



Área de Projetos

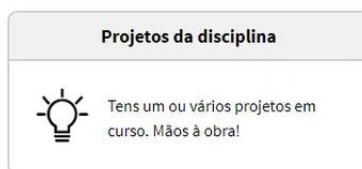
Perfil do aluno: Realizar projetos

Neste vídeo, vamos mostrar-lhe de que forma é que os seus alunos podem navegar e trabalhar num projeto atribuído por si.

Assim que atribui um projeto a uma turma, os alunos recebem uma notificação a informar sobre a atribuição, com o link para aceder ao ambiente do projeto.



Se por qualquer motivo o aluno não conseguir aceder ao projeto pela notificação recebida, poderá fazê-lo a partir da sua disciplina, clicando na peça “Projetos da disciplina”.



No ambiente de projetos, o aluno será orientado passo a passo para a criação do projeto e formação da sua equipa.



Indica-se o nome da trilha – o guião de origem do projeto atribuído à turma – a partir do qual o aluno criará e desenvolverá os seus projetos.

Caso o professor tenha atribuído várias opções de projeto para a turma, neste passo, o aluno deverá escolher uma para criar o projeto.



Uma vez selecionada a trilha do projeto, o aluno pode definir a sua equipa, ou se permitido pelo professor, seguir individualmente.



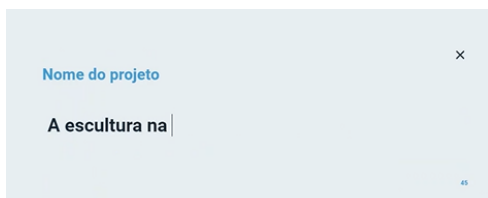
Para criar a equipa, basta clicar no “+” e selecionar da lista os colegas pretendidos.



Os nomes aparecerão conforme adicionados.

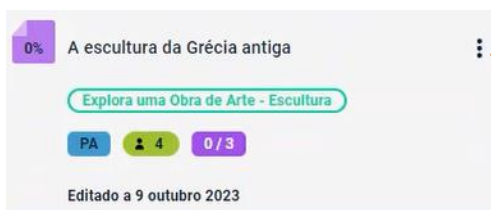
Se pretender, pode remover algum, clicando na cruz ao lado do nome.

De seguida, deve definir um título para o projeto, que poderá ser alterado posteriormente.



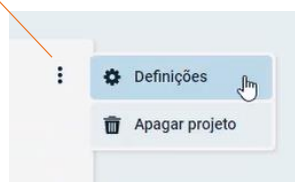
E após concluída a criação do projeto, surgirá um cartão no dashboard do aluno.

O cartão indica o título atribuído ao projeto, o guião de origem, a turma, o número de elementos da equipa e o estado de avaliação.



Clicando aqui, pode aceder às definições, onde pode alterar o título definido para o projeto.

Bem como remover ou adicionar membros à equipa.



Se pretender, também é nesta área que o aluno que criou o projeto pode apagá-lo, mas deverá ter em conta que após confirmado, não há como reverter a ação.

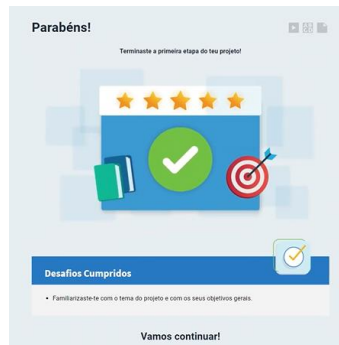
Clicando sobre o cartão, o aluno acede ao projeto e pode iniciar o trabalho proposto. Nesta altura, o dashboard indica que o projeto está 0% concluído, devendo o aluno clicar em “Começar” para aceder e desenvolver a primeira etapa do projeto.



O aluno visualiza as diversas informações e páginas presentes em cada etapa, e avança clicando em “Seguinte”, e Sempre que se depare com um campo de resposta, deve preenchê-lo. De outra forma, não consegue avançar.

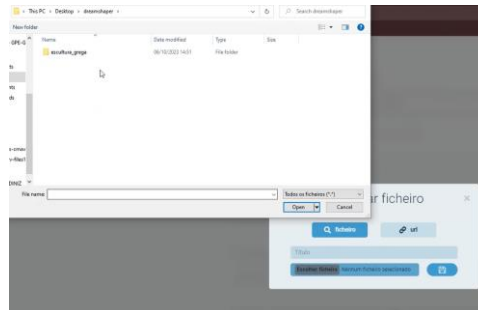


Quando termina uma etapa, é apresentado um resumo dos desafios cumpridos e a etapa seguinte fica disponível.



Repare que os projetos contêm diversos recursos e exercícios embebidos na própria página que visam facilitar a contextualização e melhorar a experiência do aluno.

Por vezes, pode ser solicitada a inserção de um documento, como no exemplo. Para tal basta clicar nesta área e selecionar o recurso pretendido.

