



Projeto eTwinning "Animals in a STEAM World"

Competências: Literacia Digital, Leitura e Escrita

Nível de Escolaridade: 2.º Ciclo Ensino Básico

Docentes responsáveis: Professora Bibliotecária
Manuela Baptista; Professores de Educação Especial:

António Cabral, Filipa Fonseca, Susana Moreira

Escola/AE: EB de Baltar, AE Daniel Faria, Paredes

Descrição

Projeto eTwinning "Animals in a STEAM World"

Etapas

- Apresentação dos alunos e dos professores envolvidos e das respetivas escolas e meio envolvente.
- Criação de um logótipo para o projeto.
- Pesquisa sobre animais da área geográfica/ país.
- Leitura e partilha de fábulas sobre animais.
- Pesquisa de pinturas que retratem animais e de informação sobre os respetivos autores.
- Criação de um "tapete" com perguntas, para simulação da prática de programação, usando instruções simples (programação desconectada como Cody Roby - STEM).
- Avaliação do trabalho desenvolvido.

Recursos

Livro eletrónico, Programação, Projeto eTwinning, Espaço virtual do Projeto

Ferramentas digitais

TwinSpace, Padlet, Tricider, Google Slides, Wakelet, Buncee, etc....

N.º de alunos envolvidos

50

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula, Biblioteca Escolar, Plataforma *Teams*

Mais informação...

<https://twinspace.etwinning.net/135267/home>

Observações

O projeto encontra-se em desenvolvimento ao longo do ano letivo 2020-2021.