

# **APÊNDICES 13**

Planos de aula

<b>PLANO DE AULA Nº 1</b>	<b>Disciplina: Educação Visual e Tecnológica</b>	<b>Turma: 6ºC</b>	<b>2011/2012</b>
<b>Unidade de Trabalho: “ Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 10.00 / 11.30</b>	
<b>Professora estagiária: Helena Gomes</b>		<b>Data:</b>	<b>Aula nº 84 e</b>
<b>Professora cooperante: Elizabete Isabel</b>		<b>06/03/2012</b>	<b>85</b>
<b>SUMÁRIO:</b> Apresentação da unidade de trabalho Visionamento de um PowerPoint, sobre pré-cinema e instrumentos óticos. Exercício prático, construção de um Flipbook.			
<b>CAMPOS</b>	<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>	<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>	
Comunidade	Animação	Comunicação	
Equipamento	Desenho	Movimento	
	Construções	Luz/Cor	
	Pintura		
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender a noção de movimento associando-o à imagem em movimento/animação a ao cinema de animação.</li> <li>- Conhecer os princípios básicos da animação.</li> <li>- Utilizar expressivamente os diversos elementos visuais.</li> <li>- Compreender o movimento como mudança de posição no espaço.</li> <li>- Utilizar corretamente, tanto na linguagem verbal como na linguagem gráfica, os conceitos: vertical, horizontal, oblíquo.</li> <li>- Considerar a cor na construção do sentido das mensagens.</li> <li>- Expressar-se livremente através da cor.</li> <li>- Considerar a cor na construção do sentido das mensagens.</li> </ul>			
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretar e conceber narrativas visuais a partir de vários formatos narrativos.</li> <li>- Produzir objetos plásticos explorando temas, ideias e situações.</li> <li>- Utilizar diferentes meios expressivos de representação.</li> <li>- Criar composições bidimensionais a partir da observação e da imaginação, utilizando expressivamente elementos da forma.</li> <li>- Reconhecer a importância dos desenvolvimentos tecnológicos fundamentais.</li> <li>- Predispor-se para conhecer a evolução de alguns objetos ao longo da história.</li> <li>- Analisar o princípio de funcionamento de um objeto técnico.</li> <li>- Compreender o movimento como mudança de posição no espaço.</li> <li>- Reconhecer a importância da qualidade da expressão plástica para que a comunicação se estabeleça.</li> <li>- Reconhecer mecanismos/artefactos elementares que transformam ou representam o movimento.</li> <li>- Expressar o pensamento com ajuda do desenho.</li> </ul>			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES – ESTRATÉGIAS</b>		<b>RECURSOS</b>
<b>10'</b>	- Receção aos alunos		-Computador

10'	- Dialogo com os alunos. Explicação e contextualização da Unidade de Trabalho que se inicia.	- Tela branca
25'	- Introdução ao estudo do conteúdo “movimento” da disciplina de Educação Visual e Tecnológica (EVT). - Visionamento de um PowerPoint, sobre a temática dos brinquedos óticos.	- PowerPoint -Projektor multimédia
10'	- Dialogo com os alunos, solicitando a sua participação oral	- Papel cavalinho
10'	para comentários sobre os vários brinquedos óticos mostrados.	- Lápis de grafite
	- Visionamento de pequenos filmes, sobre a temática abordada.	- Borracha
10'	-Demonstração de dois exemplos de brinquedos óticos, onde os alunos são convidados a experimentar.	-Lápis de cor
15'	-Proposta de trabalho de pesquisa, a ser realizada em grupo pelos alunos. Sobre o tema “ Cinema de Animação”, a apresentar no dia 13 de Março de 2012. -Proposta de exercício prático, onde se pretende que o aluno execute um pequeno Flipbook, pondo em prática os conhecimentos adquiridos anteriormente sobre movimento, e de acordo com Método de Resolução de Problemas (MRP).	- Enunciado de pesquisa
<b>AVALIAÇÃO</b> Contínua e sistemática.		

<b>PLANO DE AULA Nº 2</b>	<b>Disciplina: Educação Visual e Tecnológica</b>	<b>Turma: 6ºC</b>	<b>2011/2012</b>
<b>Unidade de Trabalho: Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 13.30 / 15.00</b>	
<b>Professora estagiária: Helena Gomes</b>		<b>Data:</b>	<b>Aula nº 87 e 88</b>
<b>Professora cooperante: Elizabete Isabel</b>		<b>08/03/2012</b>	
<b>SUMÁRIO</b>			
Exercício prático “construção de um FLIPBOOK”, continuação do trabalho iniciado na aula anterior.			
<b>CAMPOS</b>	<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>	<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>	
Equipamento	Animação Desenho Pintura Construção	Movimento Comunicação Espaço Luz/Cor Trabalho	
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender a noção de movimento associando-o à imagem em movimento/animação a ao cinema de animação;</li> <li>- Conhecer os princípios básicos da animação;</li> <li>- Utilizar expressivamente os diversos elementos visuais;</li> <li>- Compreender o movimento como mudança de posição no espaço;</li> <li>- Utilizar corretamente, tanto na linguagem verbal como na linguagem gráfica, os conceitos: vertical, horizontal, oblíquo;</li> <li>- Considerar a cor na construção do sentido das mensagens;</li> <li>- Expressar-se livremente através da cor;</li> <li>- Considerar a cor na construção do sentido das mensagens;</li> <li>- Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão.</li> </ul>			
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretar e conceber narrativas visuais a partir de vários formatos narrativos.</li> <li>- Produzir objetos plásticos explorando temas, ideias e situações.</li> <li>- Utilizar diferentes meios expressivos de representação.</li> <li>- Criar composições bidimensionais a partir da observação e da imaginação, utilizando expressivamente elementos da forma.</li> <li>- Compreender o movimento como mudança de posição no espaço.</li> <li>- Reconhecer a importância da qualidade da expressão plástica para que a comunicação se estabeleça.</li> <li>- Reconhecer mecanismos/artefactos elementares que transformam ou representam o movimento.</li> <li>- Expressar o pensamento com ajuda do desenho.</li> </ul>			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES – ESTRATÉGIAS</b>		<b>RECURSOS</b>
<b>10’</b>	-Receção aos alunos, distribuição do material.		Papel cavalinho, tiras de 21X6 cm

