

## Atividades de Aprendizagem

### Sonhar/*Dream*



Apresente um resumo da conceção da narração da História de Aprendizagem à sua turma que se relacione com o currículo e com a comunidade local, mas deixando margem para a interpretação. Inspire os alunos, motivando-os para darem o seu melhor e fale-lhes sobre a apropriação e liberdade que têm relativamente à tarefa. Apresente o conjunto de Atividades de Aprendizagem e a sua programação, e negocie os critérios de avaliação com a turma. Os alunos formam equipas, discutem, questionam e familiarizam-se com o resumo da conceção. As equipas refinam o seu resumo da conceção, levando em conta o público-alvo, os desafios iniciais e os resultados expectáveis da conceção. Os alunos gravam as reflexões e documentam o seu trabalho *online*.

### Explorar/*explore*



As equipas de alunos exploram o contexto de seu projeto quer observando práticas ou ambientes relevantes, usando, para tal, câmaras digitais, portáteis e microfones..., quer procurando trabalhos existentes que se relacionem com o seu resumo de conceção e recolhendo exemplos semelhantes ao que têm intenção de conceber. O objeto de observação depende de para quem estão a projetar, do que estão a projetar e dos desafios iniciais que querem abordar. Os alunos partilham os ficheiros digitais que recolheram nos seus blogues e gravam uma reflexão. Deve orientar a pesquisa dos seus alunos e apoiá-los na classificação do seu material. Note-se que a visualização e a classificação do material de vídeo podem ser demoradas. Gastar tempo a visualizar vídeos que contêm informações imprecisas pode constituir um desvio a partir do qual se pode ter uma conversa com os alunos que seja importante do ponto de vista pedagógico e pode proporcionar aos alunos uma experiência de primeira mão sobre fontes inválidas. Alguns alunos, por exemplo, os mais jovens, podem precisar de mais orientação na realização desta atividade.

**Mapear/map**

As equipas analisam as suas conclusões utilizando técnicas de mapeamento mental. Identificam as relações, semelhanças e diferenças entre os exemplos e/ou ficheiros multimédia que recolheram. Com base na informação recolhida e na sua análise, as equipas aperfeiçoam o seu resumo de conceção, em particular os desafios colocados ao projeto, os resultados do mesmo e o público-alvo. Em seguida, as equipas gravam uma reflexão. Ao princípio, questões que não têm uma resposta imediata, fechada, podem ser difíceis para os alunos. No entanto, depois, o mais provável é que os alunos tenham ideias inspiradoras.

**Refletir/reflect**

Os alunos e o professor gravam, publicam e partilham reflexões audiovisuais e comentários sobre o progresso do projeto, os desafios e os próximos passos. Os alunos vão construindo paulatinamente um conjunto de formas de responder aos desafios que se vão colocando, os quais poderão ser usados depois de o projeto terminar.

**Fazer/make**

Com base na redefinição do resumo da conceção e nas ideias da conceção que fizeram, os alunos começam a produzir. Primeiro criam um protótipo e depois discutem-no. A discussão diz respeito em especial à forma como o projeto enfrenta os desafios de conceção. Gravam, então, uma reflexão e documentam as suas atividades. É indispensável orientar cuidadosamente os alunos para as atividades de aprendizagem e para o processo de criação,

de modo a mantê-los para que os alunos se mantenham focalizados na aprendizagem de conteúdos curriculares. Ponha em destaque a necessidade de reflexão após esta atividade e garanta que todos se concentram nas necessidades de um público-alvo. Para evitar «parasitas» ou divisão desigual de carga de trabalho, distribua cuidadosamente as tarefas e os papéis dentro das equipas.

### Perguntar/*ask*



As equipas de alunos encontram-se especialistas e/ou potenciais interessados nos protótipos, e apresentam-lhes o seu trabalho e ideias de conceção, utilizando gravuras, desenhos ou modelos. Essas pessoas são consideradas especialistas no âmbito dos projetos dos alunos. As suas capacidades podem ser interpretadas de forma ampla: por exemplo, pode considerar-se um trabalhador da construção civil como tendo um profundo conhecimento das práticas quotidianas das pessoas que trabalham nessa área. Os especialistas são incentivados a modificar e comentar o protótipo. Após a sessão, os alunos analisam os comentários e decidem como interpretá-los para a sua redefinição. Depois, aperfeiçoam o resumo da conceção, tendo por base os desafios do projeto, o contexto e o valor acrescentado do resultado, gravam uma reflexão e atualizam a sua documentação. Esta atividade pode acontecer mais do que uma vez, implicando maior ou menor investimento por parte dos alunos. Os alunos podem pedir aos especialistas, potenciais utilizadores, bem como a outras equipas de alunos e professores, comentários sobre o seu trabalho.

### Refazer/*re-make*



Depois de receberem sugestões dos especialistas, de outros colegas e dos professores sobre o protótipo, pode ser interessante a reformulação de alguns aspetos do projeto. As modificações devem ser pensadas em conjunto e apenas levadas a cabo se trouxeram inequívoco valor acrescentado ao projeto.

**Mostrar/show**

Os alunos criam um ou mais produtos que possibilitem a apresentação dos resultados dos seus projetos e processos, bem como das aprendizagens realizadas e possíveis etapas futuras. Partilham esta documentação com outros alunos ITEC em toda a Europa, com os pais e com o seu público, para transferirem as aprendizagens que fizeram, para apresentarem a sua experiência no projeto, para que os outros saibam sobre a possibilidade de usarem este seu trabalho como base para outros trabalhos e para receberem sugestões de melhoria.

**Colaboração/collaborate**

Os alunos colaboram com alunos de outras escolas ITEC. É incentivada a colaboração *ad-hoc* e fortuita, de iniciativa dos alunos.