

ACÇÃO DE FORMAÇÃO	OBJECTIVOS	CONTEÚDOS
<b>Construção de Kits didácticos para as disciplinas de EV, EVT e ET</b>	1. Proporcionar a troca de experiências educativas, reflectindo sobre as práticas desenvolvidas, de modo a aperfeiçoar meios processuais ou técnicos; 2. Criar materiais didácticos de apoio às actividades de sala de aula e a outros contextos favoráveis à promoção das literacias visual, tecnológica e mediática e ao desenvolvimentos do aluno; 3. Aplicar os instrumentos realizados na prática pedagógica com vista a melhorar o processo de ensino-aprendizagem; 4. Reflectir sobre os procedimentos implementados em contexto de sala de aula e avaliar os resultados obtidos; 5. Promover a reflexão sobre a avaliação nas áreas específicas das disciplinas; 6. Promover a criatividade e inovação dos alunos ou na sala de aula.	1. Análise de teorias sobre literacias visual, tecnológica e mediática; 2. A metodologia de investigação-acção: da concepção à realidade da formação; 3. Como fomentar a criatividade e inovação nas disciplinas de EVT, EV e ET; 4. As potencialidades pedagógicas dos kits didácticos; 5. Como construir um kit didáctico; 6. Construção de Kits didácticos para as disciplinas de EVT, EV e ET; 7. Avaliação integrada na aprendizagem: como integrar o processo de avaliação dos kits didácticos; 8. Aplicação dos kits didácticos na sala de aula; 9. Processos reflexivos da prática pedagógica.
<b>Da Edição Bitmap à Animação 2D</b>	Adquirir competências na utilização dos programas de Edição Bitmap e Animação 2D; Utilizar as competências desenvolvidas na formação para a realização de projectos nos estabelecimentos de ensino onde leccionam, promovendo a difusão de práticas atraentes, correctas e inovadoras; Favorecer a elaboração de materiais didácticos e úteis, adaptados ao contexto curricular de cada formando; Cruzar experiências, interesses, expectativas dos participantes de forma a diversificar e ampliar a construção de saberes e metodologias; Operar com software de animação 2D e publicar na Web.	Funcionamento do curso de formação e funcionalidades das aplicações propostas. Projectos realizados em contexto da sala de aula; <b>Photoshop</b> : Diferenças da Edição Bitmap e vectorial; área de trabalho; Trabalho com seleções; Trabalho com cores; Trabalho com camadas; trabalhos com filtros; Trabalhos com texto; Guardar e exportar; Executar galerias de imagens automáticas. <b>Animação 2D</b> : Ambiente de trabalho, ferramentas, propriedades, opções. Ferramentas de desenho e de texto, Cores e gradientes; Importação de bitmaps e vectoriais; Animação frame a frame; Vários processos de animar utilizando layers; Exportar para a Web; Apresentação dos trabalhos realizados e avaliação.
<b>Desenho: Práticas pedagógicas em contextos 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; 2. O desenho como instrumentos de conhecimento interpessoal; 3. O desenho como instrumentos de conhecimento e relacionamento interpessoal; 4. O desenho como intervenção social.
<b>O Diálogo com a obra de Arte Pública na Escola</b>	Pretende-se que os educadores e professores passem a encarar as obras de arte pública como um recurso educativo, facilmente acessível e mobilizável para o trabalho na sala de aula. Pretende-se ainda que planifiquem, produzam os materiais didácticos necessários e apliquem uma Unidade de Trabalho com os seus alunos.	1. Arte Pública: características, funções e evolução; a importância da arte pública na afirmação dos lugares; obras de arte polémicas; papel educativo da arte pública. 2. A paisagem urbana e a percepção de obras de arte em contexto urbano: elementos da paisagem urbana; a paisagem urbana nos desenhos das crianças; percepção de obras de arte em contexto urbano. 3. Dialogo com a obra de arte: Estádio de desenvolvimento estético e artístico; exemplos de actividades com Arte pública; Apresentação e discussão de resultados de um estudo sobre Arte Pública; Indicações para a preparação de actividades com alunos. 4. Planificação de uma unidade de trabalho, com base em obras de Arte Pública. 5. Apresentação de planificação ao grupo, discussão e análise dos resultados.