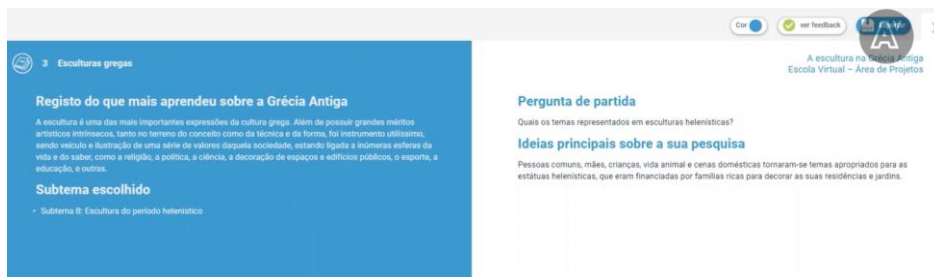


À medida que o aluno avança no projeto, na área “Resultados do teu projeto” é indicada a percentagem de conclusão, bem como as etapas que já concluiu (identificadas a azul-claro) e as que faltam realizar (a azul-escuro).





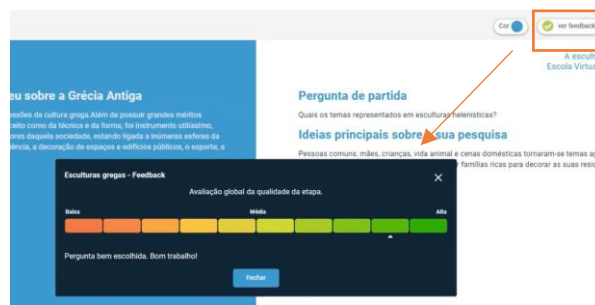
Ao clicar nas caixas azul-claro, o aluno acede aos slides da apresentação para rever as suas respostas, e se pretender, pode clicar no título e retornar à etapa para as refazer.



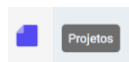
Após concluir as etapas, o aluno fica a aguardar o feedback ou avaliação do professor. Sempre que tal acontece, receberá uma notificação.



Clicando na notificação e depois em “Ver feedback” tem acesso à classificação e comentários do professor.



Vejamos agora na barra lateral o ícone “Projetos”.



Aqui o aluno acede rapidamente aos seus três projetos mais recentes.

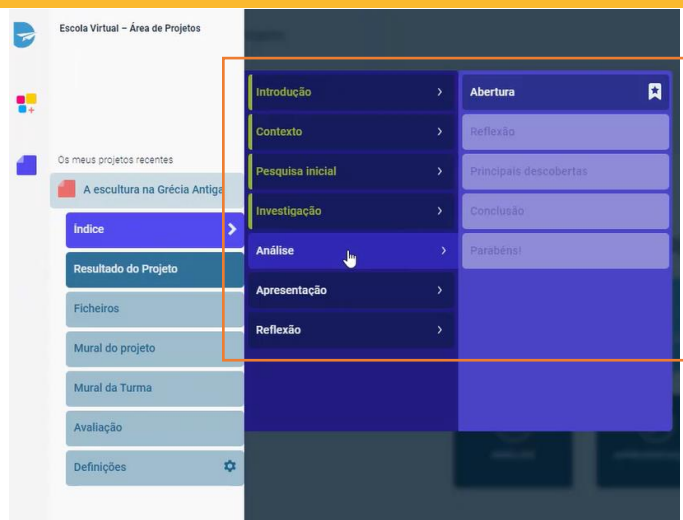
Clicando sobre o título de um projeto, o aluno tem várias opções disponíveis.

A opção Índice permite a visualização da estrutura de etapas e atividades do projeto. Ao clicar num título, o aluno acede ao conteúdo daquela etapa, podendo consultar ou dar continuidade ao trabalho.

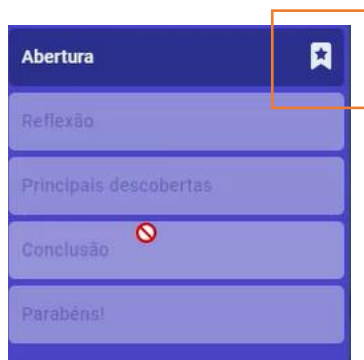


ESCOLA VIRTUAL

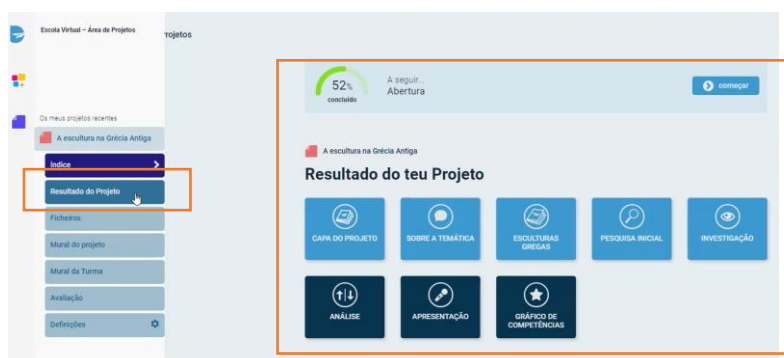
ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM



A bandeira indica em que fase do projeto se encontra. Repare que não é possível avançar sem terminar a etapa anterior.

