



CHARNECA DE CAPARICA • ALMADA

NESTA EDIÇÃO...

- CODEWEEK - COMEMORAÇÃO DA SEMANA EUROPEIA DA PROGRAMAÇÃO
- PARTILHA DE BOAS PRÁTICAS
- CURADORIA DE FERRAMENTAS DIGITAIS
- ACADEMIA DIGITAL PARA PAIS - 2022/2023
- ubbu - PENSAMENTO COMPUTACIONAL E COMPETÊNCIAS DIGITAIS
- BEBRAS - CASTOR INFORMÁTICO
- DIGITALKS - 1º SEMESTRE
- TIC COMO ATIVIDADE DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR

NEWSLETTER

NOTÍCIAS PADDE | AE CARLOS GARGATÉ

EDITORIAL

Estando o PADDE no 3º ano de implementação, entendi fazer um pequeno balanço de onde partimos e onde nos encontramos.

No 1º ano, além da formação da equipa foram aplicados os inquéritos Selfie e Check in a todos os professores e foi feita a formação dos professores membros da equipa PADDE. Foi, ainda, delineado o plano com as 3 vertentes (Tecnológica, Pedagógica e Organizacional) e os professores foram iniciando a formação digital nos níveis 1, 2 e 3, em articulação com o Centro de Formação Almadaforma.

No 2º ano, foi implementado o PADDE nas suas 3 vertentes e, apesar dos enormes progressos, fomos sentido alguns constrangimentos que se prendem com questões mais tecnológicas e organizacionais do plano (rede wifi, PCs obsoletos, ausência de tomadas nas salas, dificuldade na entrega dos Kits, assistência técnica, etc), contudo fomos sempre em busca da solução e nunca nos escudámos nos problemas, para não executar o nosso projeto.

O PADDE acabou por ser reformulado tendo sido introduzidas, 3 novas atividades: o Clube Robótica e Programação, a Academia Digital para Pais e as edições semestrais da Newsletter, todas com enorme sucesso e que continuam ativas.

Os objetivos no âmbito da componente pedagógica são aqueles que temos de continuar a investir neste 3º ano de PADDE, para que possamos cumprir a monitorização dos impactos da implementação do plano. É desejável que haja uma efetiva alteração nas práticas pedagógicas em sala de aula, com a utilização de metodologias ativas com o recurso ao digital e consequentemente, dando ênfase na avaliação formativa, também ela suscetível de ser feita de forma digital, assim como ao desenvolvimento do trabalho colaborativo nos departamentos e entre departamentos.

A direção e os membros da equipa agradecem o comprometimento dos professores para com o cumprimento dos objetivos, pelo que contamos com a colaboração de todos para a execução do PADDE.

Mª da Graça Carvalho
Membro da Equipa PADDE



CODEWEEK - COMEMORAÇÃO DA SEMANA EUROPEIA DA PROGRAMAÇÃO

Neste ano letivo de 2022/2023, através do seu Clube de Robótica e Programação, o Agrupamento de Escolas Carlos Gargaté participou pela primeira vez na CodeWeek - Comemoração da Semana Europeia da Programação. Na semana de 24 a 28 de outubro, realizaram-se três dias abertos a toda a comunidade escolar, com os dias 25 e 27 de outubro, a serem preenchidos com atividades lúdicas de experimentação de programação. No dia 28, pelas 10:00 h, realizou-se uma palestra com o Professor Paulo Torcato, um dos maiores entusiastas e ativistas da integração da programação e robótica nas escolas, sob a temática "A programação como literacia digital".

Rui Cruz, António Gonçalves



PARTILHA DE BOAS PRÁTICAS



A partilha de boas práticas nos departamentos continua a ser uma atividade constante. Continuam a ser registadas, nas respectivas grelhas, e partilhadas entre departamentos.

Durante o 1º semestre foram sendo feitas várias partilhas em cada departamento.

