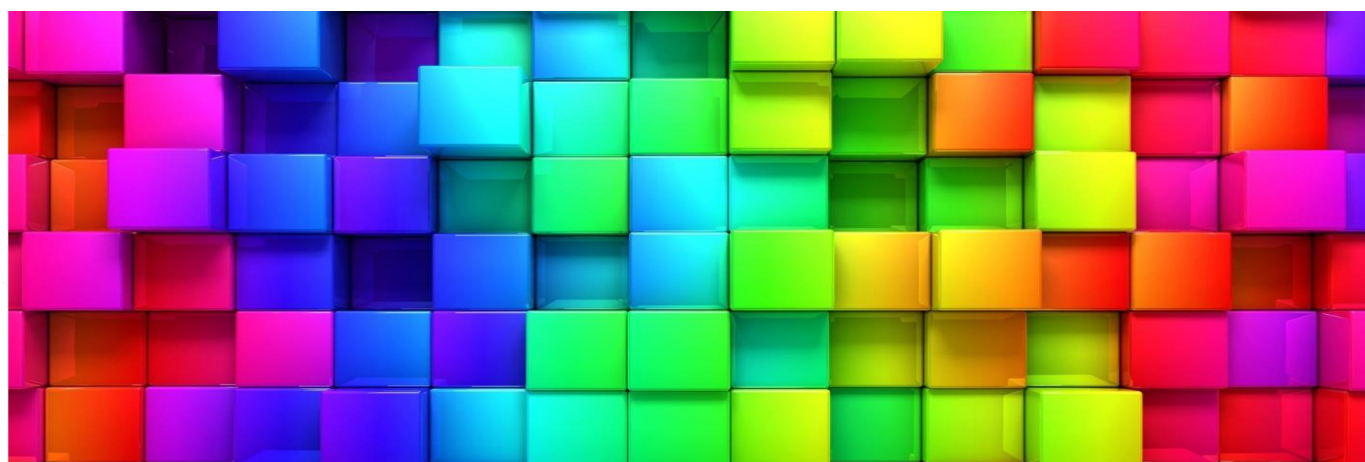


Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar



PLANO DE AÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DIGITAL DA ESCOLA (PADDE)



2021/2025



Introdução	4
O PADDE no Projeto Educativo	6
Dados da Escola	7
1.1. Equipa PADDE	7
1.1.1- Informação Geral da Escola.....	7
1.1.2 -Período de vigência do PADDE	7
1.1.3 -Data de aprovação em Conselho Pedagógico	7
1.2 - Resultados globais do diagnóstico	7
1.2.1- SELFIE	7
1.2.1.1- Período de aplicação	7
1.2.2- CHECK-IN	7
1.2.3 - Calendarização de novos diagnósticos Digitais da Escola	8
1.3. A História Digital da Escola: Diagnóstico	8
1.3.1 -Infraestruturas e Equipamento [Dados do SELFIE]	8
1.3.2 - Disponibilidade de acesso e de equipamentos dos alunos em casa [Dados da Escola]	8
1.3.3- Kits tecnológicos emprestados aos alunos (%)	8
1.3.4 - Serviços Digitais	10
1.3.5- Nível de competência dos docentes por área (em %) [Dados do Check-In].....	11
1.3.6- Gestão de sistemas: indique o processo de gestão	11
A História Digital da Escola: Dimensão Pedagógica	11
2.1- Competências Digitais Comunidade Educativa	11
2.1.1 - Nível de competência dos docentes por área (em %) [<i>Dados do Check-In</i>]	11
2.1.2 - Resultados por dimensão [<i>Dados do SELFIE</i>]	12
2.1.3 - Resultados por dimensão [<i>Dados do SELFIE</i>]	13
2.1.4 – Encarregados de Educação	13
2.1.5-Pessoal não docente.....	15
2.2 - Sistemas de informação à gestão	15
PADDE – Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola.....	16
3.1. Objetivos do PADDE	16
3.1.1 -Visão e objetivos gerais	16
3.1.2.-Parceiros.....	16
AÇÕES	19
Plano de Comunicação com a Comunidade	28
Monitorização e Avaliação De Ações.....	28
EM ELABORAÇÃO.....	29

Introdução

O Programa de Digitalização para as Escolas, no âmbito do Plano de Ação para a Transição Digital, de 21 de abril de 2020 (Resolução do Conselho de Ministros n.º 30/2020) prevê o desenvolvimento de um programa para a transformação digital das escolas que contempla uma forte aposta no desenvolvimento das competências digitais dos docentes necessárias ao ensino e aprendizagem neste novo contexto digital. O Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital das Escolas (PADDE), tem por base o quadro conceptual dos documentos orientadores desenvolvidos pela Comissão Europeia, designadamente o **DigCompOrg** e o **DigCompEdu**.

A elaboração do **Plano de Ação de Desenvolvimento Digital da Escola (PADDE)** terá uma visão global e articulada sobre o impacto das tecnologias digitais na vida do Agrupamento, espelhada em três dimensões fundamentais: a dimensão pedagógica, a dimensão organizacional e a dimensão tecnológica, que, no seu conjunto, permitirão uma transição digital plena. Este aponta para um conjunto de objetivos e ações a executar, nas áreas/dimensões definidas como prioritárias, tendo como ponto de partida os resultados obtidos nos diagnósticos (SELFIE, CHECK-IN e PROPFIX) e da história digital do Agrupamento de Escolas de do Alto do Lumiar (AEAL).

No que diz respeito ao DigCompOrg (quadro de referência sobre o que são organizações digitalmente competentes nos dias de hoje) e DigComEdu (referencial para o desenvolvimento da competência digital dos educadores na Europa e responde ao esforço dos diferentes países na promoção da competência digital dos seus educadores), enquanto ferramentas para analisar os diagnósticos efetuados (CHECK- IN e SELFIE), ao interligar-se as áreas do DigCompOrg com as competências do DigCompEdu, conseguimos ter uma visão global que contempla os dois diagnósticos realizados.



Figura 1.- SELFIE (DigCompOrg e interligação com DigcompEdu)

Após uma reflexão à análise dos dados propomos a criação de um PADDE que estimule a reflexão e a utilização crítica do digital em contexto educativo e que ajude a promoção na transição digital.

LIDERANÇA (Competências 1.1 e 1.3 do DigCompEdu)

Papel da liderança na integração das tecnologias digitais na escola e na sua utilização eficaz no trabalho aí desenvolvido: o ensino, a aprendizagem e a comunicação.

COLABORAÇÃO E TRABALHO EM REDE (Competências 1.2 e 1.3 do DigCompEdu)

Medidas que as escolas podem adotar para apoiar uma cultura de colaboração e comunicação que promova a partilha de experiências e uma aprendizagem eficaz, dentro e fora dos limites das organizações.

INFRAESTRUTURA E EQUIPAMENTO

Existência de infraestruturas adequadas, fiáveis e seguras (equipamentos, software, recursos de informação, ligação à Internet, apoio técnico ou espaço físico...), que podem permitir e facilitar a inovação no ensino, na aprendizagem e nas práticas de avaliação.

DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL CONTÍNUO (Competência 1.4 do DigCompEdu)

Analisa se a escola facilita e investe no desenvolvimento profissional contínuo (DPC) do seu pessoal a todos os níveis. O DPC pode apoiar o desenvolvimento e a integração de novas formas de aprender e de ensinar, que exploram as tecnologias digitais para obter melhores resultados de aprendizagem.

PEDAGOGIA: APOIOS E RECURSOS (Competência 1.1, Área 2 e Área 5 do DigCompEdu)

Preparação para a utilização das tecnologias digitais de aprendizagem, com vista a atualização e inovação em termos de práticas de ensino e aprendizagem.

PEDAGOGIA: APLICAÇÃO EM SALA DE AULA (Competência 3.4, Área 4 e Área 5 do DigCompEdu)

Aplicação, em sala de aula, das tecnologias digitais de aprendizagem, com vista a atualização e inovação em termos de práticas de ensino e aprendizagem

PRÁTICAS DE AVALIAÇÃO (Área 4 do DigCompEdu)

Medidas que as escolas podem considerar para passarem gradualmente de uma avaliação tradicional para um repertório de práticas mais abrangente. Este repertório poderá incluir práticas de avaliação baseadas nas tecnologias, que sejam centradas nos alunos, personalizadas e fidedignas.

COMPETÊNCIAS DIGITAIS DOS ALUNOS (Área 6 do DigCompEdu)

Conjunto de aptidões, conhecimentos e atitudes que permitem a utilização confiante, criativa e crítica das tecnologias digitais por parte dos alunos.

O PADDE no Projeto Educativo

O Agrupamento tem como visão consolidar o mérito e o estatuto da escola, através do esforço coletivo de todos os agentes educativos. Assim, pretende-se fazer a diferença na educação, nas suas diferentes dimensões: académica, humana, criativa e inovadora. Procura-se, também, consolidar um ideal que se compatibilize com a vida em sociedade, promovendo uma educação globalizante.

