

ThingLink como Ferramenta de Produção de Aulas Temáticas: Teatro Romano de Lisboa – v1:

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Ferramentas tecnológicas:	ThingLink
Versão da ferramenta:	
Data:	janeiro de 2024
Colégio:	Escola de Comércio de Lisboa
Autor (opcional):	Helga Duarte; Marco Rodrigues; Patrícia Videira (Equipa Empresarial)
Assunto da(s) aula(s):	# Negócios de Varejo; #Visual Merchandising; #Marketing; #Sales Promoção; # Negocie e venda; # Gestão



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

ThingLink/ Teatro Romano de Lisboa

Intenção: O que você deseja ou espera que aconteça? (As intenções muitas vezes não são mensuráveis ou tangíveis, mas ajudam no desenvolvimento do processo de design.)

1. Promover o Conhecimento Cultural: Proporcionar aos alunos do 1º ano do curso profissional de Técnico de Turismo uma experiência imersiva no Teatro Romano de Lisboa, enriquecendo o seu conhecimento do património histórico e cultural da região.
2. Desenvolver Competências Digitais: Utilize o software Thinglink para criar uma visita de estudo digital interativa, permitindo aos alunos explorar diferentes pontos do Teatro Romano de Lisboa, de uma forma envolvente e educativa.
3. Incentivar a colaboração: Fomentar a colaboração entre os alunos na criação de projetos, compartilhando responsabilidades e contribuindo para o desenvolvimento coletivo.

Resultados Desejados: Um ou mais objetivos mensuráveis e tangíveis que o professor almeja com esta lição.

1. Produção de uma Visita de Estudo Digital: Criação de um recurso interativo utilizando o Thinglink, incorporando informação relevante sobre o Teatro Romano de Lisboa, como história, arquitetura e detalhes culturais.
2. Desenvolvimento de Competências Colaborativas: Colaboração eficiente entre os alunos na investigação, organização de conteúdos e utilização do software.
3. Aprofundamento do Conhecimento: Maior compreensão do Teatro Romano de Lisboa e capacidade de comunicar esse conhecimento de forma eficaz.

Agenda: COMO vai atingir os objetivos? Descrição do plano de aula / atividades educativas / métodos de trabalho.

1. Pesquisa Preliminar:
 - Identificação de informação relevante sobre o Teatro Romano de Lisboa.
 - Divisão de temas entre alunos.
2. Desenvolvimento de Scripts:
 - Organização da informação recolhida.
 - Definição de pontos-chave para a visita de estudo digital.
3. Treinamento Thinglink:
 - Introdução ao software Thinglink.
 - Prática na criação de conteúdos interativos.
4. Desenvolvimento da Visita de Estudo Digital:
 - Criação colaborativa no Thinglink.
 - Comentários e feedback entre pares.
5. Apresentação e Avaliação:
 - Apresentação de projetos finais.
 - Avaliação de conteúdo e colaboração.

Funções: Quem facilita o quê? Quem participa? O que esperamos dos alunos?

Estudantes:

- Realização de pesquisas.
- Contribuição para o desenvolvimento de scripts.



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

- Envolvimento ativo na criação da visita de estudo digital no Thinglink.

Professor:

- Orientação em pesquisa inicial.
- Auxílio no desenvolvimento de roteiros.
- Suporte no treinamento Thinglink.

Regras: Regras ou princípios são sobre como você quer aprender e trabalhar em conjunto.

1. Respeito Mútuo: Valorizar as opiniões e contribuições de cada aluno.
2. Participação Ativa: Envolvimento ativo em todas as fases do projeto.
3. Cumprimento de Prazos: Cumprimento rigoroso dos prazos estabelecidos para cada fase.

Tempo: Descreva o caminho do tempo: Que horas começamos/terminamos/quebramos? Quando é tempo de reflexão? O que acontece entre os tempos de contacto?

1. Semana 1: Pesquisa Preliminar (2 horas)
 - Identificação de informação relevante sobre o Teatro Romano de Lisboa.
 - Divisão de temas entre os alunos.
2. Semana 1: Desenvolvimento de Scripts (4 horas)
 - Organização da informação recolhida.
 - Definição de pontos-chave para a visita de estudo digital.
3. Semana 1: Treinamento Thinglink (2 horas)
 - Introdução ao software Thinglink.
 - Prática na criação de conteúdos interativos.
4. Semana 2: Desenvolvimento da Visita de Estudo Digital (9 horas)
 - Criação colaborativa no Thinglink.
 - Comentários e feedback entre pares.
5. Semana 8: Apresentação e Avaliação (2 horas)
 - Apresentação de projetos finais.
 - Avaliação de conteúdo e colaboração.