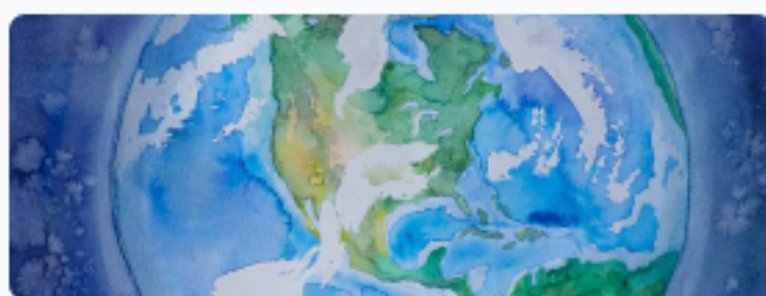
No departamento de línguas, por exemplo, os docentes apresentaram exemplos de práticas com as ferramentas Wakelet e sobre a utilização do livro Excel no registo das recolhas de avaliação.

Lucinda Dias | Equipa PADDE

wakelet

Teresa Porro
@profteresa

15 Hrs • 1



Poemas e Slogans Dia da Terra

trabalhos dos alunos do AEGG

Telegraph



Ciclo da Vida

Nasce um bebé Floresce e cresce Admirável permanece

ANO/TURMA: 9º1

29 alunos



Agrupamento de Escolas Carlos Gargaté

Avaliação da disciplina de FRANCÊS

1º SEM

Prof:

?

INSTRUÇÕES

Domínios		Compreensão Oral				Interação/Produção Oral				Compreensão Escrita / Domínio Intercultural					Interação /Produção Escrita					Ponderada Ponderada %	Av. Qualit. Conhecimentos e Capacidades	Av. Qualit. Atitudes	AUTO-AVALIAÇÃO	1º SEM %	Dados Estatísticos	
Ponderação		10		%		15		%		35			%		40		%									
Instrumentos		T1	T2	T3		1	2	3		T1	T2	T3	outro		T1	T2	T3	outro								
1	Ana																			0	F	F		1		
2																				0	F	F			Nº NEG	%
3																				0	F	F			1	3,45
4																				0	F	F				
5																				0	F	F			Nº POS	%
6																				0	F	F			0	0,00
7																				0	F	F				
8																				0	F	F			N1	
9																				0	F	F			1	
10																				0	F	F				
11																				0	F	F			N2	
12																				0	F	F			0	
13																				0	F	F				

CURADORIA DE FERRAMENTAS DIGITAIS

A Equipa PADDE está a construir um repositório de ferramentas digitais, passíveis de serem usadas como recurso didático. As ferramentas que irão constar do repositório terão como características preferenciais, para além do óbvio interesse didático e pedagógico, o estarem em plataforma online, de utilização livre e gratuita e devidamente experimentadas. Serão, no entanto, referenciadas outras ferramentas não gratuitas ou de instalação no computador, desde que o seu interesse didático-pedagógico o justifique. O repositório será de consulta exclusiva do universo aecg.pt e tentará abranger todo o leque de tipologias de ferramentas digitais, por exemplo, votação e *quizzes*, agregador/organizador de pesquisas, mural colaborativo, mapa de conceitos, animação digital, edição de vídeo, apresentações, friso cronológico, *storytelling*, ferramentas multitarefa, etc. O repositório terá como base a plataforma edshelf.com, alojada numa página do Google Sites, onde as ferramentas serão apresentadas em categorias, tendo, em português, a descrição da ferramenta, sugestões de possível utilização e características como a plataforma de suporte, gratuitidade, etc.

Pelas razões apresentadas solicitamos a todos os colegas que nos enviem, através de uma entrada de trabalho (a criar) no Classroom do PADDE, sugestões de ferramentas que possam ser incluídas no repositório.

