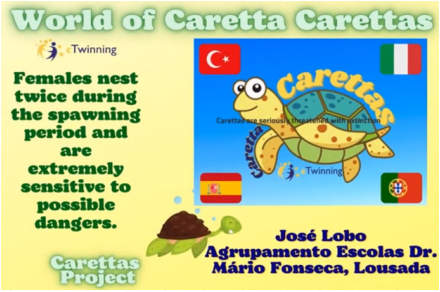
Clara Eira e José Lobo



... DIRETORA

"O projeto Carettas tornou-se muito importante, ficou na memória dos alunos, despertou interesse para outras causas, incutiu vontade de agir, de fazer mais e de estar mais atentos ao que os rodeia. Além das aprendizagens e melhoria de competências, trouxe alegria e satisfação a todos os alunos envolvidos."

Ernestina Sousa



CONHECER+

10-12 anos

I Solve Real Problems with Robotic Coding

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

Raciocínio e resolução de problemas // Pensamento crítico e Pensamento criativo
Informação e comunicação // Saber científico, técnico e tecnológico

PROFESSORA:
Conceição Maria Assoreira Durão | Agrupamento de Escolas Sá da Bandeira, Santarém

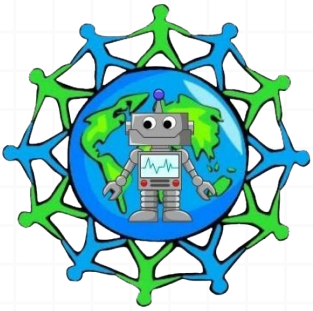
2.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

MENÇÃO HONROSA

PAÍSES ENVOLVIDOS: Portugal, Grécia, Turquia e Roménia

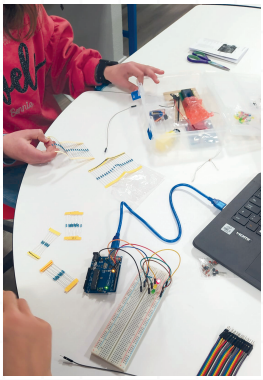
RESUMO DO PROJETO

As práticas desenvolvidas neste projeto forneceram aos alunos ferramentas que lhes permitirão resolver problemas do dia a dia, especialmente relacionados com a programação. Além da simulação feita pelos alunos no Tinkercad, os alunos tiveram a oportunidade de trabalhar com o kit robótico Arduino e implementar as suas aprendizagens na prática. Através deste projeto eTwinning tiveram ainda a oportunidade de colaborar com outras escolas, trocar ideias e trabalhar na construção de competências digitais e sociais.



APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Na escolaridade básica, o ensino da Matemática deve proporcionar uma formação centrada na aprendizagem que contribua para o desenvolvimento pessoal do aluno e lhe propicie a apropriação de instrumentos conceptuais e técnicos necessários na aprendizagem de outras disciplinas ao longo do seu percurso académico.



Neste projeto foram privilegiadas as seguintes aprendizagens essenciais, no âmbito da disciplina de Matemática 6º ano: Desenvolver a capacidade de resolver problemas utilizando os conhecimentos matemáticos, de diferentes tipos e em diferentes contextos, confiando na sua capacidade de desenvolver estratégias adequadas e obter soluções válidas; Desenvolver e mobilizar o pensamento computacional, de forma integrada, por meio de práticas como abstração, decomposição, reconhecimento de padrões, análise e definição de algoritmos, desenvolvimento de hábitos de depuração e otimização de processos.

APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

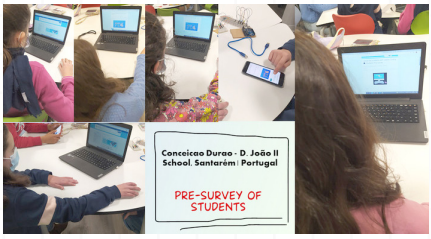
A apresentação dos professores parceiros foi realizada através do Zoom. Os alunos fizeram as suas apresentações utilizando as ferramentas Voki ou Snapchat, que partilharam no Fórum do TwinSpace. A comunicação entre os docentes foi frequente, em especial através do WhatsApp, e-mail e Facebook.

Ao longo do projeto, os alunos tiveram a oportunidade de trabalhar em conjunto, sendo eles os principais responsáveis pelos produtos finais. As tarefas realizadas permitiram estreitar laços, distâncias e crescer, enquanto cidadãos globais, iniciantes na programação em Arduino e possuidores de uma mentalidade sustentável.

Ferramentas online: Zoom, Voki, Snapchat.

TRABALHO COLABORATIVO

O trabalho foi distribuído por todos os parceiros, havendo sempre bastante interajuda entre os elementos da equipa. A coordenadora foi responsável pela criação das páginas do projeto no TwinSpace, do Mapa e do Fórum; um outro parceiro criou o Padlet para os tutoriais Arduino; outro foi responsável pela criação e gestão de Blog; a equipa portuguesa ficou com a elaboração e análise dos questionários, inicial e final, dos alunos; outro parceiro fez a gestão do grupo Facebook, criou o questionário para a eleição do logotipo e cartaz do projeto e o Mentimeter do dia da Internet Segura 2022 e, por último, um parceiro criou um Padlet para a partilha das ferramentas online TIC, elaborou e analisou os questionários, inicial e final, dos professores.



Ferramentas online: Avatar Maker, Pixton, Voki, Toontastic, Canva, Quik, OpenShot Video, Free Cam Recording, InShot, Animaker, Movavi, PicCollage, Google Forms, Mentimeter, Padlet, Tinkercad, Arduino, mBlock, Ubbu, WordArt, StoryJumper.

AVALIAÇÃO

Questionários inicial e final para os alunos e professores.

Análise dos resultados obtidos nos questionários aplicados aos alunos e aos professores.

DISSEMINAÇÃO

Grupo do Facebook, página Web do agrupamento, Newsletter, divulgação no Cantinho dos projetos eTwinning e Erasmus+ e Blog.

DAR VOZ...

... ALUNOS

"Nós gostámos muito de participar neste projeto, realizar vários desafios e interagir com pessoas de diferentes países. Achamos que o projeto irá contribuir para o nosso desenvolvimento no futuro, e ainda, nos irá ajudar a desenvolver as nossas competências ao nível do pensamento computacional e das tecnologias."

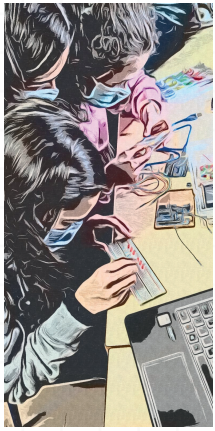
... PROFESSORA

"Este projeto foi um grande desafio, que realizámos com muito entusiasmo, revelando-se de extrema importância na escola de hoje. Vivemos numa sociedade cada vez mais digital e tecnológica, e o conhecimento em programação é uma habilidade essencial para diversas profissões do futuro. A programação e a realização de projetos com Arduino exigem a capacidade de pensar de forma lógica e criativa, desenvolvendo a capacidade de resolver problemas e de pensar "fora da caixa", sendo uma forma de democratizar o acesso à tecnologia e de preparar os alunos para o futuro."

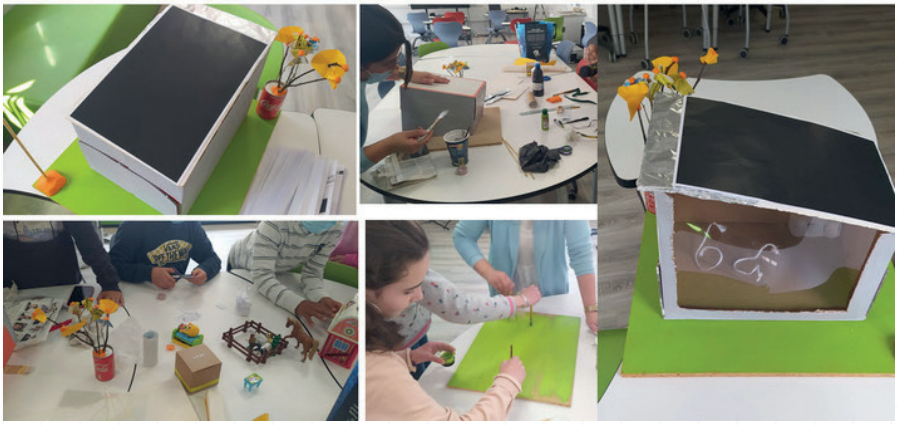
Conceição Durão

Students performing "Safe Internet Day 2022" activity

6th F class students – D. João II School, Santarém | Portugal



Building the smart home



... DIRETORA

"Projetos desta índole constituem-se sempre como uma mais-valia para a formação dos alunos, pois, no mundo global exigente e desafiante em que vivemos, urge investir no desenvolvimento do pensamento computacional – ferramenta imprescindível na resolução de problemas complexos que exigem soluções inovadoras, numa sociedade cada vez mais digitalizada."

Maria Adélia Esteves

CONHECER+

13-15 anos

I.N.S.P.I.R.E.