“(…) tem como visão a defesa de um serviço público de educação que orienta a sua ação no sentido de planificar, estruturar, delinear e aplicar estratégias que promovam o sucesso pessoal e académico dos alunos, assegurando a evolução dos indicadores de qualidade, recorrendo a metodologias inovadoras, contando com o envolvimento de todos e valorizando os diferentes atributos e experiências com que cada um pode enriquecer a comunidade educativa.” - Projeto de Intervenção da Diretora, 2017-2021, (página 5).

O Agrupamento sendo uma instituição de ensino público, terá como missão cumprir os princípios gerais plasmados na Lei de Bases do Sistema Educativo, dando resposta às necessidades resultantes da realidade social, contribuindo para o desenvolvimento pleno e harmonioso dos alunos, promovendo a formação de cidadãos livres, responsáveis, autónomos e solidários e valorizando a dimensão humana do trabalho. Neste contexto, proporcionará ferramentas diversificadas que possibilitem a exploração das suas capacidades intelectuais, físicas e artísticas, formando cidadãos capazes de julgarem com espírito crítico e criativo, o meio social em que se integram e de se empenharem na sua transformação progressiva.

O Projeto Educativo do AEAL, apresenta como principais objetivos:

- Ajustar das aprendizagens às necessidades dos alunos, estimulando o pensamento crítico e criativo;
- Melhorar a qualidade das aprendizagens;
- Promover um ambiente de sala de aula facilitador das aprendizagens;
- Promover a reflexão sobre a eficácia das estratégias pedagógicas utilizadas;
- Criar um clima motivador para as aprendizagens;
- Reorganizar os currículos específicos entre as diversas estruturas pedagógicas;
- Promover o trabalho em equipa, o espírito de partilha e o respeito pelas normas básicas de convivência em grupo;
- Promover uma cultura de trabalho, esforço e rigor;
- Promover a troca de experiências de forma a criar comunidades de aprendizagem;
- Integrar os alunos com medidas inclusivas de acordo com as suas necessidades e capacidades;
- Promover a responsabilidade pessoal e social e respeitando a diversidade cultural;
- Afirmando-se no desenvolvimento de competências sociais, tais como a solidariedade, cooperação e inclusão;
- Valorizar o papel da escola no meio;
- Envolver todos os intervenientes numa participação responsável e construtiva na vida do agrupamento;
- Promover uma organização, orientação e gestão das escolas que proporcione uma vivência mais humana, criativa e estimulante do trabalho cooperativo, reflexivo, e da participação democrática.

Os objetivos encontram-se distribuídos pelos diferentes eixos e suas respetivas metas:

Eixo 1: Melhoria das aprendizagens

Meta: Melhorar a qualidade das aprendizagens e preparar para a vida ativa

Eixo 2: Prevenção do abandono, absentismo e indisciplina

Meta: Garantir a assiduidade e a disciplina dos alunos

Eixo 3: Gestão e organização

Meta: Otimizar a organização e gestão pedagógica

Eixo 4: Relação escola – família – comunidade

Meta: Estabelecer uma maior relação de cooperação com a comunidade educativa

Dados da Escola

1.1. Equipa PADDE

Nome	Função	Área de atuação
Rita Borges	Adjunta da diretora	Coordenadora da EPADDE

1.1.1- Informação Geral da Escola

Nº de estabelecimentos escolares	5
Nº de alunos	1335
Nº de professores	146
Nº de pessoal não docente	48
Escola TEIP	Sim

1.1.2 -Período de vigência do PADDE

2021/2025

1.1.3 -Data de aprovação em Conselho Pedagógico

1.2 - Resultados globais do diagnóstico

1.2.1- SELFIE

1.2.1.1- Período de aplicação

22/04/2021 a 30/04/2021

1.2.1.2.- Participação

Nível de ensino	Dirigentes			Professores			Alunos		
	Convidados	Participação	%	Convidados	Participação	%	Convidados	Participação	%
Total	20	8	40%	150	97	65%	200	76	76%

1.2.2- CHECK-IN

1.2.2.1 -Período de aplicação 8/01/2021 a 18/01/2021

1.2.2.2- Participação

Nº de respondentes	98
%	67,2%

1.2.2.3 - Outros Referenciais para Reflexão

Profix: método de avaliação on-line da proficiência digital para o pessoal não docente.
Análise SWOT

1.2.3 - Calendarização de novos diagnósticos Digitais da Escola

Cada ano letivo serão realizados novos Selfie e atualização do Check-In.

1.3. A História Digital da Escola: Diagnóstico

1.3.1 -Infraestruturas e Equipamento [Dados do SELFIE]

Valores médios	Dirigentes	Professores	Alunos
Totais	2,5	2,6	---

1.3.2 - Disponibilidade de acesso e de equipamentos dos alunos em casa [Dados da Escola]

Em %	Computador	Internet
1º ciclo	Em determinação	Em determinação
2º ciclo	Em determinação	Em determinação
3º ciclo	Em determinação	Em determinação

Alunos



Classificações

- Não tenho acesso a um dispositivo digital para fazer os meus trabalhos escolares 1
- Tenho acesso a um dispositivo digital, mas não é adequado para fazer os meus trabalhos escolares 2
- Existe um dispositivo digital partilhado que posso utilizar para fazer os meus trabalhos escolares quando preciso 3
- Existe um dispositivo digital partilhado que posso utilizar para fazer os meus trabalhos escolares mas que nem sempre se encontra disponível quando preciso 4
- Tenho acesso a um dispositivo digital adequado para fazer os meus trabalhos escolares 5

Figura 2- Acesso dos alunos a dispositivos fora da escola

1.3.3- Kits tecnológicos emprestados aos alunos (%)

