

Acção de Formação	Objectivos	Conteúdos
<b>A Reciclagem na Comunicação Visual</b>	Irão ser produzidos materiais pedagógicos concretos e identificados de modo a que as suas intervenções educativas tenham criatividade e apresentem utilidade didáctica. Promovendo a utilização de materiais recicláveis e aplicando adequadamente vocabulário específico, irá ser possível encontrar soluções originais e diversificadas para o desenvolvimento e execução de projectos imaginativos e úteis. Pressupõe-se sempre um desenvolvimento de técnicas expressivas e com sentido de sensibilidade estética.	1. Apresentação com apoio de suportes visuais dos vários assuntos a abordar. Mostra de documentação cedida por uma Estação de Valorização e Tratamento de Resíduos Sólidos – RESIOESTE; 2. Meios e recursos de expressão gráfica / mostra de vários materiais e técnicas. Determinar uma situação para desenvolver um projecto; 3. A política dos 3R's. Recolha de dados para executar um projecto criativo, realizado a partir de materiais recicláveis; 4. A comunicação visual através do desenvolvimento de várias ideias para a elaboração dum relógio de parede, que irá funcionar dentro da sala de aula, com o respectivo mecanismo adaptado; 5. Apresentação do projecto seleccionado – execução e construção da ideia; 6. Percepção da luz – cor e o seu envolvimento no ambiente que nos rodeia. Simbologia da cor e os seus efeitos psicológicos; 7. Realização do projecto seleccionado, trabalho com materiais recicláveis; 8. Pintura do relógio de parede, adaptação do mecanismo e testagem do seu funcionamento global; 9. Reflexão e avaliação dos trabalhos realizados.
<b>Animação com Blender (software livre)</b>	Reforçar a exploração dos conteúdos programáticos de imagem digital nas aulas de artes e aumentar a utilização de software livre para produção de filmes animados.	1. Modelação com Blender: o interface do Blender; criação de objectos; manipulação de objectos; edição de objectos; utilização de modifiers; utilização de funções especiais de modelação. 2. Animação em Blender: criação e modificação de objectos; animação de translação, rotação e escalamento de objectos; animação de deformação de objectos com Shape Keys; animação de objectos ao longo de um caminho; controlo de câmara; edição de curvas de movimento; sincronização de animação com som; renderização de filmes. 3. Materiais e Texturas em Blender: aplicação e configuração de materiais; efeitos de transferência, reflexão e refração; aplicação de texturas a materiais; texturas procedurais; utilização de imagens como texturas e mapeamento de texturas.
<b>AS TIC no processo de ensino aprendizagem na aplicação dos conteúdos das disciplinas de Educação Visual e Tecnológica e na Educação Visual</b>	Preparar os professores para responder às exigências dos novos programas e novas tecnologias ao nível das disciplinas Educação Visual e Tecnológica, Educação Visual e da área curricular não disciplinar Área de Projecto; Abordar os programas das diferentes disciplinas no que diz respeito a uma possível aplicação do multimédia, as orientações pedagógicas, de estratégias e recursos e sua articulação como funcionamento das áreas curriculares não disciplinares, na óptica da sua articulação através do desenvolvimento do trabalho de projecto; Promover a reflexão em cada uma das regiões/escolas.	Novas tecnologias na sequência da Fotografia Convencional; As novas tecnologias de Vídeo e Animação Digital; Os Programas Vectoriais de Criação e Ultimação Gráfica.
<b>Criação e Tratamento de Imagem Digital</b>	Conhecer e utilizar o programa de tratamento de imagem Corel Photo–Paint; Exploração das potencialidades pedagógicas de programas de criação e tratamento de imagem digital, enquanto instrumentos de ensino aprendizagem.	Windows: Explorar o ambiente de trabalho e o pacote da Microsoft Office; Criar e manipular imagens bitmap. CORELDRAW – PhotoPaint: Desenho baseado em vectores; Comandos básicos; Configuração; Selecção e manipulação de símbolos; Manipulação de cores e gradientes; Aplicação e manipulação de textos; Páginas mestras; Criação de camadas; Bitmaps, criação e manipulação; Criação de imagens digitais a partir de câmaras fotográficas e scanners; Manipulação de imagens digitalizadas; Conversão de imagens coloridas para tom duplo ou escala de cinzas; Retoques, composição e rotação; Efeitos; Gravação em vários formatos; exportação. Impressão.