<b>15'</b>	- Sistematização dos conteúdos abordados na aula anterior.	Lápis, lápis de cor
<b>50'</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivação inicial para a elaboração do <i>flipbook</i></li> <li>- De acordo com o método de resolução de problemas (MRP) conceber e construir um <i>flipbook</i>.</li> <li>-Elaboração de sequências de desenho.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ou outro material para colorir</li> <li>Papel vegetal</li> <li>Mola de escritório</li> </ul>
<p><b>AVALIAÇÃO:</b> Sistemática e contínua.</p>		

<b>PLANO DE AULA Nº 3</b>		Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>		Turma: <b>6ºC</b>		2011/2012	
Unidade de Trabalho: <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>				Hora: <b>10.00 / 11.30</b>			
Professora estagiária: <b>Helena Gomes</b>				Data: <b>13/03/2012</b>		Aula nº <b>89 e 90</b>	
Professora cooperante: <b>Elizabete Isabel</b>							
<b>SUMÁRIO</b>							
Apresentação de trabalhos de pesquisas realizados pelos alunos, sobre a temática cinema.							
<b>CAMPOS</b>		<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>		<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>			
Equipamento Comunidade		Animação		Comunicação Trabalho Movimento			
<b>OBJETIVOS</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir hábitos de escuta do outro, para tomar em conta as suas razões quando justificadas;</li> <li>- Tomar consciência da importância da comunicação e dos meios de transmissão dos mesmos;</li> <li>- Comunicar ideias e informações de forma adequada e expressiva;</li> <li>- Utilizar meios audiovisuais, tirando partido das suas potencialidades comunicacionais e funcionais;</li> <li>- Colaborar na planificação das diversas fases de estruturação do trabalho.</li> <li>- Considerar a cor na construção do sentido das mensagens.</li> </ul>							
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Predispor-se para conhecer a evolução de alguns objetos ao longo da história;</li> <li>- Conceber sequências visuais a partir de vários formatos narrativos;</li> <li>- Organizar com funcionalidade e equilíbrio visual os espaços bidimensionais;</li> <li>- Reconhecer a importância dos desenvolvimentos tecnológicos funcionais;</li> <li>- Reconhecer mecanismos /artefactos elementares que transformam ou representam o movimento.</li> </ul>							
<b>TEMPO</b>		<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>				<b>RECURSOS</b>	
<b>10'</b>		- Receção aos alunos, distribuição dos materiais.				- Computador;	
<b>50'</b>		- Apresentação oral dos trabalhos de pesquisa sobre a História do cinema e cinema de animação, realizado em grupo, como trabalho de casa, utilizando o <i>software</i>				retroprojektor; tela branca; colunas de som;	
<b>30'</b>		<i>Microsoft Powerpoint.</i>				<i>Pen drive.</i>	
		Diálogo e discussão com os alunos sobre a história do cinema				- apresentações em Powerpoint.	
<b>AValiação.</b>							
Sistemática e contínua							
Grelha de avaliação da atividade							
Ficha de autoavaliação							

<b>PLANO DE AULA Nº 4</b>	Disciplina: Educação Visual e Tecnológica	Turma: 6ºC	2011/2 012
Unidade de Trabalho: <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		Hora: 13.30 / 15.00	
Professora estagiária: Helena Gomes		Data: 15/03/2012	Aula nº 91 e 92
Professora cooperante: Elizabete Isabel			
<b>SUMÁRIO</b>			
Apresentação do trabalho de pesquisa. (continuação)			
Autoavaliação dos trabalhos de grupo.			
Conclusão do Flipbook.			
Autoavaliação dos trabalhos realizados ao longo do 2º período.			
<b>CAMPOS</b>	<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>	<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>	
Equipamento	Animação	Comunicação	
Equipamento	Pintura	Movimento	
	Desenho	Espaço	
	Construção	Luz/Cor	
		Trabalho	
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir hábitos de escuta do outro, para tomar em conta as suas razões quando justificadas;</li> <li>- Tomar consciência da importância da comunicação e dos meios de transmissão dos mesmos;</li> <li>- Comunicar ideias e informações de forma adequada e expressiva;</li> <li>- Utilizar meios audiovisuais, tirando partido das suas potencialidades comunicacionais e funcionais;</li> <li>- Colaborar na planificação das diversas fases de estruturação do trabalho;</li> <li>- Considerar a cor na construção do sentido das mensagens;</li> <li>- Compreender a noção de movimento associando-o à imagem em movimento/animação e ao cinema de animação;</li> <li>- Compreender o movimento como mudança de posição no espaço;</li> <li>- Utilizar corretamente, tanto na linguagem verbal como na linguagem gráfica, os conceitos: vertical, horizontal, oblíquo;</li> <li>- Expressar-se livremente através da cor;</li> <li>- Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão;</li> <li>- Utilizar expressivamente os diversos elementos visuais;</li> <li>- Reconhecer a importância da qualidade da expressão plástica para que a comunicação se estabeleça;</li> <li>- Executar operações concertadas com vista à obtenção do produto final.</li> </ul>			
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predispor-se para conhecer a evolução de alguns objetos ao longo da história;</li> <li>- Conceber sequências visuais a partir de vários formatos narrativos;</li> <li>- Organizar com funcionalidade e equilíbrio visual os espaços bidimensionais;</li> <li>- Reconhecer a importância dos desenvolvimentos tecnológicos funcionais;</li> <li>- Reconhecer mecanismos /artefactos elementares que transformam ou representam o movimento.</li> <li>- Interpretar e conceber narrativas visuais a partir de vários formatos narrativos;</li> <li>- Produzir objetos plásticos explorando temas, ideias e situações;</li> <li>- Utilizar diferentes meios expressivos de representação;</li> <li>- Criar composições bidimensionais a partir da observação e da imaginação, utilizando</li> </ul>			

expressivamente elementos da forma;

- Compreender o movimento como mudança de posição no espaço;
- Reconhecer a importância da qualidade da expressão plástica para que a comunicação se estabeleça;
- Expressar o pensamento com ajuda do desenho;
- Traduzir diferentes narrativas em imagens;
- Ter consciência da aplicação dos diferentes conteúdos no trabalho criativo desenvolvido.