Em %	Computador	Internet
1º ciclo	85	85

2º ciclo	96	96
3º ciclo	74	74

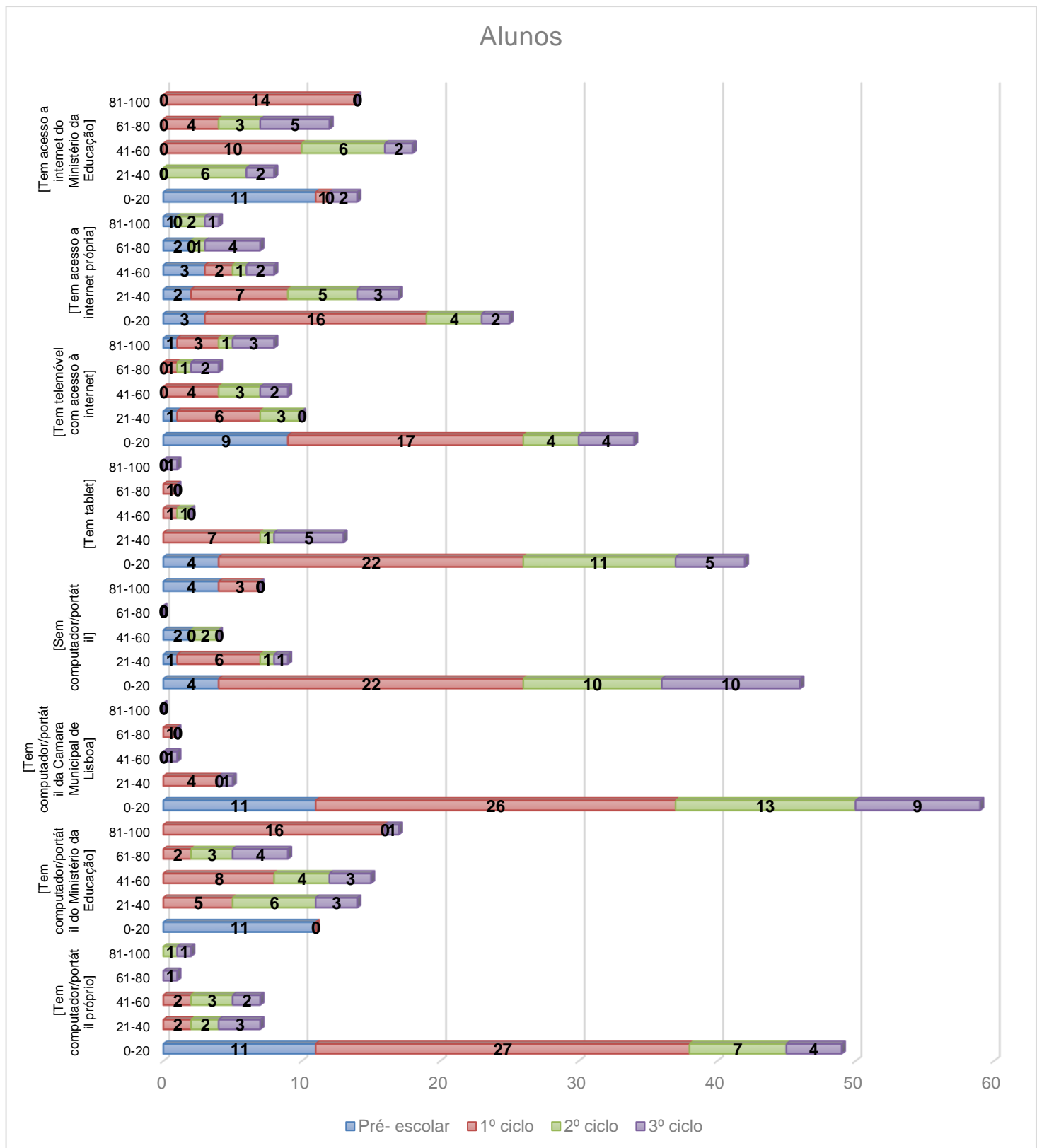


Figura 3 - Questionário a PTT e DT 2020-2021

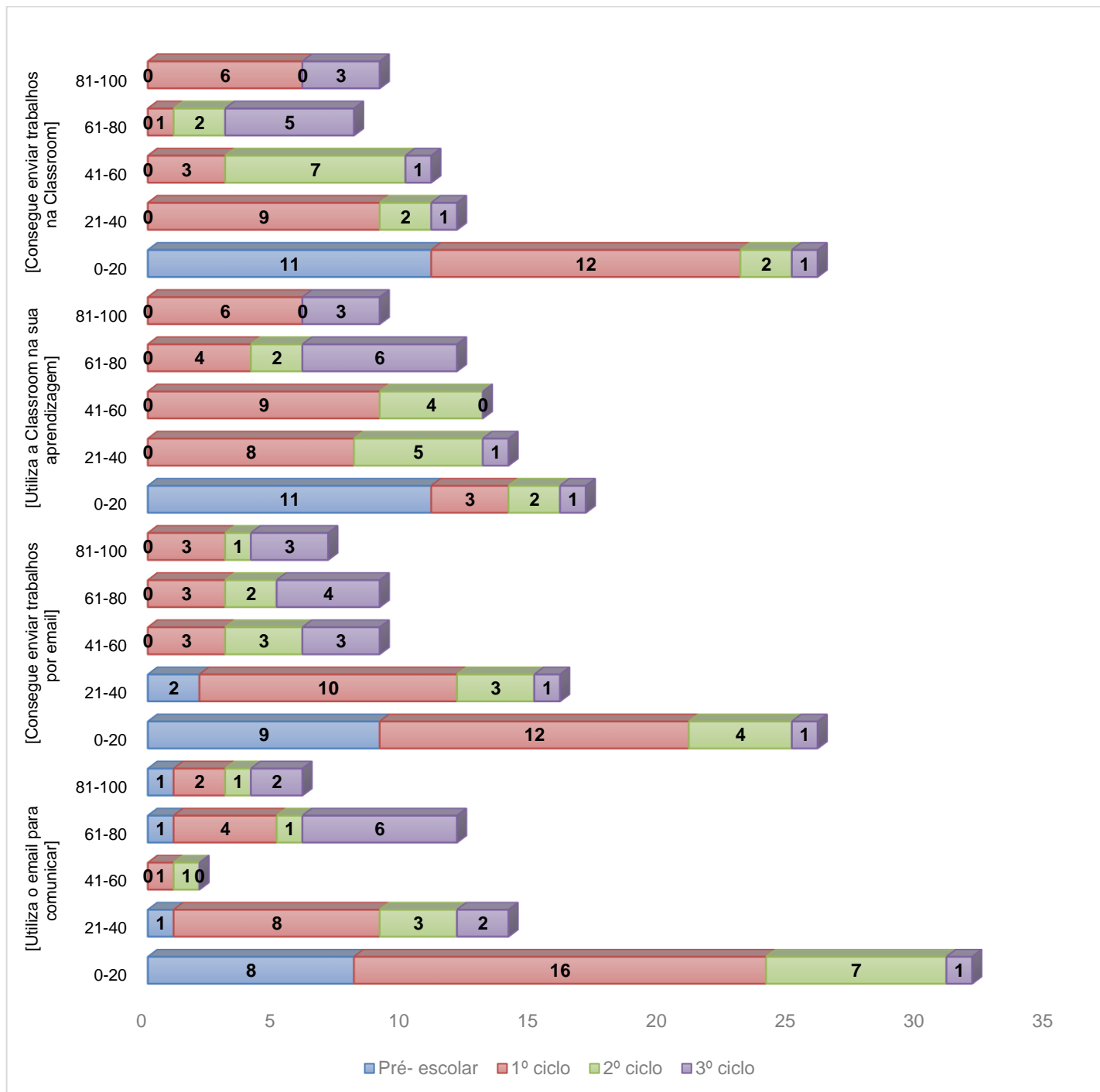


Figura 4 - Questionário a PTT e DT 2020-2021

1.3.4 - Serviços Digitais		
Assinale com um X	Sim	Não
Sumários digitais	X	
Controlo de ausências	X	
Contato com Encarregados de Educação	X	
Outros (indicar):		
Avaliações	X	
Justificação de faltas	X	
Visualização de Sumários	X	
Visualização da Assiduidade e Comportamento	X	

1.3.5- Nível de competência dos docentes por área (em %) [Dados do Check-In]			
Área	Nível 1	Nível 2	Nível 3
Envolvimento profissional	39,8	52,1	8,1

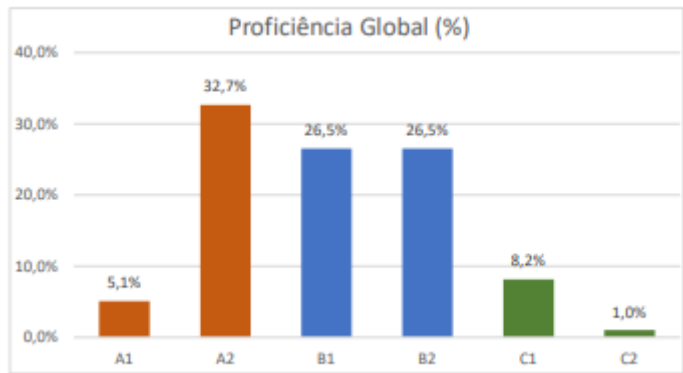


Figura 5 -Dados do Check-In 2020-2021

1.3.6- Gestão de sistemas: indique o processo de gestão

Alguns dos sistemas utilizados no AEAL:

- Inovar – Gestão alunos, registo de sumários, registo biográfico,avaliação, entre outras;
- *Google suite for education (Meet, classroom, google docs, calendário, email institucional, google sheets, drive,...)*. Estas ferramentas destinam-se a:
 - Comunicação;
 - Partilha de ficheiros;
 - Elaboração de documentos partilhados;
 - Organização;
 - Avaliação.
- SIGA - Sistema Integrado de Gestão e Aprendizagem;
- DCS – Gestão e elaboração de horários das turmas e docentes;
- SIGHRE – Gestão de pessoal docente.
- G Suite For Education
- GPV - Serviços administrativos

A História Digital da Escola: Dimensão Pedagógica

2.1- Competências Digitais Comunidade Educativa

2.1.1 - Nível de competência dos docentes por área (em %) [Dados do Check-In]			
Área	Nível 1 (A1, A2)	Nível 2 (B1, B2)	Nível 3 (C1, C2)
Recursos digitais	35,7	55,2	9,1
Ensino e aprendizagem	56,2	39,8	4
Avaliação	46,9	43,9	9,2
Capacitação dos aprendentes	39,7	46,9	13,4
Promoção da competência digital dos aprendentes	58,2	40,8	1