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

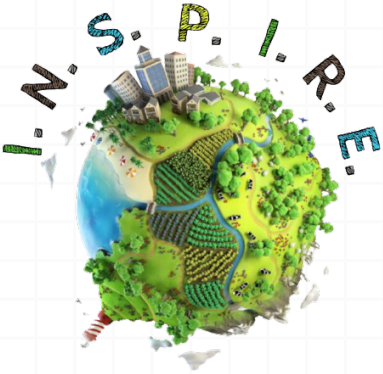
Informação e comunicação // Desenvolvimento pessoal e autonomia // Bem-estar, saúde e ambiente

PROFESSORAS:
Ana Bustorff | Rebeca Seromenho | Colégio do Bom Sucesso, Lisboa
Lúcia Ferreira | Agrupamento de Escolas da Mealhada

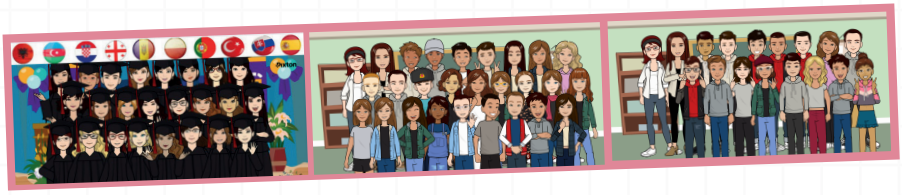
3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

PAÍSES ENVOLVIDOS: Albânia, Croácia, Eslováquia, Espanha, Polónia, Portugal, Turquia, Geórgia, Moldávia

RESUMO DO PROJETO



O nome do projeto I.N.S.P.I.R.E. surgiu do acrónimo em inglês *Inspirational Network for the Sustainable Planet & Inclusive and Renewed Education*. Na origem desta ideia, esteve a preocupação em dar a conhecer os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), em articulação curricular com as disciplinas envolvidas. Os alunos foram convidados a serem agentes de mudança e a contribuírem de forma individual e colaborativa para a sustentabilidade do planeta. As atividades propostas promoveram aprendizagens através da resolução de problemas, trabalho colaborativo, interação comunicativa e pensamento analítico. Procuraram igualmente desenvolver competências sociais, linguísticas e de literacia digital. A promoção de dinâmicas de consciência ambiental, social e de sensibilização para os ODS deu voz ao projeto não apenas no grupo turma, como envolveu a comunidade educativa e aproximou fronteiras. A participação neste projeto encurtou distâncias e uniu mais de 300 alunos numa mesma causa.



APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Desenvolvimento Pessoal e Autonomia, Informação e Comunicação, Bem-estar, saúde e ambiente.

AVALIAÇÃO

A avaliação do projeto decorreu em diversos momentos, tendo sido iniciado com um inquérito de diagnóstico sobre a perceção, expectativas e conhecimento sobre sustentabilidade. A recolha de dados, via Google Forms, deste e dos inquéritos que se seguiram, foram analisados e partilhados. Foi proposto um formulário de avaliação no final das atividades, no sentido de aferir resultados e cumprimento de objetivos, e com o intuito de permitir fazer uma análise comparativa. A avaliação contou com formulários específicos para professores e para alunos.

DISSEMINAÇÃO

O projeto teve um grande dinamismo a nível de divulgação, com recurso a redes sociais como uma conta própria no Facebook, um Website dedicado e um blog exclusivo, alimentados com informação de todos os processos e atividades desenvolvidas. Todas as escolas fizeram divulgação nas próprias redes sociais e foram criadas zonas de destaque para divulgação do projeto dentro da comunidade escolar.

DAR VOZ...

... ALUNAS

"O projeto eTwinning I.N.S.P.I.R.E. foi muito diferente dos que costumamos fazer. Eu achei muito interessante, pois foi uma forma de colaborarmos com outros alunos de outros países, entendendo mais sobre a cultura deles. Este projeto fez com que melhorássemos a relação e a interação entre colegas. Gostei muito deste trabalho e deveria haver mais projetos como este."

Eva Damas, 8.º ano

"Eu gostei muito do projeto eTwinning porque nos ajudou a refletir um pouco mais sobre outras culturas, tendo alargado de alguma forma o nosso conhecimento em geral. Este projeto foi uma forma de criar relações e amizades inesperadas e foi um passo importante para o crescimento de cada um. Gostei bastante de participar e recomendo este projeto a próximas gerações de alunos."

Francisca Raposo, 8.º ano

"O projeto eTwinning foi ótimo, tanto para conhecer melhor outros países e as suas culturas como para aprender sobre os ODS e como é que os podemos cumprir. Ao longo do ano trabalhámos com vários suportes, tais como o Canva e fizemos posters, cartazes e jogos, com que aprendemos bastante sobre vários temas como: a biodiversidade, a igualdade de género e a utilização de energias renováveis. Todas as atividades que fizemos ao longo do desenvolvimento deste projeto foram divertidas, educativas e contribuíram para melhorar as nossas capacidades de grupo. Projetos como o eTwinning acrescentam bastante à nossa vida escolar e acho que devem continuar."

Maria Domingas, 8.º ano

... PROFESSORAS

"O eTwinning alarga as fronteiras das aprendizagens formais e informais, promove o desenvolvimento das competências linguísticas, pelas interações em língua estrangeira. Por outro lado, contribui largamente para a literacia e consciência digital de todos, alunos e professores. A participação neste projeto implicou pesquisa, aprendizagem, mudança e colaboração não só por parte dos alunos, mas também dos professores. O envolvimento neste projeto, pela sua dimensão, pelo seu propósito e pelo seu impacto, foi um desafio muito bem-sucedido."

Ana Bustorff

"Na minha opinião este projeto tem a mais-valia de permitir dar sentido à aprendizagem do currículo escolar integrando noções essenciais para a formação do ser humano nos nossos dias. Os 17 ODS foram oportunidade para os alunos desenvolverem pensamento crítico e criativo, a resolução colaborativa de problemas, desenvolverem competências digitais e comunicativas, tudo áreas de competência do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória."

Lúcia Ferreira

... DIRETORA

"Os projetos eTwinning, desenvolvidos no Colégio, têm sido extremamente importantes na medida em que permitem aos nossos alunos abrir horizontes para vivências e perspetivas diferentes. Ao mesmo tempo que desenvolvem os seus *skills* em inglês, percebem que através desta língua conseguem aproximar-se e comunicar com jovens de vários países e partilhar experiências. Trabalham com grande entusiasmo, explorando a tecnologia, e envolvendo-se em temas de interesse educativo muito relevantes, como por exemplo a inclusão, o ambiente, a educação e a sustentabilidade. É uma forma de enriquecer a consciência coletiva dos jovens."

Ana Cristina Mariz,

Diretora Pedagógica do Colégio do Bom Sucesso

CONHECER+

13-15 anos

Math Travellers

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

Informação e comunicação // Raciocínio e resolução de problemas // Pensamento crítico e pensamento criativo

PROFESSORAS:
Maria Garapa | Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos do Caniço, Madeira
Sónia Ribeiro | Agrupamento de Escolas Virgínia Moura, Guimarães

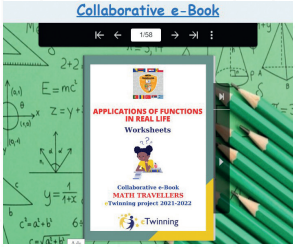
3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

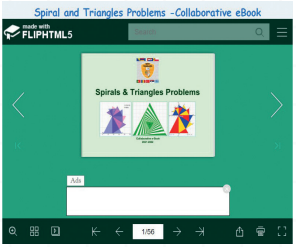
PAÍSES ENVOLVIDOS: Croácia, Grécia, Moldávia, Portugal, Roménia, Turquia

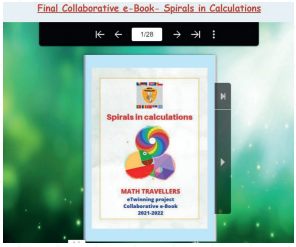
MENÇÃO HONROSA

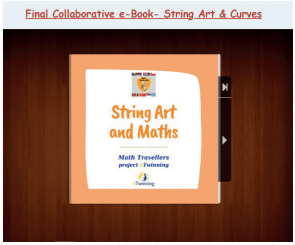
RESUMO DO PROJETO

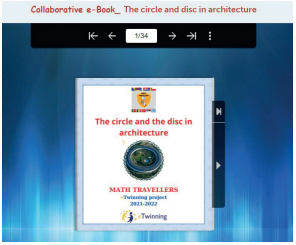
Viajando pela matemática, descobrimos a sua beleza através de gráficos, pinturas e objetos da vida real. Os alunos criaram obras de arte de forma criativa, utilizando propriedades matemáticas, especialmente geométricas. Trabalharam com papel, lápis, régua e computador e foram desenvolvidos produtos nos softwares GeoGebra e Scratch. Foram criados tutoriais de apoio e equipas de professores mentores para grupos de alunos das várias escolas participantes no projeto. Foram comemoradas algumas efemérides importantes, nomeadamente o Dia do Fibonacci (23/11), Dia da Internet Segura (fevereiro), Dia do Pi (14/03) e Dia do eTwinning e da Europa (09/05), onde a partilha de ideias, encontros online, jogos interativos e desafios foram uma constante entre os membros do projeto.

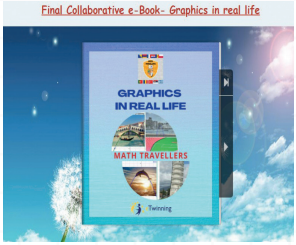












APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Matemática: Resolver problemas com números racionais em contextos matemáticos e não matemáticos, concebendo e aplicando estratégias de resolução, incluindo a utilização de tecnologia, e avaliando a plausibilidade dos resultados.

História: Reconhecer no fabrico de instrumentos e no domínio sobre a natureza momentos cruciais para o desenvolvimento da Humanidade.

TIC: Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet.

Inglês: Interagir de forma simples, completando formulários, mensagens e textos curtos.

APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

Foram criadas no TwinSpace um conjunto de páginas orientadas para o trabalho colaborativo. Numa fase inicial, e para que os parceiros se conhecessem, usou-se o Google Maps para identificar a localização da escola, foi promovida uma atividade introdutória de apresentação do país/bandeira com recurso ao software de geometria dinâmica Geogebra. Também foi criado um cartaz dinâmico com os professores membros deste projeto no ThingLink a partir da informação dada no TwinBoard. Foi igualmente criado um grupo no WhatsApp onde se partilhavam ideias, dúvidas, sugestões e alguns trabalhos realizados pelos alunos. O espírito de equipa, de colaboração, de apoio e de motivação foram determinantes para o sucesso deste projeto.

Ferramentas online: Ferramentas da Google, Geogebra, ThingLink, WhatsApp.