<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>10'</b>	- Receção aos alunos e entrega de material;	- Computador;
<b>20'</b>	- Apresentação dos trabalhos de grupo á turma;	- Projetor multimédia,
<b>10'</b>	- Diálogo e discussão com os alunos sobre os trabalhos;	- Tela branca;
<b>15'</b>	apresentados e apreciação da turma acerca dos mesmos;	- Lápis e borracha,
<b>15'</b>	- Autoavaliação do trabalho de grupo;	- Fichas de
<b>25'</b>	- Conclusão do exercício prático;	autoavaliação período;
<b>10'</b>	- Autoavaliação do período.	- Fichas de
		autoavaliação trabalho de pesquisa.

#### **AVALIAÇÃO**

Sistemática e contínua.

<b>PLANO DE AULA Nº</b> 5	<b>Disciplina: Educação Visual e Tecnológica</b>	<b>Turma: 6ºC</b>	<b>2011/2012</b>
<b>Unidade de Trabalho: Animação de Imagens “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 10.00 / 11.30</b>	
<b>Professora estagiária:</b> Helena Gomes		<b>Data:</b>	<b>Aula nº 93 e</b>
<b>Professora cooperante:</b> Elizabete Isabel		<b>10/04/2012</b>	<b>94</b>
<b>SUMÁRIO</b>			
<p>Visualização de curtas-metragens de autor.</p> <p>Conhecimentos necessários à realização de uma curta-metragem de animação.</p> <p>Preenchimento de um questionário sobre a atividade.</p> <p>Pré-produção / Ideias / Linguagem do Cinema / Produção.</p> <p>Observação da animação sobre do livro “EVA” de Margarida Botelho.</p>			
<b>CAMPOS</b>	<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>	<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>	
Equipamento Comunidade	Animação	Comunicação Movimento	
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir o hábito de escuta dos outros;</li> <li>- Tomar consciência da importância da comunicação e dos meios de transmissão dos mesmos;</li> <li>- Comunicar ideias e informações de forma adequada e expressiva;</li> <li>- Compreender o movimento como mudança de posição no espaço;</li> <li>- Utilizar corretamente, tanto na linguagem verbal como na linguagem gráfica, os conceitos: vertical, horizontal, oblíquo.</li> </ul>			
<b>COMTETÊNCIAS ESPECIFICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretar mensagens na leitura de formas visuais</li> <li>- Conceber sequências visuais a partir de vários formatos narrativos;</li> <li>- Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade, a integração de novos e diversos saberes, o sentido critico e capacidade de reflexão acerca do seu trabalho e de outras manifestações artísticas produzidas.</li> </ul>			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>		<b>RECURSOS</b>
<b>10'</b>	Receção aos alunos e preparação de trabalhos;		-Computador, internet, retroprojeter, tela branca e colunas de som. - Livro “EVA” de Margarida Botelho. Curtas de Regina Pessoa Trailer – Idade do gelo - Questionário acerca dos vídeos visionados.
<b>30'</b>	Apresentação de PowerPoint sobre a temática “Animação de imagens”;		
<b>20''</b>	Visionamento de curtas-metragens para a elaboração de um questionário;		
<b>20'</b>	Entrega de um questionário sobre as curtas que visionaram.		
<b>10'</b>	Apresentação do trabalho (livro e animação) “ EVA” de Margarida botelho.		
<b>AValiação</b>			
Sistemática e contínua			

<b>PLANO DE AULA Nº</b> 6	<b>Disciplina: Educação Visual e Tecnológica</b>	<b>Turma: 6ºC</b>	<b>2011/2012</b>
<b>Unidade de Trabalho: Animação de Imagens “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 13.30 / 15.00</b>	
<b>Professora estagiária: Helena Gomes</b>		<b>Data:</b>	<b>Aula nº 95 e</b>
<b>Professora cooperante: Elizabete Isabel</b>		<b>12/04/2012</b>	<b>96</b>
<b>SUMÁRIO</b>			
Visionamento do Filme “ Capitães de Abril”			
<b>CAMPOS</b>	<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>	<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>	
Equipamento Comunidade	Animação Desenho.	Movimento.	
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir hábitos de escuta do outro, para tomar em conta as suas razões quando justificadas.</li> <li>- Reconhecer a importância da qualidade da expressão plástica para que a comunicação se estabeleça</li> <li>- Tomar consciência de que a imagem é um produto fabricado em ordem a determinadas intenções.</li> </ul>			
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selecionar informações pertinentes</li> <li>- Interpretar mensagens na leitura de formas visuais.</li> <li>- Produzir objetos plásticos explorando temas, ideias e situações</li> </ul>			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>		<b>RECURSOS</b>
<b>10'</b>	Receção aos alunos.		Computador, Retroprojektor, tela branca.
<b>60'</b>	Visionamento do filme “Capitães de Abril” de Maria de Medeiros.		
<b>20'</b>	<p>Dialogo com os alunos sobre o filme, solicitando que a partir do filme construíssem uma pequena animação.</p> <p>Dialogo e discussão com os alunos, sobre o trabalho a iniciar, solicitando para apresentarem ideias.</p> <p>Entrega de uma ficha informativa, com as fases do projeto.</p>		
<b>AVALIAÇÃO</b>			
Sistemática e contínua			