<b>Ensinar e aprender com a animação</b>	Conhecer os processos de criação de animações; compreender o papel da animação no audiovisual; Conhecer materiais e equipamentos; Ser capaz de produzir uma pequena animação; Ser capaz de a integrar num produto multimédia.	Os diferentes tipos de animação; Princípios básicos da animação de imagens; Tipos de movimento, pontos de tensão desequilíbrio, simplificação e acentuação; Os equipamentos e sua utilização; As aplicações informáticas; Criação de uma animação sobre um conteúdo de uma das disciplinas e sua integração/publicação.
<b>Os instrumentos de multimédia de desenho vectorial e composição gráfica na aplicação dos conteúdos de EVT, ET, EV, Desenho A e Oficina de Artes</b>	Preparar os professores para responder às exigências dos novos programas e novas tecnologias; 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 com o 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, como recursos e estratégias, no âmbito do multimédia; experiência práticas com recurso a software de desenho vectorial e composição gráfica, “Corel Draw” ou “Adobe Illustrator”.
<b>Interpretar e fazer Banda Desenhada</b>	Integração e aprofundamento da Banda Desenhada nas práticas pedagógicas a partir dos estudos da cultura visual.	1. Definições da Banda Desenhada; 2. Técnicas da Banda desenhada; 3. Leitura crítica de Bandas Desenhadas; 4. Fazer Banda Desenhada.
<b>Máscaras venezianas na reciclagem de materiais</b>	Utilizar as competências e capacidades desenvolvidas na formação para a realização de projectos nas escolas onde leccionam e nas suas aulas, permitindo a divulgação de práticas atraentes e inovadoras; Desenvolver técnicas expressivas adequadas ao projecto; Desenvolver a criatividade e sentido estético; Promover e utilizar materiais recicláveis na execução de máscaras.	Enquadramento Histórico-Cultural do carnaval de Veneza; Apresentação multimédia sobre o processo, materiais e técnicas a realizar no projecto; Execução de moldes de gesso, por reprodução e através da utilização de ligaduras engessadas; Com painéis apropriados reproduzir os moldes efectuados; Concretizar expressivamente o projecto de máscara, utilizando os materiais e técnicas ,ais adequadas a cada caso.
<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 estratégia de aprendizagem e instrumento de avaliação; exemplos práticos na sala de aula.

<p><b>Práticas pedagógicas interdisciplinares recorrendo às potencialidades projectuais do desenho</b></p>	<p>Introduzir conceitos e práticas do desenho contemporâneo em unidades de trabalho interdisciplinares.</p>	<p>Sessões teóricas online com a plataforma moodle 1. Âmbito e delimitações do Desenho: o desenho como pensamento, ideia, expressão, plano, projecto e comunicação; 2. O desenho como instrumento de conhecimentos interpessoal. O desenho como terapia e como expressão; 3. O desenho como instrumento de conhecimento e relacionamento interpessoal; 4. O desenho como intervenção social; 5. Aplicação de uma unidade de trabalho interdisciplinar recorrendo às potencialidades projectuais do desenho na sala de aula.</p>
<p><b>Técnicas de escultura: modelação e modelagem</b></p>	<p>1. Conhecer os materiais e equipamentos necessários à produção; 2. Entender o processo da cerâmica, as suas características e correcta utilização, quer sob o ponto de vista dos resultados a obter, quer da segurança de pessoas e instalações; 3. Desenvolver projectos próprios com características artísticas; 4. Ser capaz de transmitir aos alunos os conhecimentos básicos desta tecnologia, promovendo experiências práticas, gratificantes e motivadoras; 5. Fomentar a criação de clubes ou ateliers de cerâmica nas escolas.</p>	<p>1. Perspectivas teóricas - O que é a cerâmica? Contextualização histórica e visualização de produtos artísticos. 2. Abordagens a algumas técnicas cerâmica artística modelação, placas, colagens, engobes, óxidos e corantes, vidragem - Como se podem fazer produtos cerâmicos nas escolas? 3. Produção de uma peça de cerâmica. 4. Conclusões - Apresentação das peças criadas e reflexão em grupo sobre a aplicação dos conhecimentos adquiridos pelos formandos nas aulas</p>
