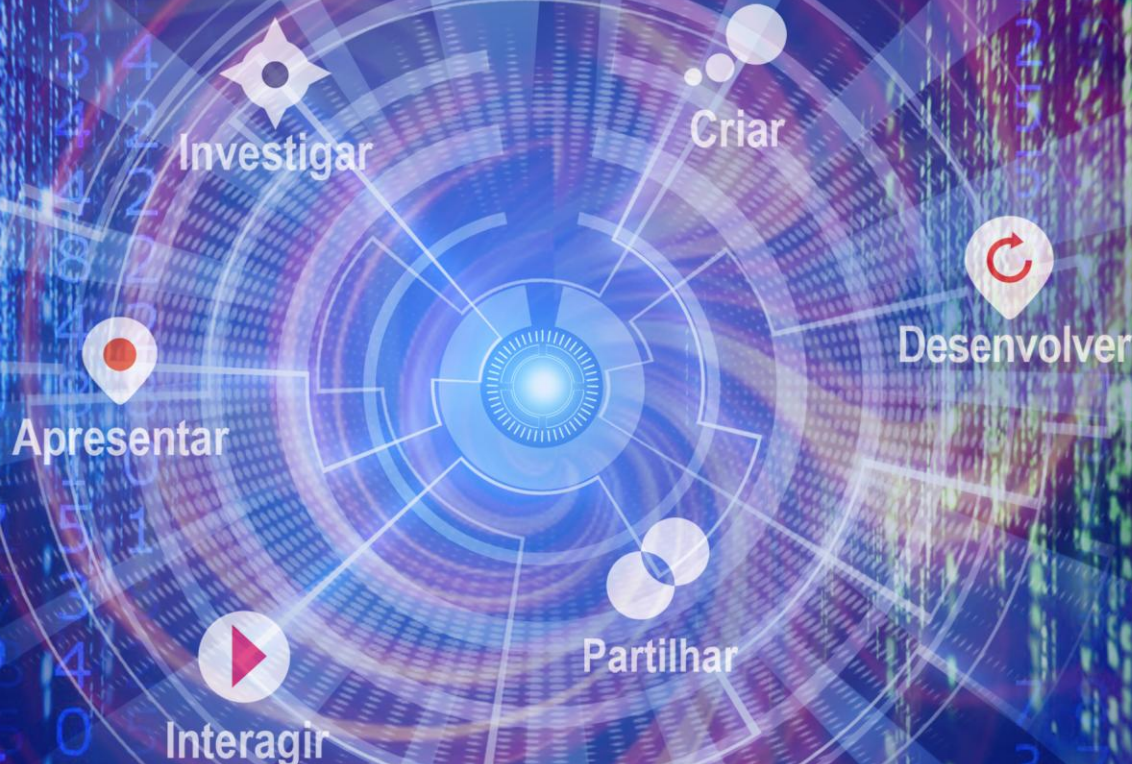


Ambientes Inovadores de Aprendizagem



Programa

Encontro/Workshops | Auditório | Escola da APEL | 12 de janeiro 2018 | 09h00 - 17h00

Os Ambientes Inovadores de Aprendizagem pretendem constituir-se como Laboratórios de Aprendizagem, espaços de inovação e tecnologia, para professores e alunos, propícios à utilização de novas metodologias criativas e motivadoras.

⊕ Info: www.madeira-edu.pt/dre | Inscrições: bit.ly/conferencia-aia

09h00 | Recepção

09h30 | Sessão de Abertura

Jorge Carvalho | Secretário Regional de Educação

Marco Gomes | Diretor Regional de Educação

Pe. Fernando Gonçalves | Diretor da APEL

Rosa Luísa Gaspar | Embaixadora eTwinning RAM

Luís Gaspar | Embaixador dos Laboratórios de Aprendizagem/FCL na RAM

10h30 | Pausa

11h00 | Oficinas de Trabalho | Workshops

Workshop 1 | **App Inventor (Thunkable)** | Nuno Leal

Workshop 2 | **Programação sem computador** | Luís Lemos e José Martins

Workshop 3 | **O Cubetto – A Robótica nas Ciências da Computação** |

Rodolfo Pinto | Gabinete de Modernização das Tecnologias Educativas

Workshop 4 | **Flexibilizar o currículo com o eTwinning** - Rosa Luísa

Gaspar | Embaixadora eTwinning na RAM

Workshop 5 | **A Segurança na Internet (Seguranet)** - Carlos Silva | Embaixador Seguranet na RAM

Workshop 6 | **LAB-VR@360** | Luís Gaspar | Embaixador Laboratórios de Aprendizagem / FCL – RAM

12h30 | Pausa

14h00 | Oficinas de Trabalho (Workshops)

Workshop 1 | **App Inventor (Thunkable)** - Nuno Leal

Workshop 2 | **Programação sem computador** - Luís Lemos e José Martins

Workshop 3 | **O Cubetto – A Robótica nas Ciências da Computação** -

Rodolfo Pinto | Gabinete de Modernização das Tecnologias Educativas

Workshop 4 | **Flexibilizar o currículo com o eTwinning** - Rosa Luísa

Gaspar | Embaixadora eTwinning na RAM

Workshop 5 | **A Segurança na Internet (Seguranet)** - Carlos Silva (Embaixador Seguranet na RAM)

Workshop 6 | **LAB-VR@360** | Luís Gaspar | Embaixador Laboratórios de Aprendizagem / FCL - RAM

15h30 | Pausa

16h00 | Boas Práticas

A importância da utilização de uma Metodologia Projetual:

Projeto “Mini-Hídricas nas Levadas da Madeira” | Fábía Gomes |

Escola Básica e Secundária Padre Manuel Álvares

Mudei a sala | Rosa Luísa Gaspar | Embaixadora eTwinning da RAM

16h00 | Sessão de Encerramento

Marco Gomes | Diretor Regional de Educação

Luís Gaspar | Embaixador dos Laboratórios de Aprendizagem/FCL na RAM

Observações | Os participantes no encontro/evento terão de realizar a inscrição num workshop da parte da manhã e num workshop da parte da tarde.