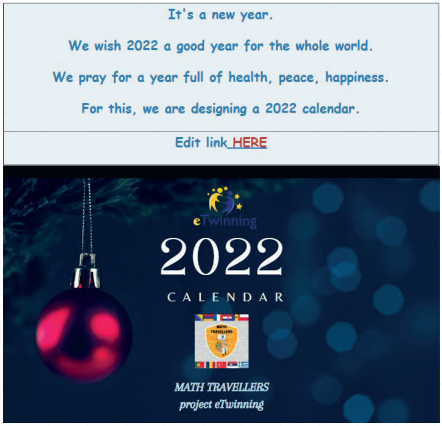
TRABALHO COLABORATIVO

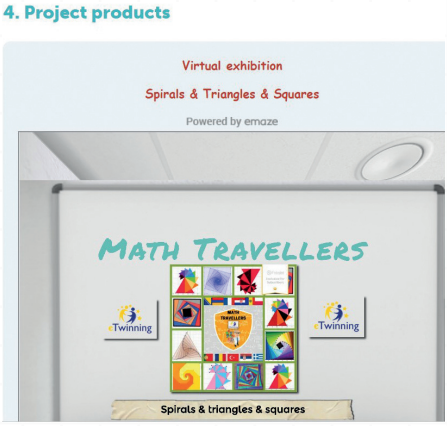
Ao longo do ano letivo foram realizadas várias atividades, utilizando plataformas digitais diversificadas, apelativas e dinâmicas, de forma colaborativa entre os membros dos países envolvidos. Destacam-se algumas dessas atividades: "construção da bandeira no Geogebra (apresentação dos países participantes no projeto); participação na semana europeia Code Week (referencial cartesiano e robótica); espirais em triângulos e quadrados (Geogebra e Origami); espiral de Fibonacci e de Theodoros (papel e lápis, Scratch e Geogebra) e celebração do dia de Fibonacci (puzzles - jigsaw game; Escape Game; Genial.ly - Looking for Fibonacci); fractais na natureza e na arte (Canva); dia do Pi (Padlet, Canva, WordArt, Wolfram Language e Kahoot); String Art (papel, lápis e régua e Geogebra;
e atividade STEM (Canva, Geogebra, Robótica).

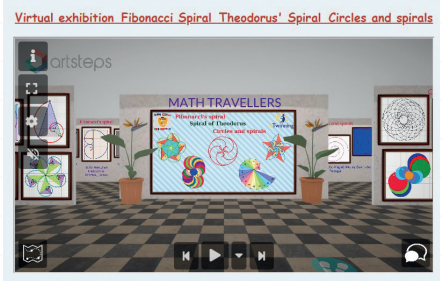
Ferramentas online: Canva, Padlet, StoryJumper, Geogebra Book, Emaze, Artsteps, Wakelet, Fliphtml5.

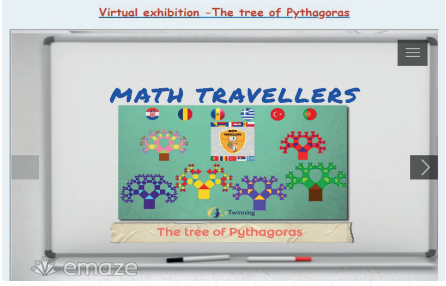
AVALIAÇÃO

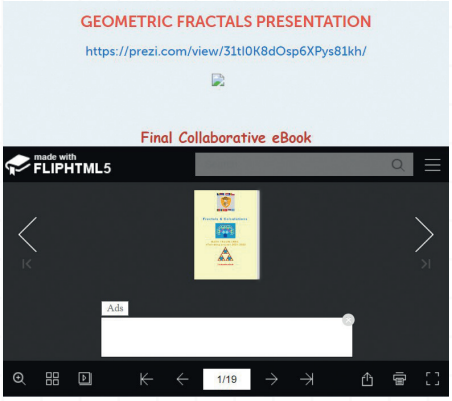
Foram vários os momentos em que os alunos apresentaram as suas opiniões sobre as tarefas propostas. Em fóruns de discussão, nos TwinBoards, nos ques-







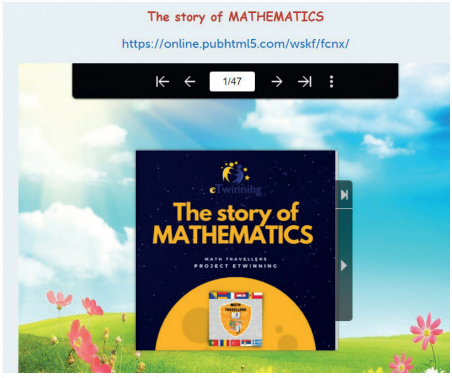


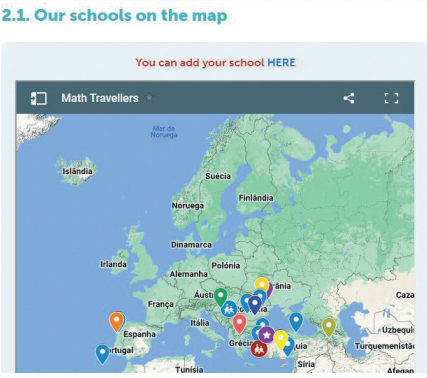


tionários (Google Forms) e nos encontros online (Mentimeter, AnswerGarden, Flippity.net). Foi muito importante esse feedback, onde os alunos se sentiam como parte integrante do projeto e as suas opiniões eram válidas e determinantes na planificação de novas atividades.

DISSEMINAÇÃO

Todos os materiais, atividades e desafios foram apresentados nas várias plataformas: Blog do projeto, página de Facebook das escolas, Facebook do projeto, o site oficial das escolas, através de notícias. Foi também criado e apresentado pelos alunos do projeto um Padlet com tutoriais de ferramentas utilizadas no projeto nomeadamente de geometria dinâmica, do desenvolvimento do pensamento computacional e do TwinSpace, que culminou com uma apresentação pública aos restantes colegas da sua escola.





DAR VOZ...

... ALUNOS

"Gostei de participar no projeto Math Travellers. Com isto eu enriqueci o meu inglês. Fizemos várias atividades divertidas, mas a que eu mais gostei foi a atividade de String Art, foi muito interessante! E se eu tivesse a oportunidade de participar em algum projeto eTwinning, eu aceitaria voltar a participar."

Daniel Freitas, EB 2,3 Caniço

Este projeto eTwinning trouxe-nos muitas novidades e experiências fantásticas. Aprendi muitas coisas. Aprendi a trabalhar e a compreender melhor a matemática, a explorar ferramentas digitais diferentes e melhorei também a minha oralidade na disciplina de inglês. Foi mesmo divertido estar envolvido neste novo projeto. Foi essencial para a nossa aprendizagem. Gostei muito."

Inês Gomes, AE Virgínia Moura, Guimarães

... PROFESSORAS

"Trabalhar neste projeto foi uma experiência muito enriquecedora. Foram desenhados cenários de aprendizagem diversos onde os alunos trabalharam a matemática de uma forma diferente e mais apelativa através do jogo, do software de geometria dinâmica e dos desafios mensais apresentados. Nos encontros online os alunos puderam conhecer realidades diferentes, criaram, identificaram e partilharam a matemática presente no nosso dia-a-dia, aprendendo aspetos culturais e históricos desta língua universal bela e única. Ao longo do projeto, a opinião dos membros era solicitada no sentido de melhorar e envolver os membros do projeto. O trabalho colaborativo foi uma constante e determinante no sucesso deste projeto."

Maria Garapa

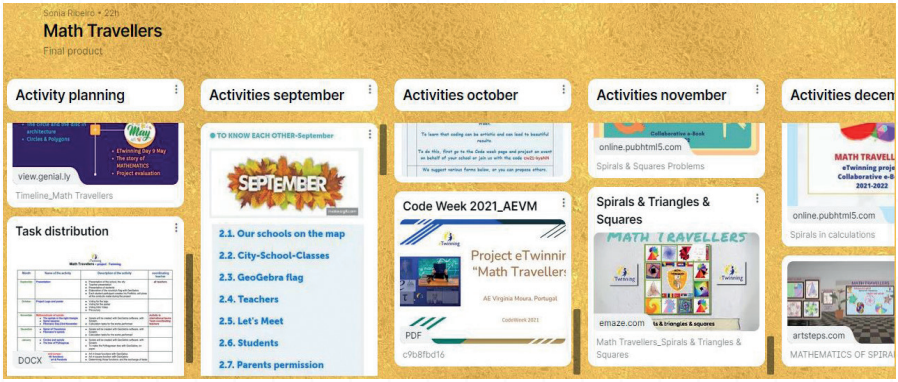
"Foi muito gratificante participar neste projeto, não só pelas atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo, como também pelo excelente trabalho colaborativo que foi proporcionado, quer entre professores quer entre alunos. As atividades foram trabalhadas recorrendo a várias ferramentas, nomeadamente às ferramentas digitais como o GeoGebra ou o software Scratch, entre outras, tendo sido criadas verdadeiras obras de arte utilizando propriedades matemáticas, especialmente geométricas. Para além da utilização de várias ferramentas digitais, também se utilizaram estratégias e dinâmicas de trabalho diferentes, que permitiram uma abordagem da matemática de forma inovadora, criativa e por isso, muito mais apelativa para os alunos. Através dos trabalhos realizados e dos encontros online, os alunos viram melhoradas várias áreas de competências previstas no PASEO, no que diz respeito à linguagem, à comunicação, ao raciocínio e resolução de problemas, ao pensamento crítico e criativo, ao relacionamento interpessoal, entre outras."