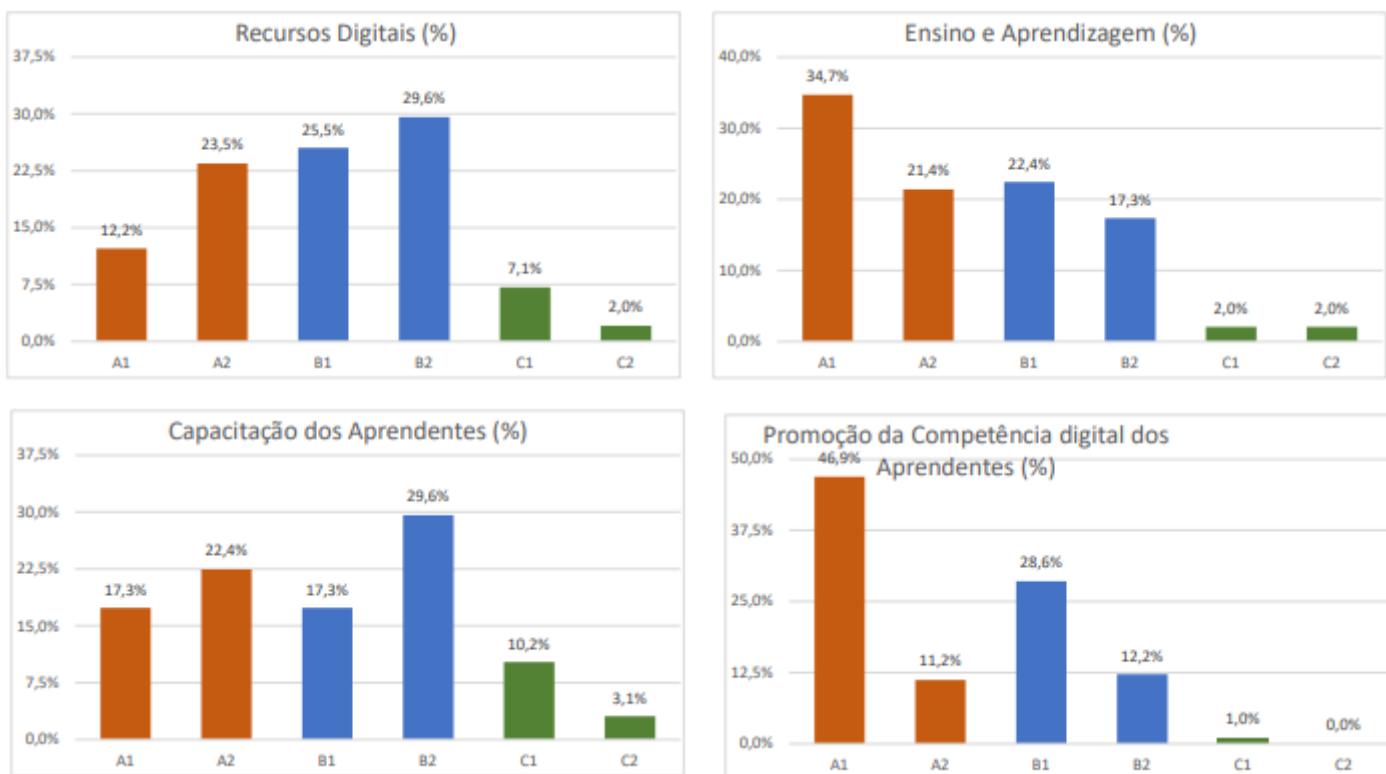


Figura 6 - Dados do Check-In 2020-2021

2.1.2 - Resultados por dimensão [Dados do SELFIE]			
Valores médios dos resultados (1 a 5)	Dirigentes	Professores	Alunos
Pedagogia: Apoio e Recursos	3,725	3,8	-----
Pedagogia: Aplicação em Sala de Aula	2,94	3,28	3,06
Práticas de Avaliação	2,62	3,05	-----
Competências Digitais dos Alunos	3,18	2,84	3,45

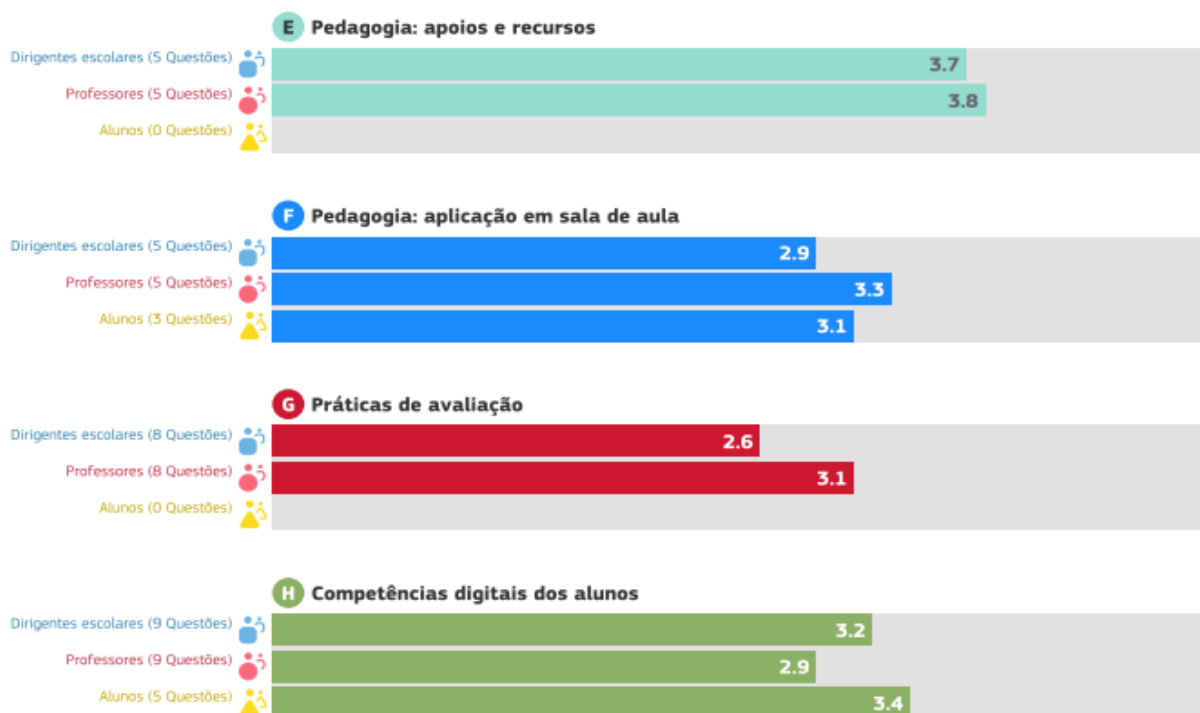


Figura 7 - Dados do SELFIE 2020-2021

2.1.3 - Resultados por dimensão [Dados do SELFIE]			
Valores médios dos resultados (1 a 5)	Dirigentes	Professores	Alunos
Liderança	3	2.6	-----
Colaboração e trabalho em rede	2.8	2.7	3.2
Desenvolvimento profissional contínuo	3.3	2.8	-----

