

Título: **Computart**

Imagem que caracterize o cenário:



Interações: Os alunos devem cooperar com os colegas proactivamente, sendo responsáveis pela colaboração estabelecida no interior do grupo, sempre com o objetivo de resolver os desafios propostos.

Papéis: O professor é responsável por apresentar e discutir os conceitos com os alunos, desenhando e propondo tarefas de aprendizagem, intervindo e acompanhando o processo de aprendizagem. Os alunos devem participar nas atividades e serem os principais condutores da sua aprendizagem, desenvolvendo trabalho colaborativo e autónomo;

Autor: Vasco Luís Fernandes

Desenvolvido no âmbito da disciplina de Didática de Informática III do Mestrado em Ensino de Informática da Universidade de Lisboa, no ano letivo 2018/2019.



Licença:

Objectivo Geral: O objetivo geral é dotar os alunos dos conceitos mais relevantes para a compreensão da arquitetura de computadores.

Objectivos Específicos

Aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do módulo para completar o trabalho prático;

Reconhecer os diversos componentes de um computador;

Montar computadores de diversos designs;

Instalar e configurar periféricos;

Instalar e configurar software.;

Reconhecer a importância do software para o funcionamento operacional do computador;

Reutilizar componentes de forma criativa impedindo que prejudiquem o ambiente.

Espaços: Sala de Aula e Laboratórios de Informática

Tarefas:

1º- Criar um computador com um design alternativo

2º Operacionalizar o computador com o software.

3º Preencher o diário de bordo

4º- Expor na escola a obra de arte

Actividades:

Etapa um: Definição e planeamento do produto que se pretende alcançar;

Etapa dois: Recolha do material e início dos trabalhos;

Etapa três: Adaptação e Montagem das máquinas;

Etapa quatro: Operacionalização do computador;

Etapa cinco: Acabamentos finais, Apresentação aos colegas e Avaliação;

Etapa seis: Montagem da Exposição final.

Resumo da narrativa:

A Escola Secundária D.Dinis está cheia de peças de computador sem utilidade desde a compra dos novos computadores. Assim é proposto aos futuros técnicos de gestão e programação de sistemas informáticos que criem uma exposição de computadores, dando uma nova vida a estes componentes já esquecidos. Os computadores criados através da imaginação e criatividade dos alunos devem estar totalmente operacionais, prontos para usar por qualquer utilizador. Depois de criados os computadores serão expostos na escola, como exemplo de reutilização de componentes, arte e proteção ambiental.

Palavras chave: Computadores, Arquitetura, Arte, Ambiente, Operacionalização.