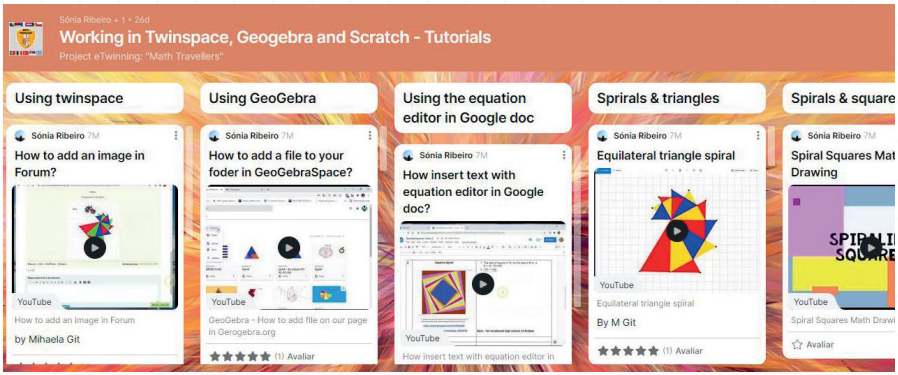
Sónia Ribeiro

... PRESIDENTE DO CONSELHO EXECUTIVO

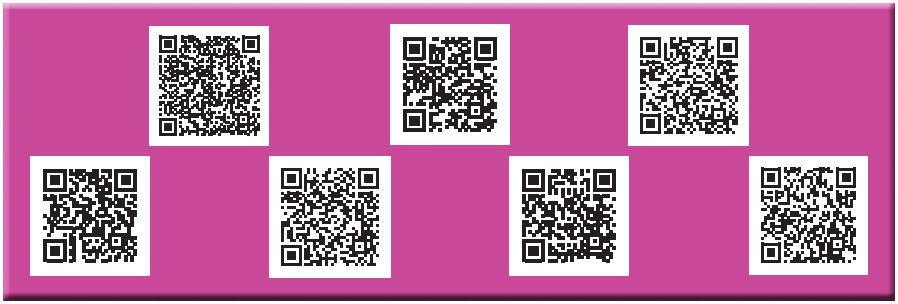
"De todo o envolvimento da EB 2,3 do Caniço em projetos colaborativos de Erasmus+ e eTwinning, destacamos Math Travellers que permitiu aos intervenientes de distintos países fazerem uma viagem multidisciplinar através da matemática. Estas iniciativas europeias são determinantes na educação e, quiçá, o melhor caminho para criar laços, promover a paz e o desenvolvimento da velha Europa."

Armando Morgado - EB 2,3 Caniço,





CONHECER+



Soccer World Cup 2022

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

Linguagens e textos // Pensamento crítico e pensamento criativo // Desenvolvimento pessoal e autonomia

PROFESSORAS:
Lina Maria Pereira | Sandra Lobo | Celeste Gonçalinho | AE D. Maria II, Sintra

ENSINO SECUNDÁRIO

PAÍSES ENVOLVIDOS: Alemanha, Espanha, Itália, Países Baixos, Polónia

RESUMO DO PROJETO

O projeto eTwining Soccer World Cup 2022 decorreu maioritariamente na plataforma do eTwinning em língua inglesa, através de um trabalho colaborativo intenso com cinco escolas parceiras da Alemanha, Espanha, Holanda, Itália e Polónia e alunos com idades compreendidas entre os 16 e os 18 anos.

O principal objetivo do projeto foi abordar o futebol como fenómeno global que une ricos e pobres e o impacto do Campeonato do Mundo de Futebol de 2022, encarado como um acontecimento bastante positivo, mas com aspetos negativos e preocupantes. Por isso, os alunos, para além de se familiarizarem com as regras do futebol e com os jogadores de vários países, foram também desafiados a refletir sobre a sustentabilidade e sobre o lado negro do mundial, como a violação dos Direitos Humanos, as condições de trabalho dos migrantes, a igualdade de género no desporto, o papel da mulher no Qatar e em outros países do mundo, o racismo, entre outros.

Estes temas estão integrados no currículo dos alunos e o trabalho transdisciplinar e interdisciplinar intenso envolveu e motivou os alunos para um leque diversificado de atividades, que contribuíram para o desenvolvimento de múltiplas competências transversais ao currículo. As abordagens pedagógicas centradas no aluno permitiram que estes estivessem sempre envolvidos em todo o projeto, desde a fase de planificação à fase de avaliação e tivessem tido um papel fundamental na organização dos temas e na escolha das ferramentas digitais utilizadas.

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Inglês - Linguagens e textos; **Biologia** - Desenvolvimento pessoal e autonomia; **Desenho** - Pensamento crítico e pensamento criativo.

APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

Este projeto foi desenvolvido com parceiros da Alemanha, Holanda e Espanha, já parceiros em projetos anteriores, a que se juntaram outros da Itália e da Polónia. A comunicação entre parceiros iniciou-se em setembro e desenvolveu-se de várias formas: e-mail, WhatsApp, videoconferências via Teams e Zoom e do Jornal de Projeto do TwinSpace, desde o início do projeto. Foi organizada uma primeira reunião via Zoom para um brainstorming saudável de ideias, tendo-se recorrido ao Google Docs para sugerir, editar ou acrescentar tarefas que eram discutidas e partilhadas com todos os parceiros. Os mapas mentais (Mentimeter e Answergarden) e as ferramentas digitais Thinglink, Quizizz e Kahoot foram excelentes suportes para motivar os alunos para a temática do projeto, potencializar o trabalho colaborativo e para aprenderem e/ou relembrarem, de forma lúdica, algumas das regras do futebol e do mundial de futebol, assim como para conhecerem melhor os jogadores. As atividades seguintes pretendiam contribuir para o desenvolvimento de múltiplas competências transversais ao currículo, tais como: criatividade, pensamento crítico, tomada de decisões, comunicação, autonomia e colaboração. Os alunos foram convidados desde o início a organizarem-se em equipas internacionais e a participar regularmente nos fóruns do TwinSpace com comentários, ideias, discussões e dando feedback positivo, de modo a valorizar as contribuições de todos. Foram variadas as ferramentas selecionadas pelos alunos para realizarem vídeos colaborativos sobre as temáticas escolhidas (direitos humanos, igualdade de género, sustentabilidade dos estádios de futebol, papel das mulheres no Qatar e no mundo, etc.). Algumas das ferramentas utilizadas foram o Genial.ly, Flipgrid, Animoto, Powerdirectory, YouTube, entre outros, e os vídeos e outros trabalhos colaborativos dos alunos foram inseridos na ferramenta Wakelet, para uma melhor partilha e divulgação. A divisão de tarefas entre parceiros foi feita de forma equitativa e a participação dos alunos nas videoconferências foi excelente, e foi um dos pontos altos do projeto, funcionando para estes como um escape aos muros da sala de aula. Os alunos partilharam as suas culturas, aprenderam de forma divertida e aperceberam-se da importância da língua inglesa como ponte para uma comunicação eficaz. As abordagens pedagógicas, centradas no aluno, permitiram que este tivesse um papel essencial no desenvolvimento de todas as atividades do projeto, sendo evidente a sua colaboração nos fóruns, nos vídeos colaborativos, nos logos, nas ilustrações, nas mascotes, na criação da sua música oficial e no trailer final de disseminação do projeto na comunidade escolar.

Ferramentas online: WhatsApp, Teams, Zoom e TwinSpace.

TRABALHO COLABORATIVO

As atividades do projeto foram muitas e diversificadas. Assim, os alunos, depois de se apresentarem através de um Padlet, começaram por participar num brainstorming de ideias sobre o futebol, através de mapas mentais e de um questionário construído no Microsoft Forms, acerca dos benefícios da prática desportiva; seguidamente, pesquisaram informação sobre jogadores de futebol e curiosidades do mundo futebolístico com recurso à ferramenta de Thinglink. A elaboração de logótipos para o projeto foi também outra atividade muito apreciada pelos alunos, que deram largas à sua criatividade, desenvolvendo várias competências, nomeadamente: sensibilidade estética e artística, pensamento crítico e criativo e espírito de competição, entre outros. A votação foi realizada através da ferramenta Tricider e do Google Forms, que permitiram que os alunos comentassem as suas escolhas e elegessem o logótipo que mais se identificava com o projeto. Posteriormente, os alunos, divididos em equipas internacionais abordaram questões muito pertinentes e atuais como a violação dos direitos humanos no Qatar, as condições de trabalho dos migrantes. a igualdade de género no desporto e noutros contextos e o racismo, entre outros. A troca e partilha de opiniões nos fóruns foi uma constante e uma excelente evidência da dinâmica gerada entre eles e a produção de vídeos colaborativos, com recurso ao Flip, sobre estas temáticas, permitiu-lhes desenvolver as suas competências ao nível da língua inglesa (produção oral e escrita) e de várias aprendizagens essenciais, tais como: compreensão, interação, pesquisa autónoma, pensamento crítico e analítico, colaboração entre pares e grupos, uso da literacia tecnológica para comunicar e aceder ao saber em contexto. Outra das competências a realçar é o espírito de entreajuda, a capacidade que demonstraram em partilhar a informação e o know-how de cada um. A criação de Kahoots e Quizzes permitiu momentos divertidos de interação, em especial nas videoconferências, com os alunos das outras escolas europeias. Todas estas tecnologias foram utilizadas de forma ética e segura. Não esquecendo também o momento difícil que o povo da Ucrânia estava a passar, os alunos partilharam mensagens de solidariedade num Padlet construído para o efeito. A disciplina de Oficina de Artes teve um papel importante na dinamização dos trabalhos de criação de mascotes, com mate-

riais reciclados, alusivas à fauna do Qatar e o trabalho colaborativo evidenciado na criação de uma letra para a música oficial do projeto deu os seus frutos: um grupo de alunos deste agrupamento interpretou a música, com inspiração numa das suas cantoras favoritas. As questões do eSafety, copyright e netiquette foram tidos em consideração aquando da realização de todas as atividades.

Ferramentas online: Thinglink, Wakelet, Kahoot, Flip, Booklet, Youtube.

AVALIAÇÃO

Na reta final do projeto, os alunos recorreram ao Mentimeter e ao Microsoft Teams para proceder à avaliação deste, tendo o feedback sido muito positivo.

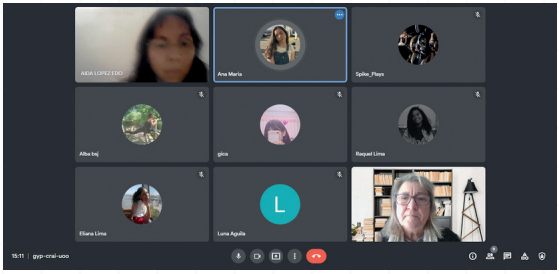
DISSEMINAÇÃO

Foi preparada uma exposição com vista à apresentação do projeto à comunidade educativa, tendo esta sido também divulgada na página oficial do agrupamento, na página do Facebook do Projeto eTwinning e numa página do Facebook criada para o efeito. Houve ainda recurso a ferramentas pedagógicas variadas para disseminação do projeto via online, redes sociais e TwinSpace do projeto, tais como: Book Creator, YouTube, Wakelet, Padlet, entre outras.