<b>PLANO DE AULA Nº 7</b>	Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>	Turma: <b>6ºC</b>	2011/2012
Unidade de Trabalho: <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 13.30 / 15.00</b>	
Professora estagiária: Helena Gomes Professora cooperante: Elizabete Isabel		Data: 19/04/2012	Aula nº 97 e 98
<b>SUMÁRIO</b>			
Criação e apresentação à turma das possíveis ideias a trabalharem nos exercícios de animação sobre a temática do 25 de abril. Discussão em grupo das ideias a trabalhar.			
<b>CAMPOS</b>	<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>	<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>	
Equipamento Comunidade	Animação Desenho	Comunicação Movimento	
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir hábitos de escuta do outro, para tomar em conta as suas razões quando justificadas.</li> <li>- Utilizar expressivamente os diversos elementos visuais.</li> <li>- Tomar consciência da importância da comunicação e dos meios de transmissão dos mesmos;</li> <li>- Comunicar ideias e informações de forma adequada e expressiva;</li> <li>- Compreender o movimento como mudança de posição no espaço;</li> </ul>			
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretar mensagens na leitura de formas visuais.</li> <li>- Produzir objetos plásticos explorando temas, ideias e situações</li> <li>- Conceber composição visual a partir de vários formatos narrativos.</li> <li>- Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade, a integração de novos e diversos saberes, o sentido crítico e capacidade de reflexão acerca do seu trabalho e de outras manifestações artísticas produzidas.</li> </ul>			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>		<b>RECURSOS</b>
<b>10'</b>	Receção aos alunos, distribuição de material.		Computador, Retroprojektor, tela branca. Lápis, borracha, Papel cavalinho A3,
<b>10'</b>	Diálogo com os alunos, sobre o trabalho a iniciar.		
<b>40'</b>	Apresentação da ideia a aperfeiçoamento da mesma.		
<b>30'</b>	Construção de grupos de trabalho de acordo com as cenas a animar. Motivar os alunos a definirem cenário e o número de personagens a utilizar no exercício.		
<b>AVALIAÇÃO</b>			
Sistemática e contínua			

<b>PLANO DE AULA Nº 8</b>	<b>Disciplina: Educação Visual e Tecnológica</b>	<b>Turma: 6ºC</b>	<b>2011/2012</b>
<b>Unidade de Trabalho: “ Animação de Imagens – Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 10.00 / 11.30</b>	
<b>Professora estagiária: Helena Gomes</b>		<b>Data:</b>	<b>Aula nº 99 e</b>
<b>Professora cooperante: Elizabete Isabel</b>		<b>24/04/2012</b>	<b>100</b>
<b>SUMÁRIO</b>			
Apresentação à turma das histórias a animar. Construção e pintura dos Storyboards.			
<b>CAMPOS</b>	<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>	<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>	
Equipamento Comunidade	Animação Desenho Pintura	Comunicação Movimento Luz/Cor Forma Espaço Trabalho	
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir hábitos de escuta do outro, para tomar em conta as suas razões quando justificadas;</li> <li>- Utilizar expressivamente os diversos elementos visuais;</li> <li>- Expressar-se livremente através da cor;</li> <li>- Tomar consciência da influência da cor;</li> <li>- Considerar a cor na construção do sentido da mensagem;</li> <li>- Fazer registos cromáticos;</li> <li>- Utilizar na representação do espaço a dimensão, a luz-cor;</li> <li>- Utilizar a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais;</li> <li>- Relacionar o movimento com a mudança de posição no espaço;</li> <li>- Revelar criatividade na resolução de problemas de transmissão do movimento, reprodução de mecanismos e objetos;</li> <li>- Comunicar ideias e informações de forma adequada e expressiva.</li> <li>- Compreender a noção de movimento associando-o à imagem em movimento/animação e ao cinema de animação;</li> <li>- Executar operações concertadas com vista à obtenção do produto final;</li> <li>- Colaborar na planificação das diversas fases de estruturação de um trabalho.</li> </ul>			
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretar mensagens na leitura de formas visuais;</li> <li>- Conceber sequências visuais a partir de vários formatos narrativos;</li> <li>- Produzir objetos plásticos explorando temas, ideias e situações;</li> <li>- Organizar com funcionalidade e equilíbrio visual os espaços bidimensionais;</li> <li>- Utilizar elementos definidores da forma – ponto, linha, plano, volume, luz/cor, textura e estrutura – nas experimentações plásticas;</li> <li>- Criar composições bidimensionais a partir da observação e da imaginação, utilizando expressivamente os elementos da forma;</li> </ul>			

- Expressar o pensamento com ajuda do desenho (esboços e esquemas simples);  
 - Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade, a integração de novos e diversos saberes, o sentido crítico e capacidade de reflexão acerca do seu trabalho e de outras manifestações artísticas produzidas.

TEMPO	ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS	RECURSOS
10'	Receção aos alunos e distribuição de material.	Lápis, borracha,
70'	Motivar os grupos de alunos a elaborarem e apresentarem uma pequena sinopse da ideia. Preenchimento de uma ficha de trabalho facultada pela professora. Elaboração e construção do <i>storyboard</i> – desenho e pintura.	Papel cavalete A3, lápis de cor e outros materiais para colorir.
10'	Recolha de material.	Ficha de elaboração do <i>storyboard</i> .