Lucinda Dias, António Gonçalves | Equipa PADDE



ACADEMIA DIGITAL PARA PAIS - 2022/2023

3.ª edição

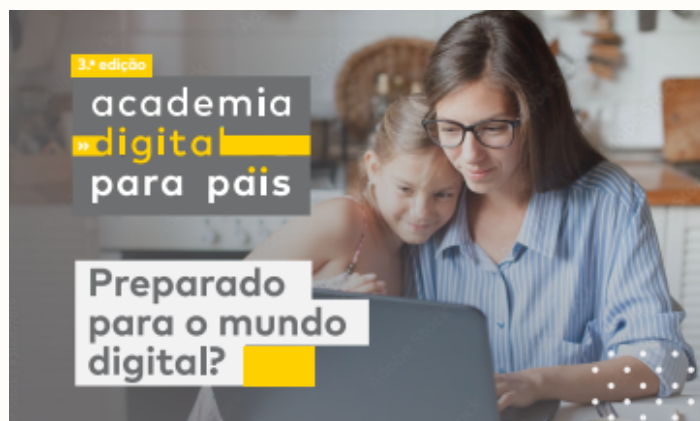
academia
» digital
para pais

A Academia Digital para Pais teve no ano passado a sua primeira edição neste Agrupamento. Esta iniciativa tem como objetivo promover o desenvolvimento de competências digitais básicas, pelos pais e encarregados de educação, que facilitem o acompanhamento escolar dos seus filhos, e possibilitem o uso adequado e mais seguro, de ferramentas de integração social disponíveis na Internet.

Apesar das dificuldades inerentes ao facto de os pais e encarregados de educação não terem grande disponibilidade de tempo, devido aos seus afazeres profissionais, esta última edição culminou com a conclusão da formação por seis pais.

Este ano letivo o Agrupamento vai realizar uma nova edição, tendo-se já iniciado a divulgação e seleção dos pais e encarregados de educação, dando preferência àqueles pais que apresentam mais dificuldades na utilização de ferramentas digitais usadas no acompanhamento escolar dos seus educandos. A Academia também já está presente online, com o módulo "Competências Básicas", acessível através da página eletrónica da Estudoteca, "Sempre a Aprender..."

António Gonçalves | Equipa PADDE



Curso Competências Digitais Básicas
Prepare-se para apoiar o seu filho nas aulas, numa educação cada vez mais digital



Curso Segurança e Cidadania Digital
Aprenda a usar com segurança o computador e a Internet



Curso Consumidor Digital
Seja um consumidor digital e faça a gestão dos seus consumos de eletricidade e água



Até 24 horas de formação gratuita

Uma parceria da E-REDES com a Direção-Geral da Educação



A formação
é gratuita



A Academia Digital para Pais está de volta!

Na 'Academia Digital para Pais' encontra ferramentas para acompanhar as atividades escolares do seu filho, cada vez mais apoiadas em tecnologias digitais. É importante conhecer os recursos digitais utilizados pelos nossos filhos para os aconselhar sobre técnicas de segurança e uso responsável de conteúdos.

Nesta 3.ª edição, pode também aprender a ser mais eficiente nos seus consumos, utilizando o digital. A tendência de substituição de balcões e lojas por canais digitais está a acontecer a ritmo acelerado. A formação "Consumidor Digital" ajuda-o a resolver necessidades do seu dia-a-dia, consultando sites de prestadores de serviços tão essenciais como a eletricidade ou a água. Além de poupar o tempo das deslocações, em muitos canais digitais encontra um vasto conjunto de informação que lhe permite gerir consumos de forma mais consciente e sustentável.

O digital veio para ficar. Atualize-se! Faça a sua escolha e inscreva-se já!

A formação é gratuita

Oferta Formativa

Curso - Competências Digitais Básicas
Curso - Segurança e Cidadania Digital
Curso - Consumidor Digital

Local

Escola

Horários

Pós-Laboral (a definir pela escola)

Participantes

Até 2 pessoas por agregado familiar

As sessões de formação decorrem nas instalações da escola, onde serão disponibilizados computadores e materiais de apoio.