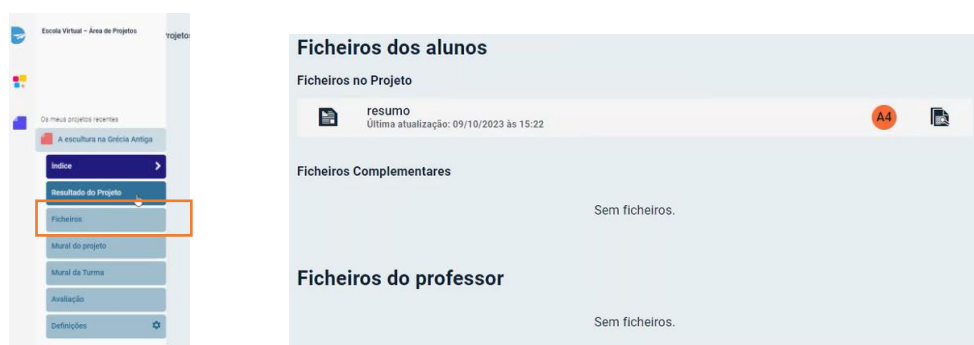


Clicando em “Resultado do Projeto” acede ao resumo das etapas já terminadas, e à percentagem de conclusão.





Na opção “Ficheiros”, o aluno encontra os ficheiros que foi inserindo no projeto e, clicando neste ícone, pode visualizá-los em contexto.



E pode ainda aceder aos ficheiros partilhados pelo professor exclusivamente para o seu projeto.

Para facilitar a comunicação da equipa, também está disponível o **Mural do Projeto**, onde os alunos podem falar entre si e com o professor, colocando questões relacionadas com o projeto.



Neste menu encontra também o separador “**Avaliação**”, onde o aluno acede às notas e comentários atribuídos pelo professor em cada momento de avaliação do projeto.



Também pode aceder a essa informação no dashboard ao clicar em avaliação no cartão do projeto:






ESCOLA VIRTUAL

ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

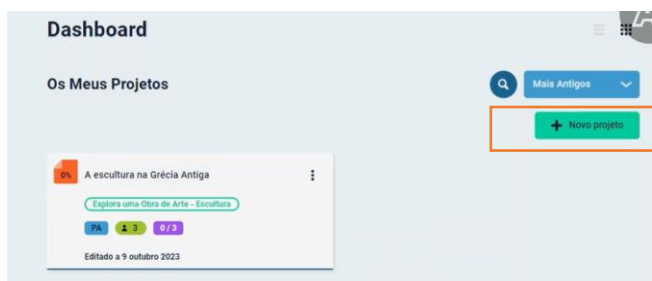
E por fim, a opção “Definições”, que como os três pontinhos no cartão, dá acesso à área de personalização do projeto.



Sempre que precisar voltar ao Dashboard inicial e visualizar todos os seus projetos, basta clicar aqui , na barra lateral.

Novos projetos

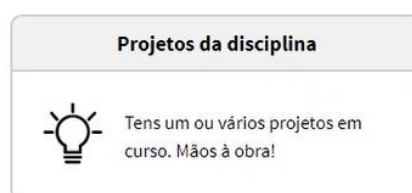
Caso seja necessário, o aluno pode sempre criar um novo projeto a partir dos guiões de origem partilhados pelos seus professores. Para tal, basta clicar no botão “Novo projeto”, e avançar com as definições iniciais.



Dashboard do aluno

Habitualmente, as equipas de projeto devem aceder ao ambiente de projetos para dar continuidade às etapas e tarefas propostas até à conclusão do projeto.

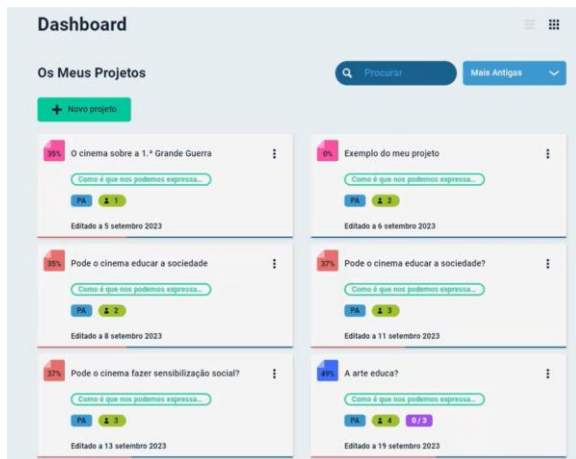
Para tal, a partir da página da Disciplina, cada aluno clica em “Projetos da Disciplina” e é redirecionado para o respetivo dashboard.





ESCOLA VIRTUAL

ESCOLA VIRTUAL EM CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM



Aqui o aluno encontra todos os seus projetos naquela disciplina, podendo pesquisar por título do projeto ou pelo nome de um colega de equipa. E clicando aqui, pode ordenar os seus projetos como preferir.

Acompanhe os projetos dos seus alunos, com a Escola Virtual!