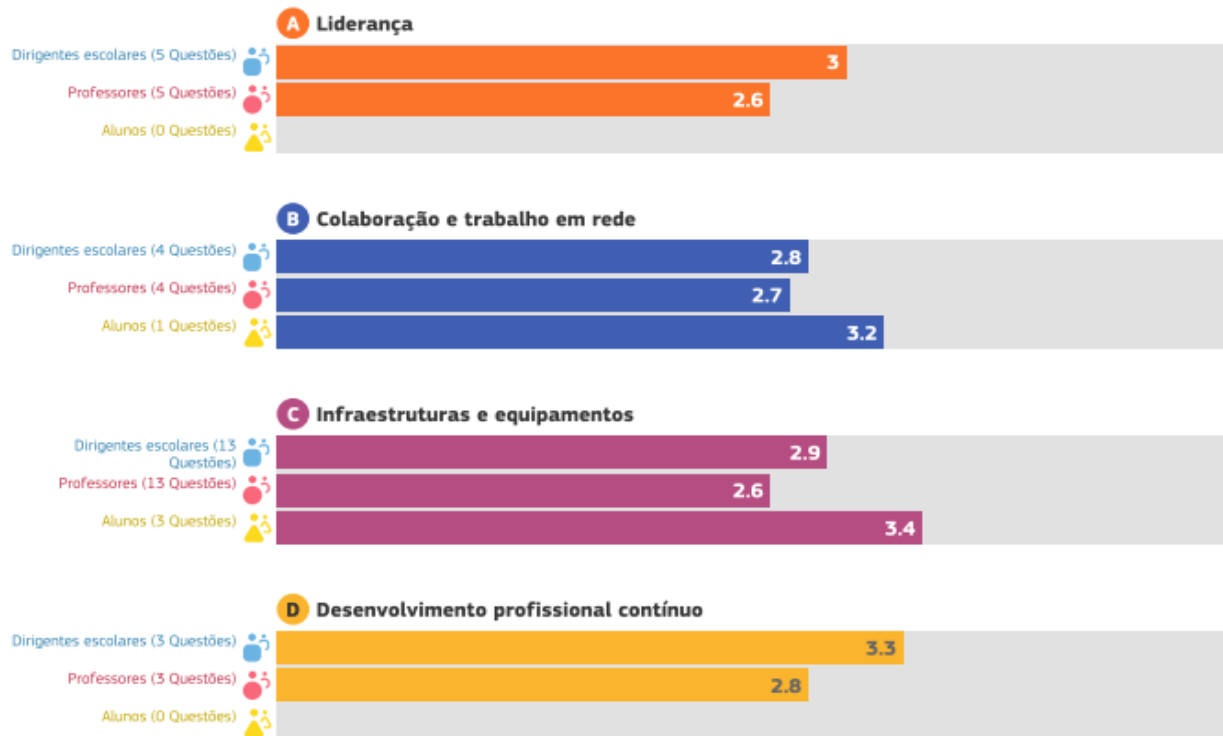


Figura 8 - Dados do SELFIE 2020-2021

2.1.4 – Encarregados de Educação

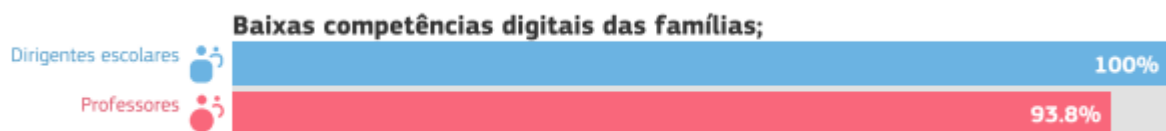


Figura 9 - Dados do SELFIE 2020-2021

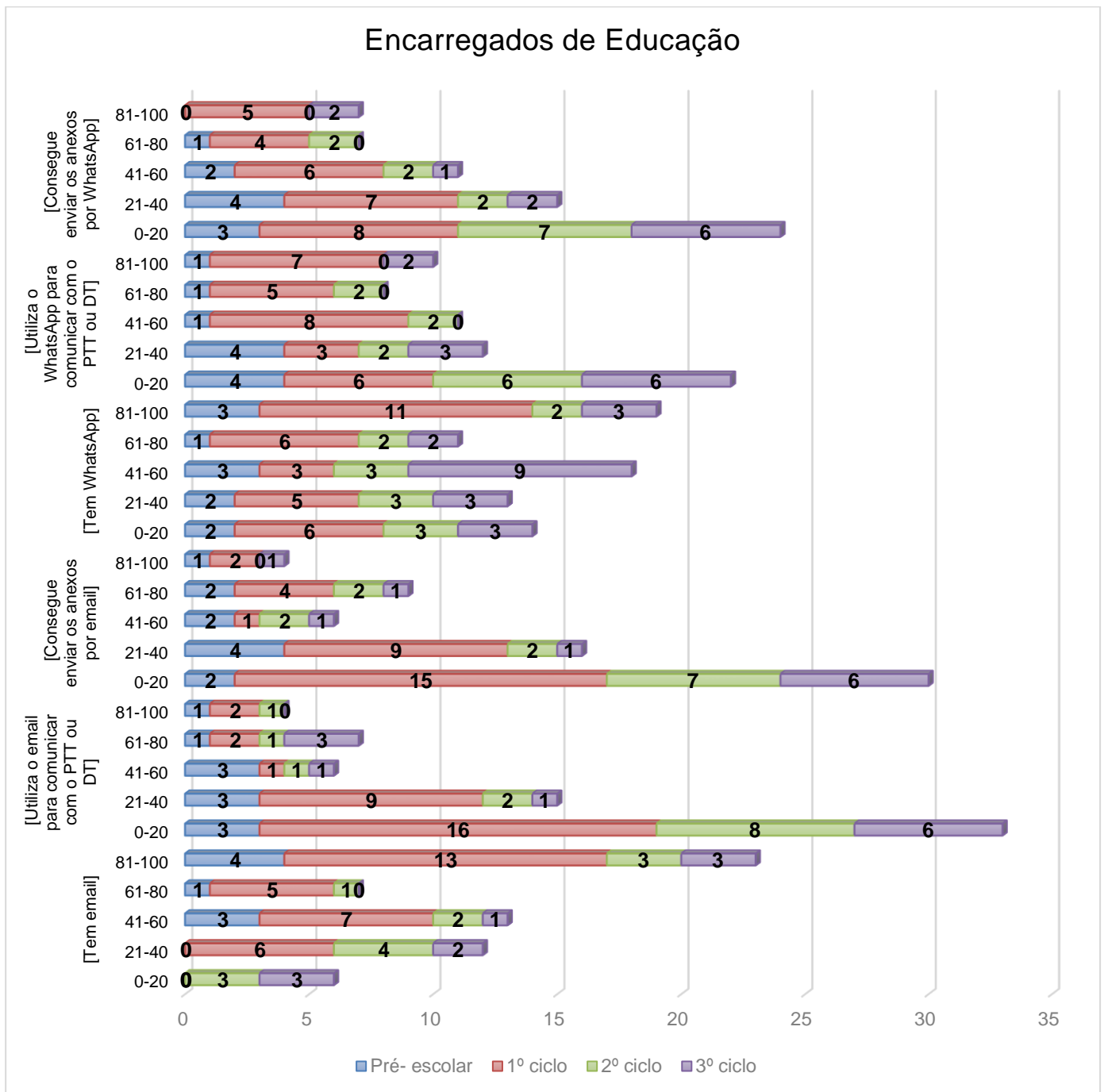


Figura 10 - Questionário a PTT e DT 2020-2021

2.1.5-Pessoal não docente

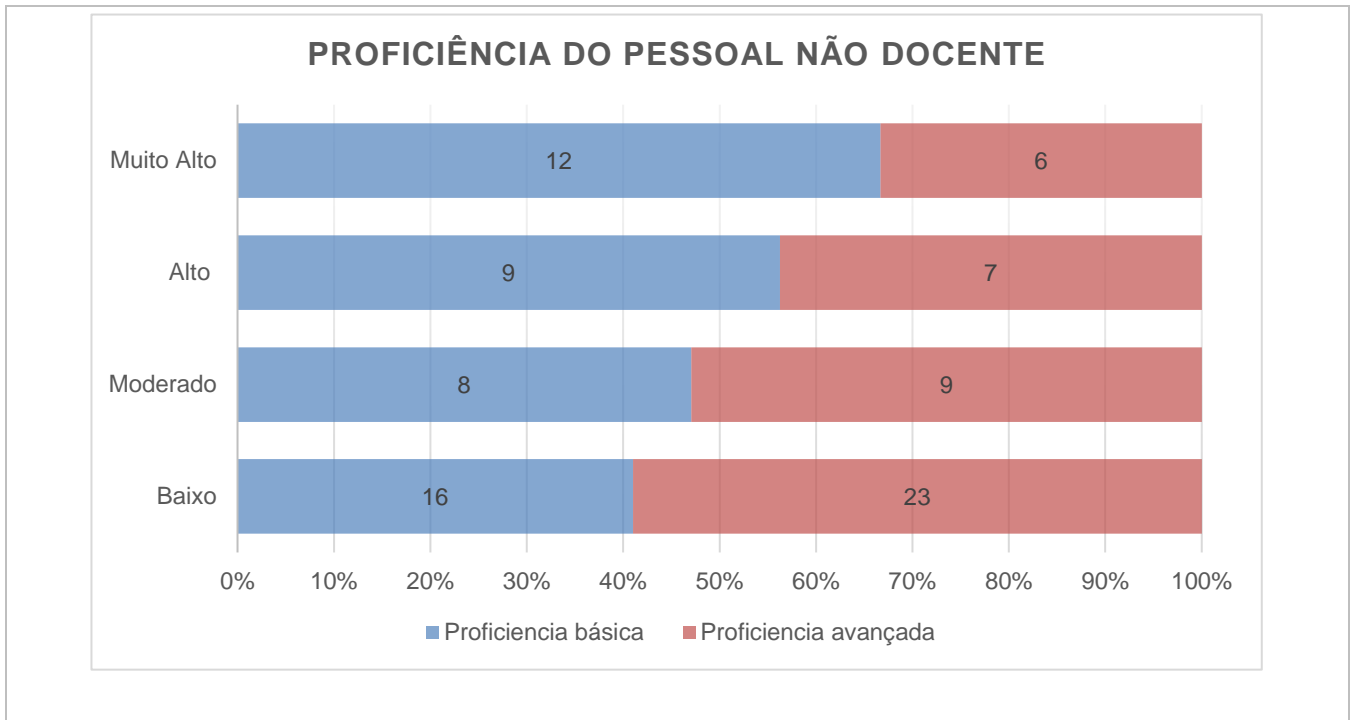


Figura 11 - Dados do Proxis 2020/2021

2.2 - Sistemas de informação à gestão

Alguns sistemas de informação à gestão utilizados pelo agrupamento:

- Página web;
- Email institucional;
- Meet;
- Inovar;
- GPV
- E360 (a iniciar em 2021-2022)

PADDE – Plano de Ação para o Desenvolvimento Digital da Escola

3.1. Objetivos do PADDE

3.1.1 -Visão e objetivos gerais

O Agrupamento tem como visão consolidar o mérito e o estatuto da escola, através do esforço coletivo de todos os agentes educativos. Assim, pretende-se fazer a diferença na educação, nas suas diferentes dimensões: académica, humana, criativa e inovadora. Procura-se, também, consolidar um ideal que se compatibilize com a vida em sociedade, promovendo uma educação globalizante.