UBBU - PENSAMENTO COMPUTACIONAL E COMPETÊNCIAS DIGITAIS



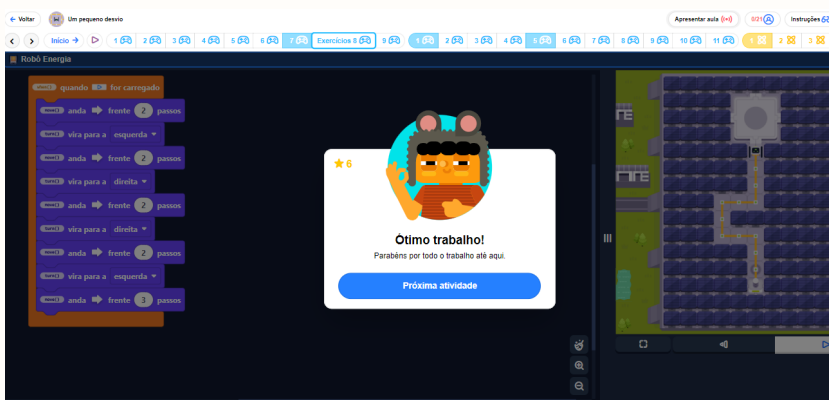
SABER MAIS SOBRE O UBBU



ubbu code to create

A ubbu é uma plataforma para desenvolvimento do pensamento computacional e das competências digitais que, em boa hora, a Direção-Geral de Educação disponibilizou, neste ano letivo de 2022/2023, para as escolas poderem usar nas atividades de aprendizagem dos seus alunos. Esta plataforma possibilita a utilização de um método de trabalho consistente e já validado, para criar os adequados ambientes de aprendizagem. No caso do nosso Agrupamento, e no âmbito das Atividades de Enriquecimento Curricular, em TIC para alunos do 4.º ano de escolaridade das duas escolas do 1.º ciclo, já se está a trabalhar o nível 1. Devido à utilização de uma linguagem acessível e de dinâmicas de jogo, bastante estimulantes, os alunos têm demonstrado grande receptividade e entusiasmo durante a execução das tarefas nas aulas e, posteriormente, de modo autónomo e em casa, isoladamente ou com apoio familiar.

António Gonçalves | Equipa PADDE





BEBRAS - CASTOR INFORMÁTICO

Bebras - Castor informático é uma iniciativa internacional, consubstanciada por desafios, na forma de uma prova anual, onde os alunos são confrontados com a resolução de pequenos problemas, de complexidade crescente, que exigem a utilização do pensamento computacional.

Estes desafios começaram em Portugal em 2019 e são promovidos pelo Departamento de Ciência de Computadores da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto, juntamente com a Tree Tree 2, um grupo de jovens cientistas, engenheiros e médicos que pretende promover a ciência entre as crianças e jovens, estimulando o seu talento e curiosidade.

Neste ano letivo, o Agrupamento, através do seu Clube de Robótica e Programação, participou pela primeira vez na competição que decorreu durante a segunda quinzena do mês de novembro. Participaram 19 alunos, na categoria de Benjamins (5º e 6º ano de escolaridade). Durante outubro e novembro compareceram aos “treinos” e nos dias 21 e 24 de novembro realizaram, durante 45 minutos, os 15 desafios lançados aos mais de 75 000 participantes nacionais.

Da participação dos nossos 19 alunos, resultou que 2 atingiram o Top 10% e 8 o Top 25%, ou seja, uma participação honrosa para o Agrupamento. Todos os concorrentes receberam os seus certificados de participação durante o mês de janeiro.

No 1.º ciclo vai ser promovido um mini-Bebras do Agrupamento, para que os alunos do 4º ano também possam exercitar e pôr à prova as suas capacidades no âmbito do pensamento computacional.