**AVALIAÇÃO**

Sistemática e contínua

<b>9</b>	<b>Tecnológica</b>		
Unidade de Trabalho: <b>Animação de Imagens - “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 13.30 / 15.00</b>	
Professora estagiária: Helena Gomes Professora cooperante: Elizabete Isabel		<b>Data:</b> 26/04/2012	<b>Aula nº</b> 101 e 102
<b>SUMÁRIO</b> Conclusão do Storyboard.			
<b>CAMPOS</b> Equipamento Comunicação	<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b> Desenho Pintura Animação	<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b> Movimento Comunicação Luz/Cor Forma Espaço Trabalho	
<b>OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir hábitos de escuta do outro, para tomar em conta as suas razões quando justificadas;</li> <li>- Utilizar expressivamente os diversos elementos visuais;</li> <li>- Expressar-se livremente através da cor;</li> <li>- Tomar consciência da influência da cor;</li> <li>- Considerar a cor na construção do sentido da mensagem;</li> <li>- Fazer registos cromáticos;</li> <li>- Utilizar na representação do espaço a dimensão, a luz-cor;</li> <li>- Utilizar a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais;</li> <li>- Relacionar o movimento com a mudança de posição no espaço;</li> <li>- Revelar criatividade na resolução de problemas de transmissão do movimento;</li> <li>- Comunicar ideias e informações de forma adequada e expressiva.</li> <li>- Compreender a noção de movimento associando-o à imagem em movimento/animação e ao cinema de animação;</li> <li>- Executar operações concertadas com vista à obtenção do produto final;</li> <li>- Colaborar na planificação das diversas fases de estruturação de um trabalho.</li> <li>-Tomar consciência da importância da comunicação e dos meios de transmissão da mesma;</li> <li>- Reconhecer a qualidade da expressão plástica para que a comunicação se estabeleça.</li> </ul>			
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretar mensagens na leitura de formas visuais;</li> <li>- Conceber sequências visuais a partir de vários formatos narrativos;</li> <li>- Produzir objetos plásticos explorando temas, ideias e situações;</li> <li>- Organizar com funcionalidade e equilíbrio visual os espaços bidimensionais;</li> <li>- Utilizar elementos definidores da forma – ponto, linha, plano, volume, luz/cor, textura e estrutura – nas experimentações plásticas;</li> <li>- Criar composições bidimensionais a partir da observação e da imaginação, utilizando expressivamente os elementos da forma;</li> </ul>			

- Expressar o pensamento com ajuda do desenho (esboços e esquemas simples);
- Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade, a integração de novos e diversos saberes, o sentido crítico e capacidade de reflexão acerca do seu trabalho e de outras manifestações artísticas produzidas;
- Compreender o movimento como mudança de posição no espaço;
- Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais;
- Observar, explorar e seleccionar ideias que podem conduzir a uma solução técnica.

TEMPO	ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS	RECURSOS
10'	Receção aos alunos e distribuição de material.	Lápis, borracha,
70'	Construção do Storyboard. Desenho e pintura do mesmo.	Papel cavalinho A3, lápis de cor e outros materiais
10'	Recolha de material.	para colorir. Ficha de elaboração do <i>storyboard</i>

#### **AVALIAÇÃO**

Sistemática e contínua

<b>PLANO DE AULA Nº 10</b>	<b>Disciplina: Educação Visual e Tecnológica</b>	<b>Turma: 6ºC</b>	<b>2011/2012</b>
<b>Unidade de Trabalho: Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 13.30 / 15.00</b>	
<b>Professora estagiária: Helena Gomes</b> <b>Professora cooperante: Elizabete Isabel</b>		<b>Data: 3/05/2012</b>	<b>Aula nº 103 e 104</b>
<b>SUMÁRIO</b> Construção de cenários e personagens. Construções tridimensionais, utilizando diversos suportes e materiais.			
<b>CAMPOS</b> Equipamento Comunidade	<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b> Animação Desenho Pintura Construção	<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b> Comunicação Luz/cor Estrutura Forma Espaço Material Trabalho. Movimento	
<b>OBJETIVOS</b> - Utilizar técnicas específicas; - Planificar as diversas fases de execução do projeto; - Preparar as condições necessárias para o trabalho a realizar; - Relacionar as propriedades dos materiais com a sua aplicação; - Expressar-se livremente através da cor; - Utilizar na representação do espaço a dimensão, a luz-cor; - Identificar os elementos que definem ou caracterizam uma forma; - Construir formas tridimensionais tendo em conta a sua estrutura; - Reduzir o perigo de acidentes (correta utilização de máquinas e ferramentas, manutenção do local de trabalho limpo e arrumado); - Aproveitar e reciclar materiais; - Relacionar partes com o todo e entre si (proporções); - Executar operações concertadas com vista à obtenção do produto final; - Revelar criatividade na resolução de problemas de transmissão do movimento, reprodução de mecanismos e objetos;			
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b> - Produzir objetos plásticos explorando temas ideias e situações; - Organizar com funcionalidade e equilíbrio visual os espaços bidimensionais e tridimensionais; - Aplicar as técnicas específicas aos materiais a utilizar e aos problemas técnicos a resolver; - Selecionar e aplicar as ferramentas específicas aos materiais a trabalhar; - Selecionar e aplicar os materiais tendo em conta as suas qualidades expressivas/estéticas; - Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade, a integração de novos e diversos saberes, o sentido crítico e capacidade de reflexão acerca do seu trabalho e de outras manifestações artísticas produzidas;			

- Seguir instruções técnicas simples;
- Criar composições bi e tridimensionais a partir da observação e imaginação, utilizando expressivamente os elementos da forma;
- Elaborar, explorar e selecionar ideias que podem conduzir a uma solução técnica.

<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>10'</b>	Receção aos alunos e distribuição de material.	Lápis, borracha, papel (cavalinho, crepe entre outros), cartão, tecidos, tintas acrílicas, arame, cola, madeira, papel cenário, esferovite, cola quente.
<b>70'</b>	Construção de cenários.	
<b>10'</b>	Recolha de material.	