<b>Desenho: Práticas Pedagógicas em contexto pós-modernos</b>	Consciência crítica do Desenho Contemporâneo. Introduzir conceitos e práticas do desenho contemporâneo nas unidades de trabalho lectivas.	1. Âmbitos e delimitações do desenho (resenha sincrónica e diacrónica). O desenho como pensamento, ideia e expressão. O desenho como plano, projecto e comunicação; 2. O desenho como instrumento de conhecimento interpessoal e como terapia; 3. O desenho como instrumento de conhecimento e relacionamento interpessoal; 4. O desenho como intervenção social.
<b>Exploração de Serigrafia na Sala de Aula</b>	Identificar o conceito de série; Descobrir os clichés mínimos necessários para a reprodução de um original; Conhecer as técnicas básicas manuais e fotográficas de impressão; Conhecer os materiais e técnicas pela experimentação com realização de duas séries.	Abertura de máscaras na rede - técnica de obturação (cola azul) e impressão na mancha (linha e texturas realizadas na rede do quadro serigráfico); Abertura de máscaras na rede com o processo fotoquímico; Noções de economia de meios, técnica e manutenção dos materiais; Organização dos espaços da oficina e sua arrumação em vista a uma autonomia no sentido da responsabilidade e tomada de consciência da execução plástica; Selecção da série, avaliação técnica de uma gravura, numeração, datação e assinatura
<b>Exploração das Isometrias/Simetrias</b>	Desenvolver uma compreensão dos objectos geométricos e suas relações; Desenvolver uma apreciação da geometria como uma forma de descrever o	Isometrias no plano; Conceitos e propriedades básicas das simetrias; Utilização da simetria axial para construir figuras; Exploração dos eixos de simetria; Conceitos e propriedades básicas das

	mundo físico; Explorar as simetrias como parte das isometrias.	translações e rotações; Padrões geométricos.
<b>Exploração de técnicas mistas através do ponto, linha e cor</b>	Exploração das potencialidades da expressão plástica através de elementos da linguagem visual, de modo a produzir material didáctico, para motivação dos alunos.	Teoria do ponto e linha; Composição de simetria e assimétrica; Composição rítmica; Exploração de materiais diversos para criação de texturas visuais; Teoria da cor e sua aplicação na composição cromática.
<b>O Portefólio como instrumento de aprendizagem e avaliação nas Artes Visuais</b>	Integração da avaliação por portefólio nas práticas pedagógicas; Utilização do portefólio como instrumento de avaliação; Criação de orientações para portefólios nas artes.	O que são instrumentos de avaliação alternativa; O portefólio: definições, contextos de aplicação, vantagens e desvantagens; O portefólio como instrumento de avaliação; Exemplos práticos nas salas de aulas.
<b>Performance como pedagogia crítica</b>	Entender a performance artística como processo narrativo; Entender os domínios de aprendizagem inseridos na performance artística; Entender metodologias, processos e técnicas da performance artística.	A narrativa na performance; A investigação como ponto de partida para uma performance; Símbolos, significados e propósitos da performance. Performances de Charles Garoyan, Tehching Hsieh e James Luna; Contextos e áreas que poderão ser desenvolvidas pela performance em contexto de sala de aula; Trabalho de performance artística.
<b>Recursos multimédia nos programas de Educação Visual e Tecnológica e na Educação Visual</b>	Preparar os professores para responder às exigências dos novos programas e novas tecnologias ao nível das disciplinas Educação Visual e Tecnológica, Educação Visual e da área curricular não disciplinar Área de Projecto; Abordar os programas das diferentes disciplinas no que diz respeito a uma possível aplicação do multimédia, as orientações pedagógicas, de estratégias e recursos e sua articulação como funcionamento das áreas curriculares não disciplinares, na óptica da sua articulação através do desenvolvimento do trabalho de projecto; Promover a reflexão em cada uma das regiões/escolas.	Análise dos programas e propostas de adaptação do processo ensino aprendizagem e dos conteúdos a projectos com recurso ao multimédia; Principais recursos e comandos de programas que podemos utilizar no âmbito do multimédia; Experiências práticas com recurso a programas e software mais usuais, artes gráficas, animação e edição de imagem e vídeo.