Partindo destas premissas, os objetivos do PADDE serão:

- Preparar do agrupamento para enfrentar os desafios e mudanças inerentes a uma transição digital global, garantindo uma maior igualdade, equidade e inclusão dos alunos;
- Intervir de um modo sistémico no sentido de garantir uma articulação entre o digital e todo o processo ensino/aprendizagem;
- Integrar transversalmente as tecnologias de informação e comunicação nas práticas profissionais e pedagógicas;
- Investir nos processos de inovação através do digital, aplicando metodologias pedagógicas inovadoras, com metodologias ativas, cujo foco se centra no aluno e na aprendizagem e competências que este deve adquirir ao longo do seu percurso escolar, enquadrando as aprendizagens nas suas motivações, relações, características e interesses.
- Desenvolver novas formas de aprender e de ensinar que explorem as tecnologias digitais, para obter melhores resultados de aprendizagem;
- Explorar recursos sobre a literacia digital, que contribuam para a promoção da confiança e do reforço da utilização da Internet;
- Consolidar uma Política para o Digital, fortalecendo a Cultura Digital na Comunidade Educativa;
- Capacitar docentes, alunos e pessoal não docente no digital.

3.1.2.-Parceiros

- DGE, DGEEC e outros serviços centrais do ME – Recursos educativos digitais, formação no âmbito da capacitação digital, disponibilização / manutenção de equipamentos;
- Câmara Municipal de Lisboa;
- Spot Game – Associação Mutualista do Montepio e Junta de Freguesia do Lumiar
- Associação Internacional para Aprendizagem Social e Emocional ao Longo da Vida – Beemotional;
- CFAE / CENFORES - Formação no âmbito da capacitação digital;
- Rede de Bibliotecas Escolares;
- Escola Segura

O PADDE irá atender a diferentes dimensões, nomeadamente as de carácter organizacional, pedagógica e tecnológica e digital.

Dimensão organizacional - lideranças, trabalho colaborativo e desenvolvimento profissional dos docentes;

Dimensão pedagógica - desenvolvimento curricular e avaliação, práticas pedagógicas e utilização de RED;

Dimensão tecnológica e digital - infraestruturas, equipamento e acesso à Internet e uso de plataformas digitais.

Dimensão	Ação	Objetivo
Organizacional	Discussão e recolha de contributos dos docentes em reuniões de grupo departamento/ disciplinar/ ano de escolaridade/ conselho de turma/conselho de docentes	Recolher o contributo dos docentes para a elaboração do PADDE
	InovarPAA	- Apresentar, consultar, coordenar e aprovar atividades; - Acompanhar online e em tempo real, em qualquer lugar, de todas as atividades propostas e do seu estado atual
	Diagnóstico SELFIE para novos colegas para adaptar PADDE	Atualizar o PADDE e a ação a desenvolver
	Mural partilha entre colegas de atividades / recursos/ projetos realizados	Promover o trabalho colaborante entre pares.
	Manutenção da página do Agrupamento	Promover a divulgação de atividades/ trabalhos/projetos desenvolvidos pelos alunos/turmas/ escolas
	Workshop digital para o Pessoal não docente	Capacitar digitalmente a comunidade escolar
	Inclusão na página do agrupamento de um tradutor para diferentes línguas	Promover a inclusão
	Manutenção e criação de conta de Email para todo o pessoal docente, não docente e discentes que ainda não tenham	Manter os canais de comunicação oficial atualizados e seguros
	Criação de um email para a equipa do PADDE	Criar um meio eficaz de comunicação da Equipa PADDE e a comunidade educativa
	Publicação de trabalhos/ atividades/projetos na página do agrupamento	Divulgar os trabalhos realizados pelos alunos e projetos do agrupamento.
Apresentação do PADDE	Divulgar o PADDE, explicando a sua operacionalização com o objetivo do envolvimento da comunidade escolar	

Dimensão	Ação	Objetivo
Pedagógica	"Turm@digital"	<ul style="list-style-type: none"> - Integrar recursos educativos digitais em contexto educativo, especificamente em sala de aula e ao serviço da aprendizagem do aluno - Inovar e aproximar as práticas digitais do aluno - Desenvolver a literacia digital dos alunos
	"Geração Z"	<ul style="list-style-type: none"> - Integrar recursos educativos digitais em contexto educativo, especificamente em sala de aula e ao serviço da aprendizagem do aluno - Formar discentes mais capacitados - Estimular o interesse dos alunos e favorecer a construção do conhecimento inovando as estratégias pedagógicas
	Avaliação realizada digitalmente	<ul style="list-style-type: none"> - Desenhar o processo de ensino/aprendizagem com recurso às tecnologias digitais.
	Projeto BeEmotional Techie – Bridges Between Emotional Learning and Technology. Social and Emotional Learning Program (IO4) project (2019-1-PT01-KA201-060761) ERAMUS+	<ul style="list-style-type: none"> - Promover um clima de aceitação das diferenças individuais e grupais; - Envolver toda a comunidade escolar e comunidade envolvente na promoção das SEL; - Envolver e responsabilizar os alunos na organização e acompanhamento dos seus pares nos momentos de maior informalidade.
	MAGOS	<ul style="list-style-type: none"> - Treino e recuperação de competências de Oralidade, Leitura e Escrita - Diferenciação dos percursos de jogo de acordo com nível inicial do aluno - Adaptação a alunos de PLNM - Aumento da inovação e uso de recursos digitais no contexto escolar
Tecnológica e digital	Atribuição de Kits informáticos a todos os alunos e pessoal docente	Dotar docentes e discentes de equipamentos informáticos.
	InovarPAA	Disponibilizar digitalmente as atividades para consulta, avaliação e posterior monitorização.

AÇÕES

Nome da Ação: Inovar PAA

Dimensão tecnológica e digital

Áreas/Problema

- Facilidade de acesso, conhecimento e avaliação/monitorização das atividades do Plano Anual de Atividades

Objetivos

- Apresentar, consultar, coordenar e aprovar atividades;
- Avaliação das atividades realizadas, pelo proponente/dinamizador e pelo público-alvo
- Acompanhar online e em tempo real, em qualquer lugar, de todas as atividades propostas e do seu estado atual
- Apoio às tomadas de decisão, ao acompanhamento do desenvolvimento e ao balanço do plano anual de atividades, apresenta informação visual e estatística

Descrição da atividade

- Organização das atividades em grelha-resumo, com apresentação dos dados recolhidos nas propostas. Possibilidade de inserção de relatórios iniciais, intermédios e finais.
- Avaliação da qualidade do trabalho alcançado, por parte do proponente e do público-alvo.

Dinâmicas

- Informação apresentada em grelhas e gráficos é passível de exportação, dando liberdade de tratamento, inclusão em documentos orientadores ou de balanço e divulgação parcial do plano;
- Produz um documento-tipo para o Plano Anual de Atividades, com súmula da informação sobre as atividades, onde podem ser incluídos textos de enquadramento e reflexão final, assim como balanços periódicos
- Ações de capacitação para os Educadores e Professores

Destinatários

- Todos os docentes e elementos do NIOC

Indicadores a Monitorizar

- Nº de atividades lançadas e avaliadas na plataforma.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- 50% das atividades lançadas e aprovadas no início do ano letivo e avaliada no fecho do ano letivo

Participantes

- Todos os docentes e técnicos superiores

Recursos Humanos e Materiais

- INOVAR PAA

Distribuição temporal

- Ao longo de 4 anos

Avaliação

- 50% das atividades lançadas e aprovadas no início do ano letivo

Nome da Ação: Geração Z

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- A integração das tecnologias digitais realiza-se lentamente
- A utilização de tecnologias digitais não é regular e sistemática

Objetivos

- Abordar os conteúdos das áreas do saber, relacionando-as a situações e problemas do quotidiano e do ambiente do aluno, recorrendo a recursos diversificados e atuais;
- Organizar o processo de ensino aprendizagem de forma a promover métodos inovadores, diversificando estratégias, técnicas e instrumentos, quer dentro ou fora da sala de aula;
- Dinamizar atividades cooperativas de aprendizagem, orientadas para a integração e troca de saberes e a tomada de consciência de si, dos outros e do meio;
- Consciencializar os alunos que o conhecimento gera participação ativa na vida cívica de forma livre, responsável, solidária e crítica;
- Organizar o ensino prevendo a utilização crítica de fontes de informação diversas e das tecnologias da informação e comunicação;
- Valorizar no processo de avaliação, o trabalho autónomo e de livre iniciativa, incentivando a intervenção positiva no meio escolar e na comunidade;
- Promover a interdisciplinaridade, o trabalho cooperativo e a realização de projetos intra ou extraescolares.

Descrição da atividade

A escola de hoje em dia necessita de grandes mudanças, pois esta geração, chamada de Geração Z (os nascidos entre 1992 a 2010), está ligada intimamente à expansão exponencial da internet e aos dispositivos tecnológicos. Os indivíduos da Geração Z são conhecidos por serem “nativas digitais”, estando desde pequenos já familiarizados com a internet e todas as suas possibilidades, com a partilha de ficheiros constantes, com os smartphones, tablets e, principalmente, o facto de estarem constantemente ligados com os acontecimentos e informação em tempo real.