#### **AValiação**

Sistemática e contínua

<b>PLANO DE AULA Nº 11</b>	<b>Disciplina: Educação Visual e Tecnológica</b>	<b>Turma: 6ºC</b>	<b>2011/2012</b>
<b>Unidade de Trabalho: Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 10.00 / 11.30</b>	
<b>Professora estagiária: Helena Gomes</b>		<b>Data: 8/05/2012</b>	<b>Aula nº 105 e 106</b>
<b>Professora cooperante: Elizabete Isabel</b>			
<b>SUMÁRIO</b> Construção de cenários			
<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b> Luz/cor; Estrutura - Forma; Espaço - Material e Trabalho.			
<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b> Desenho, Pintura e Construção.		<b>CAMPOS</b> Equipamento / Ambiente	
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b> <p>Produzir objetos plásticos explorando temas ideias e situações.</p> <p>Traduzir diferentes narrativas em imagens.</p> <p>Organizar com funcionalidade e equilíbrio visual os espaços bidimensionais e tridimensionais.</p> <p>Construir formas tridimensionais, tendo em conta a sua estrutura.</p> <p>Relacionar partes com o todo e entre si (proporções).</p> <p>Aproveitar e reciclar materiais.</p> <p>Preparar as condições necessárias ao trabalho a realizar (ferramentas e utensílios adequados, materiais, local de trabalho).</p> <p>Reduzir o perigo de acidentes (correta utilização de máquinas e ferramentas, manutenção do local de trabalho limpo e arrumado).</p> <p>Relacionar a estrutura dos materiais com o seu comportamento (resistência, flexibilidade, absorção, etc.).</p>			
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS</b> <p>Adotar estratégias adequadas à resolução de problemas e à tomada de decisões.</p> <p>Realizar atividades de forma autónoma, responsável e crítica.</p> <p>Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns.</p>			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	
<b>10'</b>	Receção aos alunos e distribuição de material.	Computador, Retroprojektor, tela/ecrã	
<b>70'</b>	Construção dos personagens e dos cenários.	Lápis, borracha,	
<b>10'</b>	Recolha de material.	Papel cavalinho A3, Cartão, tintas, tecidos, colas, arames, cartolinas.	
<b>AValiação</b> Sistemática e contínua			

<b>PLANO DE AULA Nº 12</b>	Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>	Turma: <b>6ºC</b>	2011/2012
Unidade de Trabalho: : <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora:</b> 13.30 / 15.00	
<b>Professora estagiária:</b> Helena Gomes <b>Professora cooperante:</b> Elizabete Isabel		<b>Data:</b> 10/05/2012	<b>Aula nº</b> 107 e 108
<b>SUMÁRIO</b> Construção de cenários			
<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b> Forma, Espaço, Material e Trabalho.			
<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b> Desenho, Pintura e Construção.		<b>CAMPOS</b> Equipamento, Ambiente.	
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b> <p>Produzir objetos plásticos explorando temas ideias e situações.</p> <p>Traduzir diferentes narrativas em imagens.</p> <p>Organizar com funcionalidade e equilíbrio visual os espaços bidimensionais e tridimensionais.</p> <p>Construir formas tridimensionais, tendo em conta a sua estrutura.</p> <p>Relacionar partes com o todo e entre si (proporções).</p> <p>Aproveitar e reciclar materiais.</p> <p>Preparar as condições necessárias ao trabalho a realizar (ferramentas e utensílios adequados, materiais, local de trabalho).</p> <p>Reduzir o perigo de acidentes (correta utilização de máquinas e ferramentas, manutenção do local de trabalho limpo e arrumado).</p> <p>Relacionar a estrutura dos materiais com o seu comportamento (resistência, flexibilidade, absorção, etc.).</p>			
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS</b> <p>Adotar estratégias adequadas á resolução de problemas e à tomada de decisões.</p> <p>Realizar atividades de forma autónoma, responsável e crítica.</p> <p>Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns.</p>			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	
<b>10'</b>	Receção aos alunos e distribuição de material.	Computador, Retroprojektor, tela/ecrã	
<b>70'</b>	Construção dos personagens e dos cenários.	Lápis, borracha,	
<b>10'</b>	Recolha de material.	Papel cavalinho A3,	
<b>AValiação</b> Sistemática e contínua			

<b>PLANO DE AULA Nº 13</b>	Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>	Turma: <b>6ºC</b>	2011/2012
Unidade de Trabalho: <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 10.00 / 11.30</b>	
<b>Professora estagiária:</b> Helena Gomes		<b>Data:</b>	<b>Aula nº 109 e 110</b>
<b>Professora cooperante:</b> Elizabete Isabel		15/05/2012	
<b>SUMÁRIO</b>			
Definir movimentos segundo trajetória e duração. Produção – Captura de imagens, fotografando as sequências.			
<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>			
Espaço, Comunicação, Movimento e Trabalho.			
<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>			
Animação, Fotografia.			
<b>COMTETÊNCIAS ESPECIFICAS</b>			
Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais. Utilizar as tecnologias da informação e comunicação da prática artística. Usar diferentes tecnologias da imagem na realização plástica. Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade de modo a integrar novos saberes. Preparar as condições necessárias ao trabalho a realizar (ferramentas e utensílios adequados, materiais, local de trabalho). Cumprir normas democraticamente estabelecidas para o trabalho de grupo, gerir materiais e equipamentos coletivos, partilhar espaços de trabalho e ser capaz de avaliar esses procedimentos. Valorizar a expressão espontânea. Reduzir o perigo de acidentes (correta utilização de máquinas e ferramentas, manutenção do local de trabalho limpo e arrumado).			
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS</b>			
Adotar estratégias adequadas á resolução de problemas e à tomada de decisões. Realizar atividades de forma autónoma, responsável e crítica. Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns.			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	
<b>10'</b>	Receção aos alunos e distribuição de material.	Computador, Máquina	
<b>70'</b>	Produção - Captura de imagens.	fotográfica, Máquina de Filmar.	
<b>10'</b>	Recolha de material.	Programas: Claymation e Mankeijam Retroprojektor, tela/ecrã	