DAR VOZ...
... ALUNAS

"A minha participação neste projeto foi muito enriquecedora e fez-me crescer como ser humano responsável, autónomo e ativo. Penso que este projeto é muito apropriado porque para além de abordar um tema bastante atual, permitiu-nos trabalhar os conteúdos do programa de inglês de forma inovadora e divertida. O recurso às ferramentas digitais é uma mais-valia para nós que aprendemos de forma divertida, através dos jogos de Kahoot e Quizizz. O eTwinning estimula a nossa criatividade, através de criação de logos, videos colaborativos, canções, mascotes e outras atividades tão diversificadas. O trabalho em equipa e os foruns de discussão permitiram uma partilha saudável de culturas e pontos de vista e o desenvolvimento das nossas competências linguísticas e comunicativas. "

Eliana Lima



"O que apreciei mais na participação neste projeto foi a oportunidade de trabalhar em equipas internacionais em prol de um objetivo comum com temas tão atuais e preocupantes, como a igualdade de género e a falta de liberdade e de igualdade de oportunidades das mulheres. A minha motivação para as aulas de Inglês aumentou substancialmente, devido às abordagens pedagógicas adotadas, em que a disciplina não se limitava apenas à exposição de conteúdos programáticos e cumprimento dos programas. O recurso a ferramentas digitais como o Kahoot e Quizizz e o recurso ao fórum e murais colaborativos permitiram-me aprender de forma divertida e interagir com alunos da minha faixa etária. Esta interação foi muito positiva e foi uma experiência que contribuiu para o meu desenvolvimento pessoal e ficará na minha memória."

Ana Balan

... PROFESSORAS

"O eTwinning faz parte das boas práticas do nosso agrupamento desde 2008 e tem sido uma mais-valia no estímulo ao trabalho colaborativo e à criatividade, enriquecendo-nos e às nossas aulas, adaptando os nossos curriculos em contextos reais e dando-lhes mais sentido. Os alunos sentem-se mais motivados para trabalharem de forma autónoma e em equipa, numa abordagem de Project Based Learning, enquanto desenvolvem as competências comunicativas, interculturais e estratégicas. Como mentora do projeto, monitorizei todas as atividades com entusiasmo, coordenei os trabalhos das minhas colegas e promovi uma aprendizagem interativa e inclusiva, com partilha de saberes e práticas inovadoras. O tema do projeto, bastante atual e pertinente, contribuiu para fomentar o espírito crítico dos alunos, para que estes se tornassem mais confiantes e autónomos e consequentemente cidadãos ativos e responsáveis."

Lina Pereira

"O desenvolvimento de um Projeto eTwinning estimula a curiosidade e o espírito crítico dos alunos. Os professores funcionam como modelos, e trabalhando em rede, contribuem para fortalecer nos alunos a capacidade de diálogo e enfrentar as inevitáveis tensões entre pessoas, grupos e nações (como os direitos humanos ou a igualdade de género). Na verdade, o professor atua como um "estratega" que procura a construção de novos significados pelos alunos, investindo na definição de um conjunto de regras táticas que garantam o sucesso das suas intervenções. Acreditamos que estes alunos serão capazes do exercício de uma cidadania ativa: não apenas esbatendo as fronteiras entre as disciplinas, mas transformando o que gera estas fronteiras. Cidadãos informados, autónomos e que cujas competências digitais e de comunicação os ajudarão na formação de um Ser Humano melhor."

Sandra Lobo

"As potencialidades deste tipo de iniciativas são imensas: o interesse e o compromisso que provoca nos alunos, o desenvolvimento das suas capacidades de autonomia, por um lado, e de trabalho em equipa, por outro. A criatividade não tem limites neste tipo de projetos e o trabalho colaborativo desenvolve o pensamento crítico e criativo, foi muito estimulante ver os alunos envolvidos e motivados e contribuir para que estes se tornem cidadãos confiantes e ativos."

Celeste Gonçalinho

... DIRETORA

O projeto eTwinning, sendo um projeto europeu, assume particular importância uma vez que permite a divulgação não só do nome da nossa escola, mas também do que nela se faz. Ao colocar os nossos alunos em contacto com outras culturas e realidades, abre-lhes novos horizontes e potencia o sentimento de pertença e um pensar europeu. O projeto Soccer World Cup 2022 é mais um exemplo do sucesso e da partilha de boas práticas, que fomentam o desenvolvimento de competências-chave, transversais ao currículo e que contribuem para a formação de futuros cidadãos mais ativos e conscientes. O excelente trabalho realizado por estes alunos, e a visibilidade que teve junto da comunidade educativa, vêm reforçar o seu papel como escola eTwinning e culminar todos os Selos Nacionais e Europeus ganhos anteriormente, assim como os Prémios Nacionais Europeus de 2011 e 2012 e o Prémio Europeu eTwinning de 2012. Continuarei a apoiar todas estas iniciativas que valorizam o processo de internacionalização da escola e aumentam o dever de cidadania e a dimensão europeia na educação."

Maria João Rocha dos Santos Faria

CONHECER+

16-18 anos

Coffee and Tea: Enjoying flavours

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

Informação e comunicação // Bem-estar, saúde e ambiente // Saber científico, técnico e tecnológico

PROFESSORAS:
Mailing Méndez | Escola Profissional Beira Aguieira, Penacova
Adília Brito | Agrupamento de Escolas de Pinheiro, Penafiel

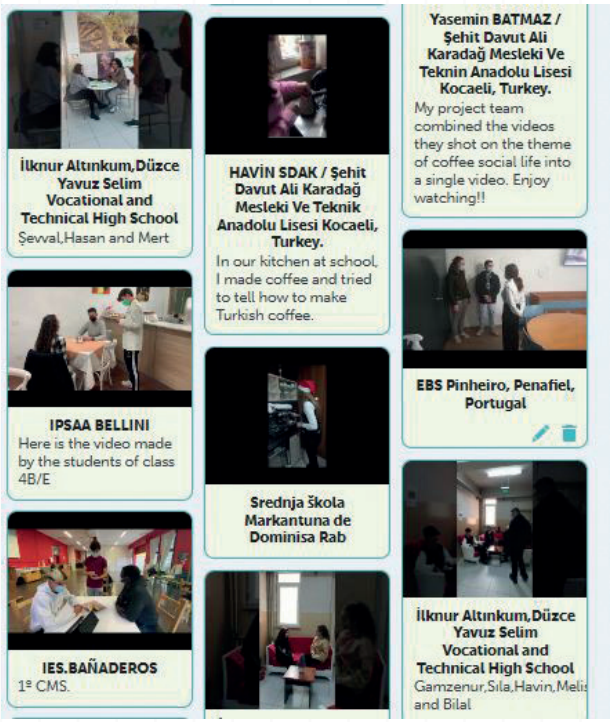
ENSINO PROFISSIONAL

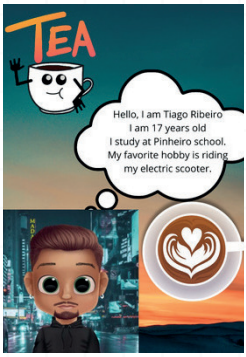
PAÍSES ENVOLVIDOS: Bósnia-Herzegovina, Croácia, Espanha, Itália, Polónia, Portugal, Jordânia, Turquia

RESUMO DO PROJETO

O projeto visou proporcionar aos alunos uma formação de caráter teórico, mas, fundamentalmente, prática, associada a estes dois importantes ingredientes, café e chá, da indústria hoteleira bem como, explorar o negócio que se desenvolve à sua volta. Envolvemos alunos do Curso de Profissional de Restaurante/Bar, o qual gerou ideias empreendedoras para o seu futuro profissional e potenciou a utilização de novas ferramentas digitais. Ainda, incutiu nos alunos ideias concretas sobre a importância do curso que frequentam em diferentes países da Europa.

Os objetivos: Compreender a importância do chá e do café no mundo da restauração; Estar consciente de que o sucesso do empreendedorismo reside em boas ideias para as empresas; Conhecer e desenvolver recursos úteis para o seu negócio no futuro; Desenvolver o uso da língua inglesa como meio comum de comunicação entre todos os intervenientes; Conhecer e desenvolver o uso de ferramentas digitais importantes no desenvolvimento pessoal e profissional.





APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Inglês: Compreender as ideias principais identificando informações específicas em discursos orais e escritos, em diversos suportes, relacionados com programas de apoio à mobilidade de jovens na União Europeia, com programas de intercâmbio educacional e cultural, entre outros.

Comunicar em Inglês: Interpretar e produzir textos de diferentes matrizes discursivas em inglês, adequando-os às diversas situações comunicativas próprias do serviço de bar na restauração.

Serviço de Restaurante e Bar: Aplicar as normas técnicas e protocolares de atendimento no serviço de restaurante/bar.

Gestão Marketing e Turismo na Restauração: Identificar desafios, problemas e oportunidades.

APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

A apresentação dos parceiros ocorreu através do Adobe Connect, para definição de tarefas e de prazos, criação de um grupo Whatsapp, bem como agendamento de encontros virtuais incluindo os alunos. A apresentação dos alunos, numa fase inicial, processou-se através da partilha de posters personalizados utilizando o editor do Canva e o Criador de Avatares do Pixton, inserindo uma imagem de uma chávena de chá ou café, o nome, o país e hobbies de cada um. Ao mesmo tempo, procedeu-se à localização num mapa interativo, de cada escola participante, com recurso ao Padlet. Posteriormente, realizaram-se videoconferências envolvendo os vários parceiros, atra-

vés do Google Meet, para promover as interações desejadas entre todos e para aferir o desenvolvimento do projeto.

Ferramentas online: Adobe Connect, Canva, Padlet, Google Meet.