António Gonçalves | Equipa PADDE

Castor Informático

O Desafio Internacional de Pensamento Computacional

2022

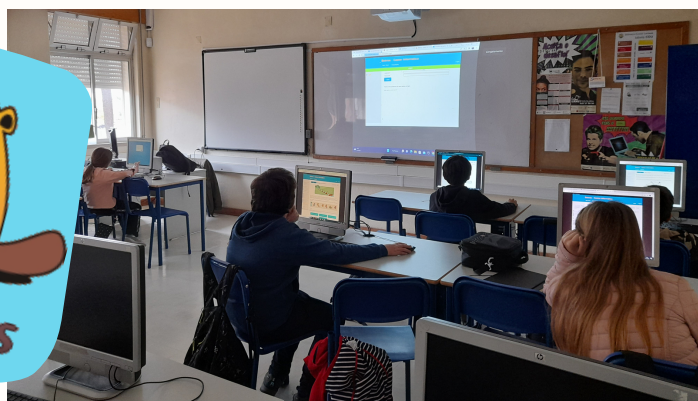
RESULTADOS DETALHADOS DA ESCOLA

Agrupamento de Escolas Carlos Gargaté

[Voltar à página da escola](#)

RESULTADOS DOS BENJAMINS (5º ANO E 6º ANO)

#	Ano Turma	Nome Primeiro Ultimo	Pontuação	Top Global	Q01	Q02	Q03	Q04	Q05	Q06	Q07	Q08	Q09	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
1	6 CRP		96	Top 10%															
2	5 CRP		86	Top 10%															
3	5 CRP		82	Top 25%															
4	6 CRP		80	Top 25%															
5	5 CRP		76	Top 25%															
6	6 CRP		76	Top 25%															
7	5 CRP		72	Top 25%															
8	6 CRP		70	Top 25%															
9	5 CRP		68	Top 25%															
10	5 CRP		68	Top 25%															
11	5 CRP		56																





DIGITALKS - 1º SEMESTRE 2022/2023

As Digitalks são uma das atividades propostas no PADDE, que pretende a partilha de boas práticas para a comunidade escolar.

Neste semestre aconteceram duas digitalks:

- A professora Teresa Pombo, do departamento de línguas, dinamizou uma Digitaltalk, no dia 4 de janeiro, sobre Roteiros Digitais de Leitura e Aprendizagem;
- O professor Rui Páscoa, do departamento de expressões, dinamizou uma Digitaltalk, no dia 18 de janeiro, sobre Microsoft Office 365 Online.

Lucinda Dias | Equipa PADDE



DIGITALKS

Microsoft Office 365 Online

Queres usar o Microsoft Word e não tens, nem podes instalar, o Office no teu computador? O Office 365 online oferece-te, EXATAMENTE, as mesmas funcionalidades, usando uma conta institucional do AECG.



com Rui Páscoa

quarta-feira, 18 de janeiro de 2023, 17h45

Inscrição obrigatória

<https://bit.ly/3Z9i79o>

Roteiros Digitais de Leitura e Aprendizagem

Teresa Pombo
4 de janeiro de 2023



Digitaltalk "Roteiros Digitais de Leitura e Aprendizagem"

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR

Teve início neste ano letivo de 2022/2023, a oferta de TIC nas AEC do 4º ano de escolaridade, nas Escolas Básicas Louro Artur e Santa Maria. O objetivo desta oferta é permitir que estes alunos tomem, mais precocemente, contacto com uma utilização estruturada e orientada dos equipamentos/tecnologias da informação e comunicação, que lhes permita o seu usufruto funcional, escolar e extraescolar. Deste modo, pretende-se potenciar nos alunos a aquisição de competências digitais, fazendo uso de estratégias de ensino-aprendizagem que mobilizem a utilização de recursos didáticos inovadores, como, por exemplo, a plataforma ubbu. Para além da aprendizagem da utilização funcional das tecnologias digitais, pretende-se também estimular o desenvolvimento e a organização na construção do pensamento, através da metodologia do pensamento computacional, bem como, despertar o interesse e a curiosidade dos alunos, pelas áreas designadas CTEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática), cada vez mais pertinentes na aprendizagem e preparação para a vida. Obviamente, este processo só poderá ter sucesso, com a articulação de todos os intervenientes, pais, professores e alunos.

António Gonçalves | Equipa PADDE