Pretende-se então com esta ação implementar uma nova metodologia de ensino e aprendizagem para os alunos do 2º e 3º ciclo. Este conceito procura essencialmente demonstrar que é possível promover a aprendizagem centrada essencialmente no aluno, tendo o professor como orientador e guia e o recurso às novas tecnologias como incremento na aprendizagem.

Dinâmicas

- Sala de aula diferenciada, trabalhando os conteúdos através de plataformas de ensino;
- Conteúdos trabalhados em formato de pesquisa.
- Exposição perante os colegas e professores dos conteúdos assimilados.
- Materiais sempre disponíveis na internet.

Destinatários

- Turmas de 2º e 3º ciclos

Indicadores a Monitorizar

- Número de turmas que dinamizam a ação;
- Testes reguladores/ percentagem de sucesso;
- Correspondência eletrónica /frequência na comunicação e do uso das plataformas;
- Trabalho autónomo/ número total de trabalhos realizados por aluno

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Redução do número de ocorrências disciplinares em 15%;
- Redução do Absentismo e abandono escolar em 10%;
- Redução no número de conflitos grupais e étnicos em 30%
- Número de ações conjuntas com os diferentes parceiros.

Participantes

- Alunos e docentes

Recursos Humanos e Materiais

- Alunos e docentes
- Computadores, projetor

Distribuição temporal

- Ao longo de 4 anos

Avaliação

- >30% com sucesso – meta superada
- 30% com sucesso – meta alcançada
- Entre 20 e 15% - meta não atingida
- <15% - meta não alcançada

Nome da Ação: Turm@Digital

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- A integração das tecnologias digitais realiza-se lentamente
- A utilização de tecnologias digitais não é regular e sistemática

Objetivos

- Integrar recursos educativos digitais em contexto educativo, especificamente em sala de aula e ao serviço da aprendizagem do aluno
- Inovar e aproximar as práticas digitais do aluno
- Desenvolver a literacia digital dos alunos
- Trazer dinamismo as aulas
- Incorporar recursos educativos digitais na rotina na escola
- Desenvolver de competências e capacidades, entre elas colaboração, empatia e relações socio emocionais.
- Formar discentes mais capacitados
- Estimular o interesse dos alunos e favorecer a construção do conhecimento inovando as estratégias pedagógicas
- Fomentar o espírito crítico e o pensamento reflexivo
- Aplicar os conhecimentos adquiridos nas formações de capacitação dos docentes
- Aumentar a experiências de aprendizagem, reduz as diferenças de linguagem e, modificar convicções.
- Implicar uma prática regular e de forma sistemática, progressiva
- Adotar de processos mais dinâmicos de aprendizagem utilizando meio digitais.

Descrição da atividade

Esta ação consiste no estímulo para a utilização do digital com mais regularidade nas salas de 1.º ciclo, criando um dia por mês em que as turmas trabalham exclusivamente em suportes digitais.

A situação atual do mundo perante esta pandemia forçou os docentes a trabalharem em ambiente digital. Muitos docentes e alunos viram-se obrigados a adquirir competências que não dominavam e impondo a integração tecnológica, no contexto educativo.

Um dos principais obstáculos à integração dos Recursos Educativos Digitais (RED) no processo educativo, além da falta de instrumentos, é a falta de formação dos professores nas tecnologias e capacidade em utilizá-las.

A integração destas ferramentas exige principalmente adesão por parte das escolas e um compromisso dos docentes. A formação de professores, nas novas tecnologias/RED, já está a decorrer, no entanto, a sua verdadeira implementação na sala de aula, é progressiva e depende das escolas, do esforço e escolha ativa por parte dos docentes e da sua aplicação como uma ferramenta de trabalho.

Os Recursos Educativos Digitais devem ser considerados um complemento no processo de ensino/aprendizagem, sem que estes venham anular a aprendizagem mais tradicional. A tecnologia não deve dominar o processo educativo, mas sim complementar e adaptar-se às necessidades do ensino/aprendizagem. Integrar as novas tecnologias nos contextos educativos, por si só, não é suficiente, nem melhora a sua qualidade. Para que exista inovação e aproximação às práticas digitais do aluno, acredita-se que os novos recursos devem acompanhar novas abordagens pedagógicas, sendo assim fundamental produzir ambientes educativos mais ricos que promovam a aprendizagem pensando e construindo-os de forma coerente.

Com esta ação não se pretende que o professor seja forçado a produzir os seus próprios recursos educativos digitais, mas sim a aplicar o que aprendeu na formação que frequentou e a partilhar com os seus pares as suas práticas e recursos.

Os recursos devem tornar-se estruturantes e conciliadores no processo de ensino/aprendizagem, onde o professor e alunos são elementos fundamentais na construção do conhecimento, trabalhando em conjunto. Acredita-se que

aliada à aprendizagem colaborativa, a tecnologia possa potencializar as situações em que professores e alunos pesquisem, discutam e construam individualmente e coletivamente os seus conhecimentos.

A utilização das tecnologias digitais em sala de aula, cumpre assim o seu papel no desenvolvimento da literacia digital dos alunos.

Para o sucesso do trabalho do professor e do aluno não existe uma única e/ou melhor maneira de ensinar ou aprender, é um processo contínuo de aperfeiçoamento de ambas as partes. O trabalho colaborativo que o ambientes híbridos proporcionam, estimulam a autonomia da aprendizagem, o pensamento crítico e o desenvolvimento das competências coerentes com o perfil do aluno e docente do século XXI.

Dinâmicas

- Sala de aula diferenciada, trabalhando os conteúdos através de plataformas de ensino;
- Partilha de boas práticas.

Destinatários

- As turmas de 1º ciclo

Indicadores a Monitorizar

- **Indicadores a monitorizar:**
 - Nº de sessões realizadas;
 - Nº de atividades partilhadas no mural da ação;
 - Nº de comentários realizados nas partilhas digitais;
 - Nº de turmas que dinamizam a ação.
- **Instrumentos de monitorização:**
 - Atas reuniões de ano de escolaridade;
 - Inquéritos a docentes e discentes (no Carnaval e no final do ano letivo);
 - Evidencias das sessões;
 - Sumários das aulas;
 - Roteiro digital de Boas Práticas.

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- 25% das turmas de 1º ciclo que, mensalmente, promoveram um dia letivo exclusivamente com atividades em meio digital.

Participantes

- Professores de 1º ciclo, professores de inglês (Grupo 120), professor bibliotecário e convidados.

Recursos Humanos e Materiais

- Portáteis/conversíveis
- Internet
- Projetores
- Quadro interativo

Distribuição temporal

- Ao longo de 4 anos

Avaliação

1.º ano – Meta 25%	2.º ano – Meta 35%	3.º. 4.º. Ano – Meta 50%
<ul style="list-style-type: none"> • > 30% de participação - meta superada • 25%-30% de participação – meta alcançada • Entre 15 e 25% - meta não atingida • meta alcançada <15% - meta não alcançada 	<ul style="list-style-type: none"> • > 35% de participação - meta superada • 30%-35% de participação – meta alcançada • Entre 20% e 30% - meta não atingida • meta alcançada <20% - meta não alcançada 	<ul style="list-style-type: none"> • > 50% de participação - meta superada • 40%-50% de participação – meta alcançada • Entre 30 e 40% - meta não atingida • meta alcançada <30% - meta não alcançada

Nome da Ação: Gamificação Emocional

Dimensão Pedagógica

Áreas/Problema

- Iliteracia digital
- Baixa preocupação da comunidade com as Aprendizagem Social e Emocional (SEL)

Objetivos

- Promover um clima de aceitação das diferenças individuais e grupais;
- Envolver toda a comunidade escolar e comunidade envolvente na promoção das SEL;
- Envolver e responsabilizar os alunos na organização e acompanhamento dos seus pares nos momentos de maior informalidade.

Descrição da atividade

A Aprendizagem Social e Emocional (SEL) suportada por tecnologia é um desafio inovador na área de Educação. As crianças que se tornam competentes nas SEL melhoram seu relacionamento com outras pessoas e o sucesso académico.

A eficiência do processo SEL em resultados emocionais aumenta quando ocorre com crianças pequenas no início das salas de aula da infância. As SEL também são uma forma eficaz de alcançar crianças e jovens mais vulneráveis (por exemplo, comportamento problemático). A tecnologia da educação é uma ferramenta que pode ampliar a aprendizagem quando usada de forma adequada por educadores e professores. Nesta ação, os parceiros que atuam nos níveis pré-escolar e escolar, visam articular a investigação, a prática e estratégias de aprendizagem inovadoras (aprendizagem baseada em brincadeiras, aprendizagem entre pares, aprendizagem colaborativa e parceria aprendizagem) com tecnologia educacional e recursos tecnológicos utilizados (internet, multimédia e jogos), a fim de:

- Criar uma plataforma para apoiar crianças e professores, e outros usuários, para implementar o programa social e emocional de aprendizagem, onde todos os resultados produzidos pelo projeto estarão disponíveis e um *backoffice* onde os dados de todos os usuários serão registrados;
- Criar uma ferramenta “*Emotechie Serious Play*” para desenvolver e promover a aprendizagem social e emocional em alunos dos 5 aos 14 anos.