TRABALHO COLABORATIVO

Desenvolveram-se várias atividades que permitiram aos nossos alunos incrementar as suas competências linguísticas, técnicas e tecnológicas. A primeira atividade foi a apresentação dos parceiros, seguindo-se a construção do logotipo com recurso ao Canva, cuja seleção foi realizada através do Google Forms. As atividades seguintes compreenderam o visionamento de filmes sobre a história e produção do Café e do Chá, seguido da realização de caça palavras, quizzes e puzzles, com recurso ao LearningApps e o Wordwall.

Ao longo do projeto, os alunos participaram em fóruns de discussão internacionais sobre o processo de produção do café em cada país; a preparação de uma Festa do Café/Chá; a criação de uma Casa de Chá/Café, com vista a desenvolver a sua expressão escrita em língua inglesa e aprofundamento dos conhecimentos nesta área.

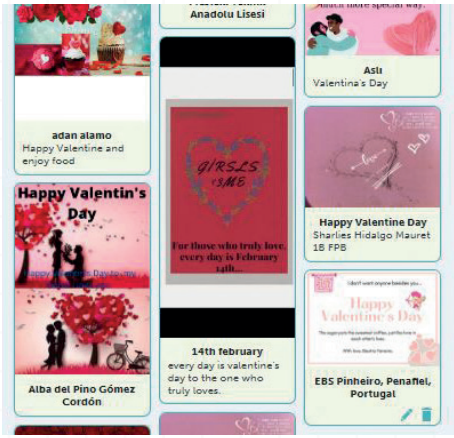
Comemoraram efemérides como o Natal e o S. Valentim, produzindo cocktails e partilhando receitas com chá e/ou café com os parceiros, com recurso ao Wakelet e ao Canva. Gravaram, também, um vídeo simulando o atendimento de clientes numa cafetaria, potenciando várias áreas dos saberes adquiridos. Criaram uma banda desenhada sobre a História do Chá, com recurso ao Pixton e escreveram um poema curto e original sobre o processo de produção do chá, mais uma vez, com recurso ao Canva.

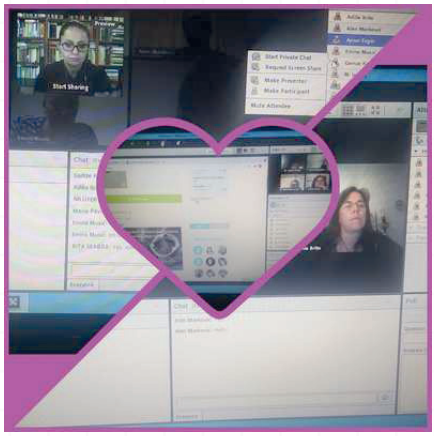
A terminar, todos os parceiros participaram na escrita interativa de um poema acróstico, sobre o tema do projeto, com recurso ao ZUMPad.

Ferramentas online: Google Docs, Canva, Learning Apps, Wordwall, Wakelet, Pixton, ZUMPad, Padlet, Google Forms, YouTube, WhatsApp.

AVALIAÇÃO

A avaliação foi um processo contínuo fulcral ao longo de todo o projeto. A monitorização foi constante, tendo todos os parceiros participado ativamente, apresentando propostas e sugestões, com vista a equacionar as melhores opções para chegar a um acordo produtivo que potencializasse os produtos finais. A avaliação deste projeto, levada a efeito por professores e estudantes, foi muito positiva. O resultado e a divulgação na escola, bem





como em organismos escolares e redes sociais motivaram novos colegas a trabalhar com projetos deste género e deu uma grande relevância à importância das línguas em qualquer área técnica e/ou tecnológica da educação e formação.

As ferramentas digitais mais utilizadas, neste processo, foram o "Answergarden web 2.0 tool" para partilha de opiniões de alunos e professores e o "Google Forms" para aplicação de questionários dirigidos a alunos e professores para a avaliação do projeto.

DISSEMINAÇÃO

Ao longo do projeto, foram realizadas várias atividades de disseminação e divulgação do mesmo com o objetivo de partilhar com a comunidade educativa boas práticas, dar a conhecer metodologias adotadas e promover caminhos e oportunidades de desenvolvimento profissional.

Estas ações desenvolveram-se junto de professores, alunos, pais e funcionários das escolas parceiras, através de Exposições de Trabalhos, Painéis Informativos, Publicações em Jornais Escolares e no Website das escolas, e para chegar a um público mais alargado efetuaram-se publicações no Twitter, Facebook e no Instagram.

DAR VOZ...

... ALUNOS

"O Projeto «Coffee and Tea» foi bastante importante no nosso percurso formativo porque nos ajudou a libertar mais a nossa imaginação e a criatividade, possibilitando a interação com pessoas de outros países e conhecer outras culturas."

Bessa, Agrupamento de Escolas de Pinheiro

"Como estudantes, foi um trabalho motivador, trabalhoso, mas interessante, pois não só trabalhamos de uma forma diferente do habitual, como também estabelecemos amizades com colegas de outros países, aprendemos sobre eles, e melhoramos o nosso nível de Inglês na área profissional e pessoal."

Fábio Tavares, Escola Profissional Beira Aguieira - Penacova

... PROFESSORAS

"O projeto, através do trabalho colaborativo, aumentou as oportunidades de aprendizagem e de inovação das abordagens pedagógicas, sendo uma ferramenta fundamental para trabalhar com os alunos, num contexto de sala de aula internacional e de partilha de boas práticas. A participação no presente projeto permitiu o desenvolvimento de competências transversais, designadamente a capacidade de iniciativa, o uso de novas tecnologias, a criatividade, o espírito critico, a flexibilidade, o espírito de partilha e de cidadania europeia."

Mailing Méndez - Escola Profissional Beira Aguieira - Penacova

"A participação neste projeto permitiu aos alunos desenvolver competências socioculturais e tecnológicas, inerentes ao curso que frequentam, numa perspetiva interdisciplinar e num espaço de partilha alargado a vários países. Proporcionou a todos os participantes experiências que reforçam as ações no processo de globalização, como cidadãos da Europa e do mundo."

Adília Brito
Agrupamento de Escolas de Pinheiro

COFFEE AND TEA: ENJOYING FLAVOURS
Project Poem

Coffee and tea are great drinks for everyone or every country.
Our poet said we drink tea by giving it its due
Feel good if we have drinking coffee and tea.
Family and friends reunions become warmful with a sip of coffee or tea.
Energy grows with a cup of coffee and tea.
Enjoyable times continue with extraordinary tastes.

After hard work, whan you are tired, just smell of coffee brings you smile
Never say no to tea.
Day without coffee is a bad day.

Tea is tradition, relax and a hug when you are feeling blue
Emotions are better with a dose of coffee and tea.
After any exercise, enjoy some coffee!

Enthusiasm is better with a cup of coffee or tea
Never say no to tea and coffee
Joined my tasteless life, sweetened my life with it!
Oh, a taste that cheers up my day!
Yawn if I don't have a cup of my best coffee in the morning
Impress your mouth with the best coffee
Need or don't need it's up to you, but once you try it, it is becomes an addiction
Glorifying your plate and your humor

First thing in the morning? A sip of energetic espresso coffee!
Later on you can be, think and exist
After a cup of coffee and good company the feeling is great!
Visiting family and sharing a cup of teaor coffee
Opening of a Coffee Jar
Unique relax moments
Believing with tea and coffee is possible every moment of life.
Sip your coffee every day with delight

... DIRETORAS

"O Projeto reveste-se de extrema importância para o desenvolvimento das várias disciplinas dos cursos, permitindo essencialmente e de forma criativa a utilização da língua inglesa num contexto real e controlado. Foram trabalhados importantes aspetos do currículo dos vários cursos, nomeadamente a expressão, a escrita e a consolidação de vocabulário técnico. São utilizadas novas metodologias que proporcionam uma aprendizagem da língua inglesa mais estruturada, realista e motivadora o que desperta nos alunos um interesse acrescido e um significativo aumento da vontade de aprender e aplicar os conhecimentos adquiridos. Os alunos têm a oportunidade de vivenciar a utilidade do domínio das línguas nomeadamente a inglesa e são confrontados com a importância da comunicação no desempenho das atividades inerentes à sua área de formação. Esta nova abordagem desperta nos alunos muita curiosidade levando-os a identificar a temática como um dos elementos a desenvolver no âmbito das PAPs."

Sandra Rodrigues - Escola Profissional Beira Aguieira – Penacova

"A participação no projeto «Coffee and Tea: Enjoying flavours», realizado no âmbito da ação eTwinning do programa Erasmus+, foi muito importante para os nossos(as) alunos(as) dos cursos profissionais, pois proporcionou uma abordagem inovadora do currículo, que desafiou a criatividade, permitiu desenvolver atividades pedagógicas relevantes com recurso à internet e às tecnologias de comunicação e informação, à utilização da língua inglesa e à tomada de consciência de um espaço europeu multilingue e multicultural. Este trabalho contribuiu, de forma inequívoca, para o desenvolvimento das competências previstas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, para a operacionalização do Projeto de Autonomia e Flexibilidade Curricular, constituindo uma excelente oportunidade de promoção da Educação Inclusiva, abrindo novos caminhos para os alunos e para a Escola, tal como preconiza o Projeto Educativo do AE de Pinheiro."