<b>AVALIAÇÃO</b>		

Sistemática e contínua		
------------------------	--	--

<b>PLANO DE AULA Nº 14</b>	Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>	Turma: <b>6ºC</b>	2011/2012
Unidade de Trabalho: : <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora:</b> 13.30 / 15.00	
<b>Professora estagiária:</b> Helena Gomes <b>Professora cooperante:</b> Elizabete Isabel		<b>Data:</b> 17/05/2012	<b>Aula nº</b> 111 e 112
<b>SUMÁRIO</b> Produção – Captura de imagens, fotografando as sequências			
<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b> Espaço, Comunicação, Movimento e Trabalho			
<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b> Animação, Fotografia.			
<b>COMTETÊNCIAS ESPECIFICAS</b> <p>Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais.</p> <p>Utilizar as tecnologias da informação e comunicação da prática artística.</p> <p>Usar diferentes tecnologias da imagem na realização plástica.</p> <p>Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade de modo a integrar novos saberes.</p> <p>Preparar as condições necessárias ao trabalho a realizar (ferramentas e utensílios adequados, materiais, local de trabalho).</p> <p>Cumprir normas democraticamente estabelecidas para o trabalho de grupo, gerir materiais e equipamentos coletivos, partilhar espaços de trabalho e ser capaz de avaliar esses procedimentos.</p> <p>Valorizar a expressão espontânea.</p> <p>Reduzir o perigo de acidentes (correta utilização de máquinas e ferramentas, manutenção do local de trabalho limpo e arrumado).</p>			
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS</b> <p>Adotar estratégias adequadas á resolução de problemas e à tomada de decisões.</p> <p>Realizar atividades de forma autónoma, responsável e crítica.</p> <p>Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns.</p>			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	
<b>10'</b>	Receção aos alunos e distribuição de material.	Computador, Máquina fotográfica, Máquina de Filmar. Programas: Claymation e Mankeijam Retroprojektor, tela/ecrã	
<b>70'</b>	Produção - Captura de imagens .		
<b>10'</b>	Recolha de material.		

<b>AVALIAÇÃO</b>		

Sistemática e contínua		
------------------------	--	--

<b>PLANO DE AULA Nº 15</b>	Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>	Turma: <b>6ºC</b>	2011/2012
Unidade de Trabalho: <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora:</b> 10.00 / 11.30	
<b>Professora estagiária:</b> Helena Gomes <b>Professora cooperante:</b> Elizabete Isabel		<b>Data:</b> 22/05/2012	<b>Aula nº</b> 113 e 114
<b>SUMÁRIO</b> Produção – Captura de imagens, fotografando as sequências.			
<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b> Espaço, Comunicação, Movimento e Trabalho.			
<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b> Fotografia, Animação.		<b>CAMPOS</b> Equipamento, Ambiente	
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b> <p>Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais.</p> <p>Utilizar as tecnologias da informação e comunicação da prática artística.</p> <p>Usar diferentes tecnologias da imagem na realização plástica.</p> <p>Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade de modo a integrar novos saberes.</p> <p>Preparar as condições necessárias ao trabalho a realizar (ferramentas e utensílios adequados, materiais, local de trabalho)</p> <p>Cumprir normas democraticamente estabelecidas para o trabalho de grupo, gerir materiais e equipamentos coletivos, partilhar espaços de trabalho e ser capaz de avaliar esses procedimentos.</p> <p>Valorizar a expressão espontânea.</p> <p>Reduzir o perigo de acidentes (correta utilização de máquinas e ferramentas, manutenção do local de trabalho limpo e arrumado.</p>			
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS</b> <p>Adotar estratégias adequadas á resolução de problemas e à tomada de decisões.</p> <p>Realizar atividades de forma autónoma, responsável e crítica.</p> <p>Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns.</p>			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	
<b>10'</b>	Receção aos alunos e distribuição de material.	Computador, Máquina fotográfica, Máquina de Filmar. Programas: Claymation e Mankeijam Retroprojektor, tela/ecrã	
<b>70'</b>	Produção - Captura de imagens.		
<b>10'</b>	Recolha de material.		

**AVALIAÇÃO**

Sistemática e contínua

<b>PLANO DE AULA Nº 16</b>	Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>	Turma: <b>6ºC</b>	2011/2012
Unidade de Trabalho: <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora:</b> 13.30 / 15.00	
<b>Professora estagiária:</b> Helena Gomes		<b>Data:</b>	<b>Aula nº</b> 116 e 115
<b>Professora cooperante:</b> Elizabete Isabel		24/05/2012	
<b>SUMÁRIO</b>			
Apresentação do programa Claymation 2.0 e suas funcionalidades na edição de imagem. Pós - Produção – Montagem do filme de acordo com sequências predefinidas no Storyboard. Associação dos planos animados na justa sequência.			
<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b>			
Espaço, Comunicação, Movimento e Trabalho.			
<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b>		<b>CAMPOS</b>	
Fotografia, Animação.		Equipamento - Ambiente.	
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b>			
Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais. Utilizar as tecnologias da informação e comunicação da prática artística. Usar diferentes tecnologias da imagem na realização plástica. Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade de modo a integrar novos saberes. Preparar as condições necessárias ao trabalho a realizar (ferramentas e utensílios adequados, materiais, local de trabalho). Cumprir normas democraticamente estabelecidas para o trabalho de grupo, gerir materiais e equipamentos coletivos, partilhar espaços de trabalho e ser capaz de avaliar esses procedimentos. Valorizar a expressão espontânea. Reduzir o perigo de acidentes (correta utilização de máquinas e ferramentas, manutenção do local de trabalho limpo e arrumado).			
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS</b>			
Adotar estratégias adequadas á resolução de problemas e à tomada de decisões. Realizar atividades de forma autónoma, responsável e crítica. Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns.			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>		<b>RECURSOS</b>
<b>10'</b>	Receção aos alunos e distribuição de material		Computador, Máquina
<b>70'</b>	Pós - Produção - Montagem do filme com o programa Claymation 2.0		fotográfica, Máquina de Filmar.
<b>10'</b>	Recolha de material		Programas: Claymation e Mankeijam Retroprojektor, tela/ecrã

