

Cenário de Aprendizagem da Europeana

Título

Conhecer quadros e pintores europeus famosos

Autor

Fernando das Neves Baptista

Sumária

Tabela Sumária

Disciplina(s)	Artes, Geografia e História
Tópico	Expressão visual e estética
Idade dos Alunos	8-10 anos
Tempo de Preparação	45 minutos
Duração Atividade	90 minutos
Material Online	Kahoot https://kahoot.com/
Material Offline	smartphone ou tablet e utilize uma aplicação de leitura de códigos QR Formato do cavalo liso de papel A2 Lápis de cor Guache Aquarelas Canetas filtrantes e marcadores Giz de várias cores e giz de cera
Recursos Europeana	https://www.europeana.eu/portal/pt/collections/art https://www.europeana.eu/portal/pt/search?view=grid&q=Amedeo+Modigliani https://www.europeana.eu/portal/pt/search?view=grid&q=Giuseppe+Arcimboldo https://www.europeana.eu/portal/pt/search?page=2&q=Ren%C3%A9+Magritte&view=grid



Licenças



Attribution CC BY

Tema

Arte, Geografia, Estética, Pintura, Escultura e História

Tópico

Destina-se a uma classe de expressão visual e plástica

Integração no currículo

Desenvolver a capacidade estética dos alunos.

Conhecer novas formas de arte

Reproduzir pinturas famosas e conhecer as motivações do autor que as concebeu

Objetivo da aula

Identificar as obras de arte (pintura), o seu autor, o ano em que o museu foi executado onde está patenteado ao público.

Tente reproduzir o trabalho usando materiais escolares. Divulgue o trabalho na escola e na comunidade.

Tendências

Aprendizagem móvel: os alunos têm acesso ao conhecimento através de smartphones e tablets.

Aprendizagem baseada em projetos: os alunos recebem tarefas baseadas em fatos, problemas para resolver e eles trabalham em grupos.

Aprendizagem Colaborativa: um forte foco no trabalho em grupo.

Cloud Based Learning: dados, ferramentas, software é tudo online e pode ser alcançado e modificado a partir de diferentes dispositivos.

Game Based Learning & Gamification: a aprendizagem é misturada com jogos ou com mecanismos de jogo.

Papel do professor: o professor atua como um mentor, apoiando grupos e indivíduos, em parte graças à tecnologia, economizando cada vez mais tempo na preparação da aula.

Recursos Educativos Abertos: a utilização de recursos educativos abertos aumenta, explorando a interoperabilidade dos conteúdos e serviços educativos, independentemente do dispositivo utilizado.

BYOD: Utilizar o seu dispositivo.

Competências para o século XXI

Colaboração - trabalhar em diversas equipas de forma colaborativa.

Desenvolver o pensamento crítico e resolução de problemas – tomar decisões, analisar diferentes pontos de vista com o intuito de evidenciar opiniões e tirar conclusões.

Comunicação - Comunicar com autonomia e clareza de várias formas e numa variedade de situações transdisciplinares. Ouvir os outros e considerar as diferentes opiniões. Usar processos de escrita com correção.

Literacia da Informação - Aceder e usar a informação procedente de diferentes fontes/recurso. Usar auxiliares de informação e comunicação para apresentar informações simples.

Literacia em TIC - Aceder às TIC e usar algumas ferramentas para a comunicação, colaboração, criatividade e resolução de problemas.

Atividades

Nome da Atividade	Procedimento	Duração
Pesquisa	<ol style="list-style-type: none"> Vamos iniciar a aula completando os puzzles do site bARTolomeo (que eu conheci a partir da exploração das coleções da EUROPEANA: http://bartolomeo.education/giochi-didattici/il-ritratto-gioco/) Vão ser jogados alguns KAHOTS na sala de aula para aprender e saber mais sobre pinturas da europa: Vão ser apresentadas aos alunos uma série de telas/pinturas e é solicitado que cada um dos alunos fale sobre elas. <p>É pedido a cada aluno que dentro destas telas selecionem uma da sua preferência. Para tal serão indicados e utilizados os seguintes sites:</p> <p>https://www.europeana.eu/portal/pt/collections/art https://www.europeana.eu/portal/pt/search?view=grid&q=Amedeo+Modigliani https://www.europeana.eu/portal/pt/search?view=grid&q=Giuseppe+Arcimboldo https://www.europeana.eu/portal/pt/search?page=2&q=Ren%C3%A9+Magritte&view=grid</p>	20 m
Seleção da obra a conhecer	Cada aluno deve escolher um trabalho, indicando oralmente a razão de sua escolha para o resto.	20 m
Pesquisa das obras	<p>Se houver escolhas iguais podem ser aceites.</p> <p>Os trabalhos escolhidos devem ser contextualizados indicando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nome da obra - autora - data de execução - local onde é armazenado ou patenteado ao público - Motivo da sua aplicação (* facultativo) - histórias relacionadas com o trabalho (* opcional) 	15 m
Reprodução das obras	Cada aluno deve reunir os materiais necessários para reproduzir o trabalho. Devem ser utilizadas técnicas de reprodução adequadas, dando prioridade ao desenho à vista (pode sempre ver a obra de arte no seu tablet ou monitor de computador)	60 m

Nome da Atividade	Procedimento	Duração
Rotulagem e divulgação	Além disso, deve ser colocada uma etiqueta de identificação no painel de avaliação, juntamente com a obra reproduzida. Os trabalhos dos alunos serão fotografados e publicados no blog da escola: https://anossasequoia.blogspot.com/2019/04/pintores-famosos-na-escola.html	15 m

Avaliação

Realizada através de dispositivos eletrónicos - smartphones ou tablets – recorrendo a plataformas como:

Padlet - <https://padlet.com/>

Kahoot - <https://kahoot.com/>

Sobre o projeto Europeana DSI-4

A [Europeana](#) é a plataforma europeia dedicada ao património cultural digital que permite o acesso online gratuito a mais de 53 milhões de itens digitalizados provenientes de museus, arquivos, bibliotecas e galerias da Europa. O projeto Europeana DSI-4 prossegue as ações das três anteriores Infraestruturas de Serviços Digitais da Europeana (DSIs). Esta é a quarta repetição com resultados confirmados de concretizações em matéria de criação de acesso, interoperabilidade, visibilidade e utilização do património cultural europeu nos seguintes cinco públicos-alvo: Cidadãos Europeus, Educação, Investigação, Indústrias Criativas e Instituições de Património Cultural.

A [European Schoolnet](#) (EUN) consiste numa rede de 30 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização não lucrativa, o objetivo da EUN é o de promover a inovação no ensino e na aprendizagem junto dos seus principais parceiros: Ministérios da Educação, escolas, professores, investigadores e parceiros empresariais. A tarefa da European Schoolnet no projeto DSI-4 da Europeana é a de dar continuação e expandir a Comunidade Educativa da Europeana.