<p><b>Técnicas de Gravura</b></p>	<p>1. Introdução de técnicas de impressão a partir de matrizes tais como a gravura, o linóleo e a monotipia na prática pedagógica como uma ferramenta para comunicar mensagens visuais; 2. Fomentar o uso de técnicas de impressão em trabalhos de projecto, nomeadamente nas aulas de educação visual, educação visual e tecnológica, artes e de área de projecto; 3. Fomentar a criação de clubes ou ateliers nas escolas que utilizem processos de impressão no trabalho de projecto.</p>	<p>1. Técnicas de reprodução a partir de matrizes, perspectivas teóricas - O que é o processo de reprodução em série? Contextualização histórica e visualização de produtos artísticos impressos em séries. 2. Técnicas de reprodução a partir de matrizes, abordagens técnicas - Como se podem fazer produtos artísticos utilizando processos de reprodução: Gravuras em relevo, xilogravura, gravura em madeira, gravura em linóleo, monogravura, gravura em talha, água-forte e água tinta intaglio ( gravura em talha, gravura por colagem, flexografia (fotopolimera), litografia, serigrafia. Como abordar técnicas de impressão na sala de aula? 3. Liberdades criativas usando um bloco de impressão - Exploração de processos de gravura por adição e subtracção/colagem e raspagem. Estratégias possíveis para aplicar técnicas de impressão simples na sala de aula. 4. Monotipia - Exploração de processos de monogravura. 5. Linóleo - Exploração de processos linográficos. Realização de uma série de impressão de cinco provas com matriz em linóleo 6. Técnicas Aditivas e subtractivas na gravura- Exploração dos processos aditivos e subtractivos sobre matriz de cartão e/ou madeira. Realização de uma série de impressão de cinco provas 7. Conclusões - Apresentação dos portefólios e reflexão em grupo sobre a aplicação dos conhecimentos adquiridos pelos formandos nas aulas</p>
<p><b>Técnicas de Serigrafia</b></p>	<p>Os formandos devem adquirir um conhecimento suficientemente claro desta tecnologia de forma a tirar partido do modo criativo desta técnica, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer quais os materiais e equipamentos necessários à produção serigráfica em diversos suportes;</li> <li>- Entender o processo serigráfico e as suas características e correcta utilização, quer sob o ponto de vista dos resultados a obter, quer da segurança de pessoas e instalações;</li> <li>- Desenvolver projectos próprios com características artísticas;</li> <li>- Ser capaz de transmitir aos alunos os conhecimentos básicos desta tecnologia, promovendo experiências práticas, gratificantes e motivadoras;</li> <li>- Fomentar a criação de clubes ou ateliers nas escolas que utilizem processos de impressão no trabalho de projecto.</li> </ul>	<p>1. Técnicas de reprodução a partir de matrizes, perspectivas teóricas - O que é o processo de reprodução em série? Contextualização histórica e visualização de produtos artísticos impressos em séries. 2. Técnicas de reprodução a partir de matrizes, abordagens técnicas - Como se podem fazer produtos artísticos utilizando processos de reprodução como a serigrafia; Como abordar técnicas de impressão na sala de aula? 3. Liberdades criativas usando uma tela serigráfica - Exploração de processos de serigrafia; Estratégias possíveis para aplicar técnicas de impressão simples na sala de aula; Realização de uma série de impressão de cinco provas. 4. Conclusões - Apresentação dos portefólios e reflexão em grupo sobre a aplicação dos conhecimentos adquiridos pelos formandos nas aulas</p>
<p><b>As TIC no processo de ensino aprendizagem na aplicação dos conteúdos das disciplinas de Educação Visual e Tecnológica e na Educação Visual</b></p>	<p>Preparar os professores para responder às exigências dos novos programas e novas tecnologias, ao nível das disciplinas de EVT, EV; 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 com o funcionamento das áreas curriculares não disciplinares, na óptica da sua articulação através do desenvolvimento do trabalho de projecto; promover a reflexão entre os formandos.</p>	<p>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, como recursos e estratégias, no âmbito do multimédia; experiência práticas com recurso a software mais usuais vectoriais, artes gráficas, animação, edição de imagem e vídeo.</p>