

Desafio de Educação para os Media



1. Nome e apelido do professor responsável pela experiência

No caso de haver vários professores envolvidos na experiência, deve mencionar todos os participantes, indicando claramente quem será o principal representante que viajará para o evento de reconhecimento caso a experiência seja selecionada.

2. E-mail de contacto

3. Telefone de contacto

4. Estabelecimento de ensino onde a experiência de aprendizagem ocorreu

5. Povoação

6. Em que localidade está situado o estabelecimento de ensino?

7. Seleccione o âmbito geográfico

Lembre-se que deve ser uma experiência de aprendizagem realizada numa das áreas geográficas de uma das entidades parceiras envolvidas na convocatória:

8. Detalhes da experiência de aprendizagem

Em seguida, preencha as informações detalhadas sobre a experiência que propõe para esta convocatória.

A. Título da experiência

B. Qual dos eixos temáticos principais é desenvolvido na sua proposta?

C. Data e duração da implementação

Em que ano a experiência foi criada e quando foi a última vez que foi colocada em prática em sala de aula?

D. Descreva brevemente a experiência (máximo 300 caracteres)

E. Idades dos estudantes participantes

F. Matéria/s implicada/a

G. Quais foram os objetivos de aprendizagem? (máximo 2000 caracteres)

Que competências a experiência procura desenvolver? Que conhecimentos se espera que os alunos adquiram?

H. Qual foi a origem desta proposta? (máximo 2000 caracteres)

Foi projetada a partir do zero? Surgiu em colaboração com um especialista ou entidade, foi desenvolvida por uma equipa de docentes? É baseada numa proposta existente que adaptou às necessidades do seu contexto e alunos?... Se for uma adaptação, deverá citar a proposta original.

I. Que metodologias foram utilizadas? (máximo 2000 caracteres)

J. Se um professor de outro estabelecimento de ensino estivesse interessado em replicar a iniciativa, como a explicaria? (máximo 2000 caracteres)

Descreva brevemente os principais passos, fases ou atividades incluindo os produtos intermédios e finais desenvolvidos pelos alunos.

- K.** Como é que o uso da tecnologia enriqueceu ou melhorou a aprendizagem dos alunos? (máximo 2000 caracteres)
- L.** Qual o grau de participação e de envolvimento dos alunos?
(máximo 2000 caracteres)
Como e em que medida acha que terá respondido aos seus interesses e/ou necessidades atuais?
- M.** Que estratégias e instrumentos de avaliação foram utilizados? (máximo 2000 caracteres)
- N.** Quais foram as principais conclusões e avaliações tiradas após colocar em prática essa experiência? (máximo 2000 caracteres)
Os objetivos de aprendizagem foram alcançados?
- Ñ.** Qual o impacto desta experiência nos alunos e no seu ambiente?
(máximo 2000 caracteres)
Que estratégias foram utilizadas para envolver outros atores para lá das paredes da sala de aula?
- O.** Que melhorias incluiria se repetisse esta experiência?
(máximo 2000 caracteres)
- P.** Por fim, anexe o link de um vídeo (máx. 3 minutos) no qual explica, da forma mais didática possível, a iniciativa.
É importante que a pessoa que explica a experiência seja a mesma que, caso venha a ser a proposta vencedora, possa viajar para o evento no âmbito do Mobile World Congress Barcelona 2023.
- Q.** Gostaria de fazer algum comentário adicional?