Também será lançado um manual para crianças. Esta ferramenta será aplicada aos alunos com 5 anos; 9 anos; 11 anos e 14 anos, em todas as escolas do Agrupamento e nas escolas parceiras.

A ferramenta está a ser desenvolvida em parceria com o ISCTE-IUL e a Associação Jardim Escola João de Deus em Portugal e três parceiros internacionais, em Espanha, (Colégio San Jorge), na Grécia (Dimotiko Sholeio Agrikipiou) e na Hungria (Budapest III Dr. Szent - Gyorgyi Albert általános Iskola). Este projeto visa também abrir caminho para o desenvolvimento de tecnologias a serem disponibilizadas a serviço de educação na área das emoções em várias faixas etárias, de forma a melhorar o desempenho e a cidadania de jovens nessas faixas etárias. Por outro lado, a continuidade deste projeto visa promover a criação de *startups* que possam ter interesse em comercializar essas tecnologias.

A ferramenta consiste em jogos de vários tipos, com objetivos diferentes e abordagens diferentes, mas com o objetivo comum de treinar e desenvolver as competências sociais e emocionais dos alunos das várias faixas etárias.

Dinâmicas

- Aplicação do jogo
- Envio de comunicações digitais;
- Contactos diretos com equipas de coordenação;
- Formação da implementação da metodologia para os educadores e docentes, utilizando o manual e a plataforma digital.
- Apoio direto a docentes

Destinatários

- Alunos de 5, 9, 11 e 14 anos

Indicadores a Monitorizar

- Número de alunos participantes
- Número de sessões realizadas
- Número de jogos completados com sucesso

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Redução do número de ocorrências disciplinares em 15%;
- Redução do Absentismo e abandono escolar em 10%;
- Redução no número de conflitos grupais e étnicos em 5%
- Número de ações conjuntas com os diferentes parceiros.

Participantes

- Associação Jardim Escola João de Deus; Dimotiko Sholeio Agrikipiou; Budapest III Dr. Szent - Gyorgyi Albert általános Iskola; ISCTE-IUL, Colégio San Jorge.

Recursos Humanos e Materiais

- Computadores / tablets / sensores de R.V.

Distribuição temporal

- Ao longo do ano letivo 2021/2022

Avaliação

- Grelha de Monitorização da ação por período (Objetivos, Indicadores e Metas)
- Relatório Anual com os Objetivos Propostos-Resultados Esperados/Alcançados e reflexão crítica dos mesmos.

Nome da Ação: Magos**Dimensão Pedagógica****Áreas/Problema**

- Motivação para o treino e recuperação de competências de Oralidade, Leitura e Escrita

Objetivos

- Treino e recuperação de competências de Oralidade, Leitura e Escrita
- Diferenciação dos percursos de jogo de acordo com nível inicial do aluno
- Adaptação a alunos de PLNM
- Aumento da inovação e uso de recursos digitais no contexto escolar

Descrição da atividade

- O "Magos" consiste numa ferramenta pedagógica gamificada ("jogo") que visa aumentar a motivação dos alunos para o treino e consolidação de aprendizagens essenciais do Português nos domínios da Oralidade, Leitura e Escrita (cf. definidas pela DGE). O jogo é implementado pelos professores ao longo de 10 a 20 sessões, transformando a sala de aula num ambiente de jogo/aprendizagem híbrido (digital + off screen), contribuindo por isso para o desenvolvimento de competências de literacia digital dos alunos e maior inovação e utilização de recursos digitais pelos professores

Dinâmicas

- 2 sessões de divulgação e capacitação para docentes;
- Envio de comunicações digitais;
- Contactos diretos com os professores titulares de turma;
- Apoio direto a docentes.

Destinatários

- Turmas de 4º ano das 4 escolas do agrupamento

Indicadores a Monitorizar

- 50% de participação das turmas do 1º ciclo

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- Alunos melhoram PERFORMANCE em 10%;
- Alunos aumentam MOTIVAÇÃO para a aprendizagem em 15%;
- Melhoria das competências de Oralidade, Leitura e Escrita em 10%.

Participantes

- Alunos do 4º ano

Recursos Humanos e Materiais

- Computadores/ conversíveis
- Plataforma do jogo

Distribuição temporal

- Reunião de apresentação e auscultação com professores das turmas 21/ dez.
- Formação certificada dos professores (4h)
- Turma piloto Avaliação de impacto - Janeiro
- Inscrição das turmas em jogo e diagnóstico do nível de partida dos alunos 10 a 20 sessões de jogo em aula, com acompanhamento contínuo SPOTGAMES

Avaliação

- > 30% com sucesso - meta superada
- 30% com sucesso - meta alcançada
- Entre 20 e 15% - meta não atingida
- < 15% - meta não alcançada

Nome da Ação : workshop digital para o Pessoal não docente

Dimensão Organizacional

Áreas/Problema

- Baixa proficiência digital do pessoal não docente.

Objetivos

- Capacitar digitalmente a comunidade escolar
- Valorizar a Escola enquanto local de trabalho e de formação/investigação.
- Melhorar os níveis de qualificação nas diferentes funções que exercem na organização de uma escola.

Descrição da atividade

Competências Digitais Básicas – Manipulação e Uso de Ferramentas Online

O pessoal não docente tem mostrado interesse relativamente ao uso da tecnologia, no sentido de colmatar as dificuldades que esta implica a nível pessoal, social e profissional. Neste sentido, considera-se elementar facilitar a formação ao pessoal não docente, nesta área de conhecimento digital, contribuindo para a melhoria das relações interpessoais, sociais, emocionais e profissionais, no ambiente educativo que está inserido.

Os conteúdos serão desenvolvidos recorrendo do uso e manipulação do computador, usando estratégias de observação na apresentação das ferramentas tecnológicas e digitais, através duma metodologia prática e demonstrativa.

- Manipulação e uso do computador
- Criar conta email
- Gerir conta correio eletrónico
- Consulta de páginas da internet /Perigos da internet
- Conhecer a página do Agrupamento
- Consultar documentos estruturais do Agrupamento
- Preenchimentos de formulários e questionários

Dinâmicas

- Ações de capacitação para o pessoal não docente.

Destinatários

- Todo o pessoal não docente.

Indicadores a Monitorizar

- Número de participantes nas ações

Resultados Esperados/Critérios de Sucesso

- 25% de adesão por parte do Pessoal não Docente

Participantes

- Todo o pessoal não docente.

Recursos Humanos e Materiais

- Computadores
- Quadro interativo

Distribuição temporal

- Ao longo de 2 anos

Avaliação

- Inquérito digital de avaliação da formação.

Plano de Comunicação com a Comunicação

O PADDE será divulgado na página do Agrupamento, depois de validado pelo Conselho Pedagógico e aprovado pelo Conselho Geral.

Para além dessa divulgação propõe-se também:

- Dar a conhecer as linhas gerais do PADDE, em reuniões de departamento, e incentivar os docentes à partilha de boas práticas e propostas de novas ações para integrarem o plano.
- Criar um mural digital, que ficará disponível na página do agrupamento, onde toda a comunidade educativa poderá fazer o acompanhamento e partilha das ações que estão a ser desenvolvidas no âmbito do PADDE.

Monitorização e Avaliação De Ações

O PADDE é um documento que pode ser reajustado e reformulado no decurso da sua implementação. Deve permitir uma autorreflexão, uma análise dos impactos, isto é, as mudanças introduzidas no contexto de partida, a fim de dar respostas adequadas a desafios que se colocam no Agrupamento.

Esta monitorização e avaliação deve ser feita por ação com recurso a metodologias qualitativas e/ou quantitativas, com base em documentos e instrumentos diversificados produzidos pelas várias estruturas pedagógicas.

Na avaliação do PADDE serão tidos em consideração aspetos como:

- Envolvimento da comunidade educativa;
- Grau de prossecução da estratégia de comunicação (correio eletrónico, página da escola);
- Ações desenvolvidas e que contribuíram para a transição digital preconizada;
- Metas atingidas/ultrapassadas;
- Constrangimentos sentidos;
- Necessidade de reformulação de alguns aspetos do PADDE;
- Necessidade de introduzir novas ações.

EM ELABORAÇÃO

Mapeamento

Ação	+	-	Oportunidades	Desafios
1				
2				
3				
...				

Recolha de Evidências

Ação	Grau de consecução	Impacto	+	-
1				
2				
3				
...				

Reformulação/Validação

Ação	Validação	Reformulação	Descontinuidade	Nova ação
1				
2				
3				
...				

Balanço final

Ação	Impacto final	Grau de eficácia	Ação futura
1			
2			
3			
...			

Grelha de acompanhamento

Ação	Situação de partida	Situação em curso	Situação de chegada
1			
2			
3			
...			