Sinopses

Workshop 1 | **App Inventor (Thunkable)** | Nuno Filipe de Oliveira Leal

O que é Thunkable?

Thunkable é uma plataforma onde qualquer pessoa pode criar as suas próprias aplicações móveis.

Mas, e para quem não é programador informático?

Não é programador informático? Ótimo. Programar aplicações móveis pode ser especialmente difícil para pessoas que não sabem programar. Mas, em Thunkable, para criar uma aplicação basta ter um problema que pode ser resolvido com as últimas tecnologias e algumas habilidades para ligar blocos tipo “Lego”. Em vez de escrever código, juntam-se blocos “Lego”. Neste workshop vamos ajudá-lo a criar a sua aplicação móvel.

Requisitos | Computador portátil e telemóvel.

Workshop 2 | **Programação sem computador** | Luís Lemos e José Martins


É necessário refletirmos sobre o papel das TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) na aprendizagem. Há uma ideia de que trabalhar com ela envolve somente os equipamentos (computadores, tablets, smartphones e a internet), mas isso precisa ser desmistificado. Esses aparelhos precisam ser olhados pelo potencial que desencadeiam em inovação, inventividade e criatividade para a resolução de problemas, tornando-se assim propulsores da aprendizagem.

No mundo atual, onde se preconiza (e com toda a razão) o uso das TIC na sala de aula, pode parecer estranho o título deste workshop. Ensinar computação sem o uso de computadores? Sim, é possível. Talvez quem seja da área de Computação, já tenha ouvido falar deste tema. Para aqueles que não conhecem vale a pena conhecer.

Requisitos | Boa disposição e motivação

Workshop 3 | **O Cubetto – A Robótica nas Ciências da Competição** | Rodolfo Pinto

As Ciências da Computação, na sua aproximação e no enquadramento com os contextos educativos, pretendem ser também um suporte ao desenvolvimento do pensamento computacional e do raciocínio lógico. Quer com (ou sem) tecnologia, as atividades que sejam realizadas e dinamizadas poderão desenvolver a capacidade das crianças em resolverem problemas (associados ou não à tecnologia).



Nesta perspetiva, por exemplo, o desenvolvimento de atividades que promovam o ensino da programação, não são apenas para o melhorar a capacidade de resolução de problemas, mas também para compreender como as tecnologias funcionam e preparar os alunos para uma sociedade futuramente (caoticamente) tecnológica.

A robótica é uma das diferentes estratégias educativas que podemos enquadrar, do qual o robot Cubetto será a figura central deste momento de partilha, direcionando para os docentes da Educação Pré-Escolar e do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

Requisitos | Não é necessário material.

Workshop 4 | **Flexibilizar o currículo com o eTwinning** | Rosa Luísa Gaspar

A flexibilidade e adaptabilidade do eTwinning, o seu descomprometimento com a papelada e a burocracia, a sua capacidade de se renovar, mantendo inalterado o espírito que o enforma, faz com que professores inovadores e motivados se juntem e que se envolvam em networking.

O eTwinning tornou-se um estilo de vida, que não pode ser medido com estatísticas e números, uma vez que molda novas normas culturais, mais abertas à mudança, à inovação e à diversidade.

Requisitos | Computador Portátil.

Workshop 5 | **A segurança na Internet (Seguranet)** | Carlos Silva

A navegação segura, crítica e esclarecida da Internet e dos dispositivos é um desígnio demasiado importante para ser descurado pelos agentes educativos. A temática da Segurança na Internet e o nosso papel enquanto educadores conscientes são fundamentais para educar os nossos jovens para essa realidade, ensinando-os a proteger-se. Deste modo, a perceção desta realidade, que nada tem de virtual, obriga-nos a uma conduta profissional que não negligencie a segurança online dos nossos jovens.

Neste workshop pretende-se discutir as últimas tendências, riscos e soluções relacionadas com a segurança online e apoiar todos os docentes que pretendam implementar as iniciativas promovidas projeto SeguraNet, da Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas da Direção-Geral da Educação.

Requisitos | Computador portátil e/ou Smartphone.



Workshop 6 | **LAB-VR@360** | Luís Gaspar

Imagine uma sala de aula, onde os alunos podem visitar os mais espantosos lugares do mundo sem sair da sala, onde são capazes de explorar o sistema solar, onde são capazes de explorar a lua. Imagine uma sala de aula, onde os alunos podem construir e manipular modelos moleculares em 3D. Imagine qualquer projeto, onde os alunos possam viajar e explorar virtualmente as cidades/localidades dos seus colegas. Não imaginem..... façam tudo isto com os vossos alunos usando Realidade Virtual.

Neste workshop terão a oportunidade de:

- Explorar virtualmente lugares fantásticos
- Conhecer Apps que permitem explorar a ciência como se fossem cientistas
- Criar realidade virtual

Requisitos | Telemóveis com os seguintes sensores: Acelerómetro e Giroscópio.

Algumas Apps necessitam da mais recente versão do sistema operativo (IOS e Android).