**AVALIAÇÃO**

Sistemática e contínua

PLANO DE AULA Nº 17	Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>	Turma: <b>6ºC</b>	2011/2012
Unidade de Trabalho: Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”		<b>Hora:</b> 10.00 / 11.30	
Professora estagiária: Helena Gomes Professora cooperante: Elizabete Isabel		<b>Data:</b> 29/05/2012	<b>Aula nº</b> 117 e 118
<b>SUMÁRIO</b> Pós-produção – Montagem do filme. Visionamento e correções de tempos e sons.			
<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b> Comunicação, Movimento e Trabalho.			
<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b> Fotografia, Animação.		<b>CAMPOS</b> Equipamento, Ambiente.	
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b> Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais. Utilizar as tecnologias da informação e comunicação da prática artística. Usar diferentes tecnologias da imagem na realização plástica. Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade de modo a integrar novos saberes. Preparar as condições necessárias ao trabalho a realizar (ferramentas e utensílios adequados, materiais, local de trabalho). Cumprir normas democraticamente estabelecidas para o trabalho de grupo, gerir materiais e equipamentos coletivos, partilhar espaços de trabalho e ser capaz de avaliar esses procedimentos. Valorizar a expressão espontânea. Reduzir o perigo de acidentes (correta utilização de máquinas e ferramentas, manutenção do local de trabalho limpo e arrumado).			
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS</b> Adotar estratégias adequadas à resolução de problemas e à tomada de decisões. Realizar atividades de forma autónoma, responsável e crítica. Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns.			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	
10'	Receção aos alunos e distribuição de material.	Computador, Máquina	
70'	Pós - Produção - Montagem do filme com o programa Claymation 2.0	fotográfica, Máquina de Filmar.	
10'	Recolha de material.	Programas: Claymation e Mankeijam Retroprojektor, tela/ecrã.	

AVALIAÇÃO

Sistemática e contínua

<b>PLANO DE AULA Nº 18</b>	Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>	Turma: <b>6ºC</b>	2011/2012
Unidade de Trabalho: <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 13.30 / 15.00</b>	
<b>Professora estagiária:</b> Helena Gomes <b>Professora cooperante:</b> Elizabete Isabel		<b>Data:</b> 31/05/2012	<b>Aula nº</b> 119 e 120
<b>SUMÁRIO</b> Pós-produção – Montagem do filme. Conclusão dos trabalhos com técnicas de imagem animada.			
<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b> Comunicação, Movimento e Trabalho			
<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b> Fotografia, Animação.		<b>CAMPOS</b> Equipamento, Ambiente-	
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b> Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais. Utilizar as tecnologias da informação e comunicação da prática artística. Usar diferentes tecnologias da imagem na realização plástica. Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade de modo a integrar novos saberes. Preparar as condições necessárias ao trabalho a realizar (ferramentas e utensílios adequados, materiais, local de trabalho) Cumprir normas democraticamente estabelecidas para o trabalho de grupo, gerir materiais e equipamentos coletivos, partilhar espaços de trabalho e ser capaz de avaliar esses procedimentos. Valorizar a expressão espontânea. Reduzir o perigo de acidentes (correta utilização de máquinas e ferramentas, manutenção do local de trabalho limpo e arrumado.			
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS</b> Adotar estratégias adequadas á resolução de problemas e à tomada de decisões. Realizar atividades de forma autónoma, responsável e crítica Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	
<b>10'</b>	Receção aos alunos e distribuição de material	Computador,	
<b>50'</b>	Pós - Produção - Montagem do filme com o programa Claymation Juntar título e a ficha técnica no final do trabalho.	Máquina fotográfica, Máquina de Filmar.	
<b>20'</b>	Juntar sons	Programas:	
<b>10'</b>	Visionamento do trabalho realizado. Recolha de material	Claymation e Mankeijam Retroprojektor, tela/ecrã	

**AVALIAÇÃO**

Sistemática e contínua

<b>PLANO DE AULA Nº 19</b>	Disciplina: <b>Educação Visual e Tecnológica</b>	Turma: <b>6ºC</b>	2011/2012
Unidade de Trabalho: <b>Animação de Imagens – “Como dar vida às ideias”</b>		<b>Hora: 10.00 / 11.30</b>	
Professora estagiária: Helena Gomes Professora Cooperante: Elizabete Isabel		<b>Data: 5/06/2012</b>	<b>Aula nº 121 e 122</b>
<b>RESUMO</b> Apresentação dos trabalhos finais à turma. Avaliação e Autoavaliação.			
<b>CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS</b> Comunicação, Movimento e Trabalho.			
<b>ÁREAS DE EXPLORAÇÃO</b> Animação.		<b>CAMPOS</b> Equipamento, Ambiente.	
<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS</b> Utilizar conscientemente a representação do movimento como elemento valorizador da expressão, quer na receção quer na produção de mensagens visuais. Utilizar as tecnologias da informação e comunicação da prática artística. Usar diferentes tecnologias da imagem na realização plástica. Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade de modo a integrar novos saberes. Ter consciência da aplicação dos diferentes conteúdos no trabalho criativo desenvolvido.			
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS</b> Adotar estratégias adequadas á resolução de problemas e à tomada de decisões. Realizar atividades de forma autónoma, responsável e crítica. Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns. Reconhecer a adequação das diferentes linguagens plásticas a utilizar.			
<b>TEMPO</b>	<b>ATIVIDADES - ESTRATÉGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	
<b>10'</b>	Receção aos alunos.	Computador,	
<b>15'</b>	Apresentação dos trabalhos realizados à turma.	Programas:	
<b>25'</b>	Autoavaliação.	Claymation,	
<b>40'</b>	Apresentação da Curta “ A suspeita “ de José Miguel Ribeiro, seguido de um pequeno questionário.	Retroprojeter e tela/ecrã	
<b>10'</b>	Breve conversa sobre o trabalho desenvolvido nesta Unidade de Trabalho.		
<b>AValiação</b> Sistemática e contínua			