Luísa Coelho - Diretora do Agrupamento de Escolas de Pinheiro

CONHECER+

ENABLE: European Network Against Bullying in Learning and Leisure Environments

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

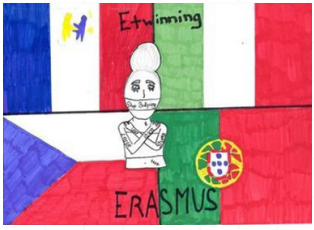
Relacionamento interpessoal // Raciocínio e resolução de problemas // Desenvolvimento pessoal e autonomia

PROFESSORAS:
Isabel Monteiro | Maria Soares | Maria Fernanda Freitas
Agrupamento de Escolas Amadeo de Souza Cardoso, Amarante,

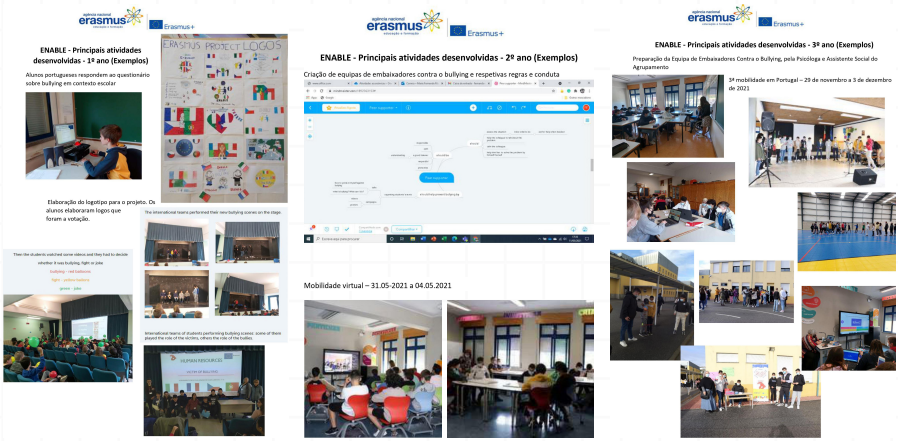
ERASMUS +

PAÍSES ENVOLVIDOS: França, Itália, Chéquia

RESUMO DO PROJETO



No âmbito do Projeto eTwinning e Erasmus+, constituiu-se uma parceria entre o Collège Antoine Delafont, França, o ICS – Marco Polo, Viani, Itália, a Základni Skola T. G. Masaryka, República Checa e a Escola EB Amadeo de Souza-Cardoso, Amarante, Portugal. Este Projeto nasceu de um relatório europeu, elaborado por organismos educacionais, sobre o ambiente escolar, publicado em 2017, indicando que o ambiente escolar se deteriora ao longo da escolaridade. Reuniu mais de 100 alunos entre os 12 e os 15 anos e 13 alunos portadores de deficiência. A maioria dos alunos enfrenta dificuldades académicas, económicas e geográficas. Este Projeto pretendeu estimular a aprendizagem, permitindo a troca de conhecimentos e competências sociais, promovendo a abertura cultural e o seu comprometimento em ações e reflexões comuns, tornando-os «cidadãos do Mundo». Para definir o que realmente é o bullying, os alunos pesquisaram, analisaram músicas e vídeos, discutiram, escreveram as suas próprias histórias e encenaram diferentes situações. Para apoiar os pares, criaram a equipa de «Embaixadores contra o bullying» e elaboraram um guia para futuros embaixadores de outras escolas.



APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Cidadania e Desenvolvimento: O projeto contribuiu para desenvolver as aprendizagens essenciais como a valorização do uso da internet de forma segura; identificar, prevenir e desenvolver estratégias para lidar positivamente com o bullying e cyberbullying e sensibilizar para a mudança de comportamentos e de hábitos sociais, numa perspetiva global de melhoria da qualidade de vida e do bem-estar geral das populações.

Inglês: O projeto ensinou a trabalhar e colaborar, em pares e pequenos grupos, em atividades, trocando ideias, informações e opiniões sobre pessoas, experiências e acontecimentos, de modo a associar novas aprendizagens às anteriores; recontar o discurso de outrem; planear, organizar e apresentar uma tarefa, de pares ou um trabalho de grupo, minimizando possíveis diferenças e discordâncias, demonstrando atitudes de sensibilidade emocional ao usar diferentes graus de formalidade.

Tecnologias da Informação e Comunicação: O projeto ajudou, no âmbito da segurança, a desenvolver os domínios da responsabilidade e respeito em ambientes digitais. Auxiliou a investigar, pesquisar, criar e inovar.

APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

A colaboração entre todos efetuou-se, continuamente, através de mensagens no Twinspace, por email, por videoconferências e presencialmente nas três mobilidades a Itália, a Portugal e a França. Os trabalhos foram realizados individualmente, em pares, em grupos e em grupos transnacionais. Foram utilizadas várias plataformas colaborativas, desde o Microsoft Teams ao Twinspace do projeto, através do qual, os alunos, colaborativamente, trocaram ideias, conhecimentos e realizaram trabalhos multimédia. As apresentações dos trabalhos foram efetuadas por videoconferência, devido à pandemia COVID-19. A terceira mobilidade, com a escola da República Checa, foi virtual. Ferramentas online: Twinspace.

TRABALHO COLABORATIVO

As atividades mais significativas pretenderam:

- Promover o pensamento crítico/analítico, a colaboração e apoio aos pares, a resolução de problemas e a criatividade;

- Sensibilizar para a navegação na internet, de forma segura, com a criação de um código de boa conduta na internet;

- Distinguir os vários conceitos associados às interações dos alunos em meio escolar (brincadeira, insultos, brigas, discussões, bullying, cyberbullying ...);

- Aferir o ambiente em meio escolar, entre pares, através de aplicação de questionários; refletir sobre as causas e consequências das situações de bullying em meio escolar;

- Referir soluções para as situações identificadas de bullying; criar uma equipa de alunos para apoiar os pares que sofram bullying e elaborar um guia para ajudar as novas equipas a resolver os problemas provocados por situações de bullying.

Os trabalhos foram concebidos colaborativamente, em grupos transnacionais. Fez-se a análise dos questionários, selecionou-se o logotipo do projeto, dramatizaram-se situações, elaboraram-se histórias, selecionaram-se as soluções mais adequadas para cada situação de bullying e criou-se um guião de apoio para novos embaixadores contra o bullying.

Os alunos exploraram o tema em questão e elaboraram vídeos, folhetos e mapa de conceitos, utilizando várias ferramentas online: Canva, MindMaster, plataforma MSTeams, Google docs, Padlet, Story Jumper, Mentimeter. Mentimeter, Joomag, Mindmeister e Twinspace.

AVALIAÇÃO

Todas as atividades foram avaliadas, quanto ao processo e ao produto final, em sala de aula, atividades desenvolvidas na escola e nas mobilidades.

A avaliação privilegiou:

- A regulação do ensino e das aprendizagens, através da recolha de informação que permitiu conhecer a forma como se ensina e como se aprende, fundamentando a adoção e o ajuste de medidas e estratégias pedagógicas;

- O caráter contínuo e sistemático dos processos avaliativos e a sua adaptação aos contextos em que ocorreu;

- A diversidade das formas de recolha de informação, recorrendo a uma variedade de procedimentos, técnicas e instrumentos adequados às finalidades que lhes presidiram, à diversidade das aprendizagens, aos destinatários e às circunstâncias em que ocorreram.

Os alunos receberam feedback contínuo e de qualidade, autoavaliaram-se e avaliaram os pares através de rubricas e dos critérios específicos de cada disciplina envolvida no projeto.

DISSEMINAÇÃO

O Projeto foi divulgado no Conselho Pedagógico, nos departamentos e no documento do Plano Anual de Atividades, na página web do agrupamento, na página do Facebook, no blogue do Clube da Europa e nos meios de comunicação social locais.

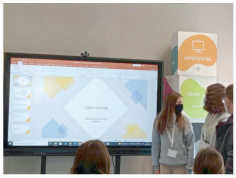
DAR VOZ...

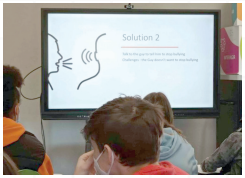
... ALUNOS

"Nós adorámos esta experiência. Divertimo-nos, conhecemos novas culturas e fizemos novos amigos. Aprendemos a lidar com o bullying corretamente, como ajudar e a quem recorrer em caso de necessidade. Descobrimos que conseguimos conversar com pessoas de outras línguas e de outras culturas. Melhorámos a capacidade de trabalhar, de resolver problemas, de acreditarmos em nós e de nos tornarmos melhores pessoas. Não nos vamos esquecer de tudo o que vivemos."

... PROFESSORAS

"Este Projeto teve um grande impacto nos alunos e no nosso trabalho enquanto professoras e pessoas. Desenvolvemos competências quer a nível curricular quer a nível tecnológico, e tornámos o pensamento crítico, a criatividade e a resolução de problemas em ferramentas essenciais. Achamos que o trabalho mais bem-sucedido foi a constituição da Equipa dos Embaixadores Contra o Bullying que atribuiu responsabilidade aos alunos enquanto agentes ativos no meio escolar."





... DIRETOR

"A participação no Projeto proporciona a oportunidade de conhecer outras realidades da Educação que, posteriormente, nos proporcionarão novas ideias para a concretização do Projeto Educativo. Os nossos alunos adquiriram competências, previstas no Perfil dos Alunos, que no futuro os apoiarão no seu percurso de vida."

Artur Correia

CONHECER+

I have a Dream

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

Pensamento crítico e pensamento criativo // Informação e comunicação // Desenvolvimento pessoal e autonomia

PROFESSORA:
Rita Neves | Agrupamento de Escolas Anselmo de Andrade - Almada

TEMA DO ANO

PAÍSES ENVOLVIDOS: Áustria, Chéquia, Croácia, Espanha, Grécia, Itália, Polónia, Portugal, Turquia

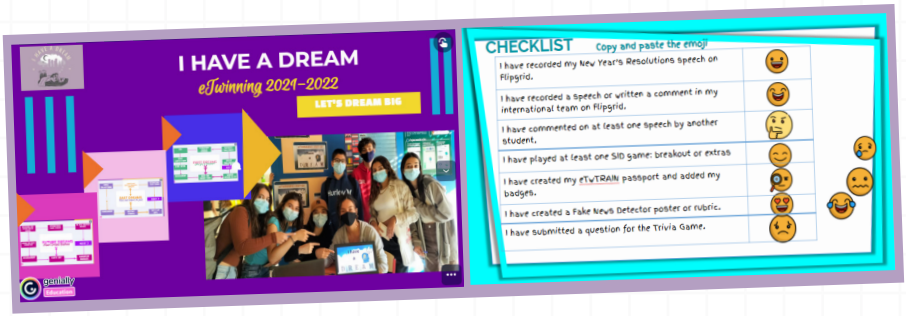
RESUMO DO PROJETO

"I have a DREAM" é um projeto multidisciplinar eTwinning dirigido a alunos do ensino secundário, dos 15 aos 18 anos.

Pretendia-se desafiar os alunos a sonhar e a desenvolver uma atitude positiva em relação ao mundo, ao seu próprio bem-estar presente e futuro através de uma viagem simbólica no tempo.

O acrónimo DREAM refere-se ao D – design do mundo futuro ideal, R - respeito pelo passado, direitos humanos e direitos autorais; E - empatia para com o outro ser humano e o nosso planeta; A - ações de consciencialização sobre questões locais e globais; M - motivação para aceitar e criar colaborativamente desafios.

Assim, partindo da questão norteadora "Como posso sonhar e agir para tornar os meus sonhos realidade?", espera-se que os alunos encontrem soluções para os problemas com que são confrontados e, concomitantemente, desenvolvam competências comunicativas, digitais e de cidadania em linha com o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.



APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Inglês: o projeto permitiu desenvolver competências comunicativas, estratégicas e interculturais orientadas para o Perfil dos Alunos. Destacam-se, como benefícios deste projeto, o desenvolvimento do pensamento crítico e analítico dos alunos e da escrita criativa, a comunicação eficaz em contexto e a colaboração interpares.

Filosofia: os alunos discutiram criticamente as posições e respetivos argumentos na abordagem de problemas inerentes às sociedades multiculturais, como o respeito pela dignidade humana, os direitos humanos e o desenvolvimento sustentável.

Biologia e Geologia: através da participação no projeto, os alunos puderam relacionar a diversidade biológica com intervenções antrópicas que podem interferir na dinâmica dos ecossistemas (interações bióticas/ abióticas, extinção e conservação de espécies).

APRESENTAÇÃO DOS PARCEIROS

Após editarem o perfil no portal do eTwinning, os alunos criaram o seu cacifo virtual onde colocaram objetos ligados aos seus interesses pessoais, seja livros, música, cinema, desporto, arte, disciplinas e passatempos favoritos ou os seus planos para o futuro, entre outros.

Cada cacifo continha o link de acesso ao perfil do aluno de forma que ambos, criação virtual e perfil escrito, se complementassem na apresentação do aluno. As turmas foram, de seguida, emparelhadas com as de outro país parceiro, e os alunos interagiram no fórum com os seus pares, falando dos interesses comuns, das suas perspetivas de futuro, passatempos e sonhos.

Para além de permitir um conhecimento mais estreito dos parceiros, a atividade contribuiu para o desenvolvimento de competências comunicativas, interpessoais e interculturais e, ainda, para a colaboração interpares.

Paralelamente, os alunos também se apresentaram e interagiram em Live Sessions que proporcionaram momentos de comunicação autêntica.

Ferramentas online: My Maps, Google slides.

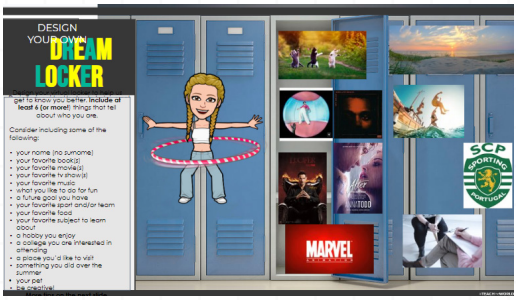
TRABALHO COLABORATIVO

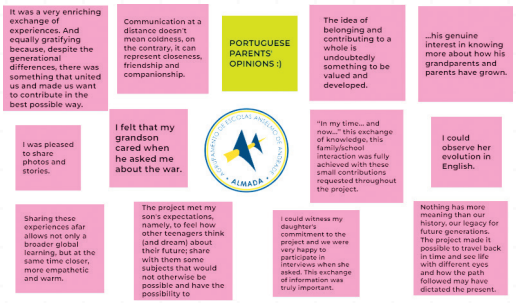
Tendo sido distinguidos com o prémio "Tema do Ano" – O Nosso Futuro Belo, Sustentável e Juntos -, destaca-se a atividade Future Dreams desenvolvida neste âmbito, na qual, os alunos foram desafiados a criar a escola ideal do futuro à luz do New European Bauhaus.

Colaborando em equipas internacionais de acordo com os seus interesses (ecologia, música, desporto, justiça, arte...), os alunos começaram por ler e visionar vídeos sobre a temática, partilharam as suas reflexões num Jamboard e (re) inventaram a escola do futuro, partindo de três questões na equipa por si escolhida. Os resultados mostram irrefutavelmente alunos como verdadeiros agentes de mudança, propondo, conjuntamente, soluções estéticas, sustentáveis e inclusivas para a paz e para o bem-estar comum.

A atividade permitiu dar voz aos alunos, mobilizar conhecimentos transversais e estimular o pensamento crítico e criativo, a proatividade e responsabilidade cívica perante os desafios do futuro. Afinal, só quem ousa sonhar pode construir um mundo melhor.

Ferramentas online: Google slides, Genial.ly, Book Creator.





AVALIAÇÃO

A avaliação não incidiu apenas nos produtos finais, mas foi antes de mais a oportunidade de refletir sobre o caminho, de melhorar, promovendo a autorregulação das aprendizagens.

Em sintonia com a metodologia de trabalho de projeto, a avaliação apela para a reflexão, educa para o pensamento e tem uma dimensão transformadora das aprendizagens.

Para além dos formulários finais, aplicados a docentes e discentes, cada etapa do projeto (Presente - Passado - Futuro) culmina com uma avaliação formativa na forma de lista de verificação, rubrica, evidências e reflexão escrita. Após esta avaliação por etapas, os alunos tinham direito a um badge que partilhavam no Twinspace do projeto. Também foram recolhidas as apreciações dos encarregados de educação num Jamboard.

Ao longo do projeto, também se recorreu à gamificação para verificar e monitorizar aprendizagens.

DISSEMINAÇÃO

O projeto foi divulgado no website da escola e da biblioteca escolar, nas redes sociais (Twitter e Facebook, YouTube) e em sessões de partilha e formação interpares na comunidade escolar. A disseminação também ocorreu em datas comemorativas como no 50º aniversário do Agrupamento de Escolas Anselmo de Andrade, no ErasmusDays 2022 e no Dia da Europa e do eTwinning.

DAR VOZ...

... ALUNOS

"O projeto eTwinning é o retrato ideal do lema da UE «unida na diversidade», ensina-nos a respeitar e trabalhar junto com diversas nacionalidades."

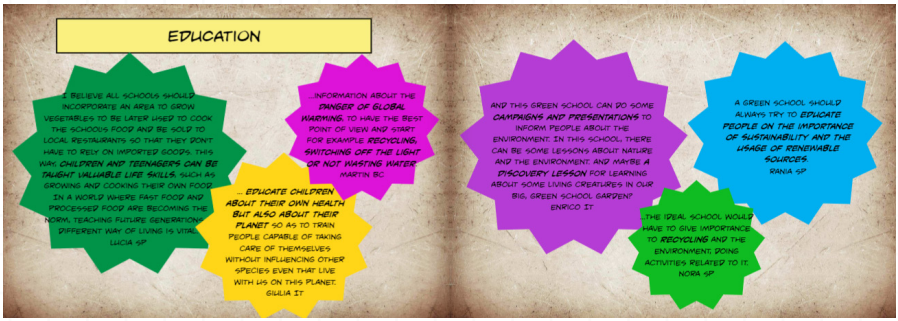
Júlia Amorim

"«I Have a Dream» é mais do que um projeto, é uma oportunidade de interagir com outros mundos e perspetivas."

Luís Costa

"O projeto vai além da comunicação, ele apela à empatia e incita a união. Ele conecta-nos e faz-nos sonhar juntos com um futuro melhor."

Sarah Baltazar



... PROFESSORA

"O projeto ofereceu aos alunos a oportunidade de (re)conquistarem a confiança e o otimismo em relação ao seu futuro e da Europa, ainda a braços com a pandemia. Partiram de desafios no presente, viajaram no passado da história europeia do séc. XX e ousaram sonhar um futuro mais belo e sustentável, juntos."

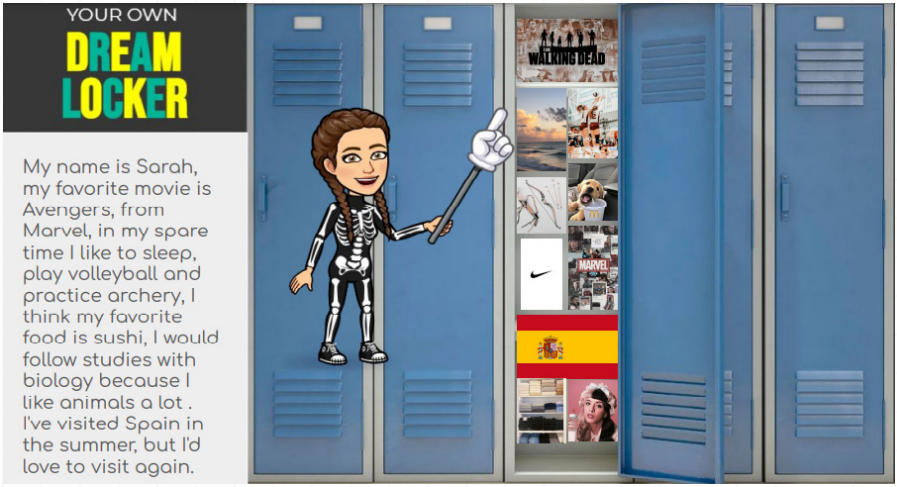
Rita Neves

... DIRETOR

"O desenvolvimento de projetos eTwinning no agrupamento tem permitido o contacto com outras culturas e realidades europeias numa lógica de desenvolvimento profissional por parte dos professores envolvidos, mas também no desenvolvimento de um conjunto de competências por parte dos alunos enquadradas no âmbito da estratégia de cidadania do agrupamento articulada com as aprendizagens essenciais das diferentes áreas disciplinares.

Assim, os alunos constituem-se cidadãos ativos e conscientes empenhados na construção do Novo Bauhaus Europeu, visando o bem-estar coletivo e individual."

Carlos Filipe Almeida



CONHECER+