Food4ALL

Project Nr. 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996

Co-funded by the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

DI-STRUCT!

Co-funded by the European Union

Etapas

O objetivo desta atividade é melhorar as tuas competências na utilização de ferramentas digitais para potenciar o processo de ensino-aprendizagem. Estas são as competências que podes considerar: .: (link).

1. Agora deverás conceber uma unidade de aprendizagem para os teus alunos, com base nos módulos de formação que exploraste. Se não tiveres conhecimento suficiente, acede ao Moodle e experimenta alguns dos módulos.

2. Estrutura a unidade criando **pelo menos 2 atividades de aprendizagem**, apoiadas por TIC. Usa este novo modelo de unidade de aprendizagem para desenhar as tuas aulas com reforço digital.

3. Cria os conteúdos digitais e insere o link no final deste modelo..

4. Criámos um padlet para que possas trocar experiências com outros professores e parceiros envolvidos no projeto. Pode ser usado para nos apresentarmos, indicar a área/disciplina de especialização e, especialmente, para pedir e dar apoio.

Disciplinas:

Inglês, Tecnologia da Cozinha, Gestão de Restaurante e Bar

Ano:

12.º ano – Aula de Cozinha e Aula de Serviço

Descrição da turma:
Competências digitais razoáveis, turma criativa, alunos com necessidades educativas especiais.

Conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema:
(Aqui podes continuar com a descrição específica do que os alunos já sabem sobre o tópico em causa.)

Objetivos de Aprendizagem:

- Utilização adequada do vocabulário relacionado com a confeção e o serviço de produtos italianos
- Capacidade para planear, desenvolver, apresentar e avaliar um projeto
- Conhecimento sobre os alimentos e bebidas regionais italianos, em italiano e em inglês
- Capacidade para fazer a combinação adequada entre alimentos e bebidas

Resultados Esperados:

Os alunos irão conhecer as características dos produtos tradicionais italianos com certificação e serão capazes de os localizar nas diferentes regiões.

Os alunos irão criar a sua própria apresentação dos produtos, de acordo com as regiões a que pertencem.

As duas turmas participarão numa competição no Kahoot: terão de responder a perguntas sobre o tema.

Conteúdo da Unidade:

Produtos italianos típicos com certificação

Como motivar os alunos? :

Os alunos foram motivados através de atividades de aprendizagem baseada em projetos, cujo objetivo foi a criação de produtos finais (pesquisa sobre um produto típico e a sua apresentação; elaboração de perguntas originais para a competição Kahoot entre as turmas).

Estrutura da unidade de Aprendizagem:

1. **Sensibilizar os alunos para os objetivos e finalidades da unidade** (atividade com vídeo sobre produtos italianos com certificação)
2. **Brainstorming com Canva** (Introdução aos produtos típicos): verificação de pré-requisitos (1h) — professor para alunosVantagens: O Canva permitirá obter uma visão geral sobre os conhecimentos prévios dos alunos
3. **Trabalho individual/em equipa sobre um produto típico** (Padlet, apresentação em Google Slides ou PowerPoint) (3h) — trabalho entre pares
   Vantagens: Os alunos irão reforçar a autoconfiança no uso de ferramentas digitais e sentir-se-ão motivados pela criação de um produto final
4. Avaliação formativa feita pelos professores sobre a pesquisa realizada

5. **Autoavaliação dos alunos durante a apresentação do produto escolhido** (alunos–professor–pares) (Padlet, Google Slides, PowerPoint)
   Vantagens: Os alunos irão reforçar a autoconfiança no uso de ferramentas digitais e sentir-se-ão motivados pela criação de um produto final
6. **Partilha dos trabalhos entre os colegas da turma** (os professores incentivam os alunos a dar feedback sobre os trabalhos dos outros)
7. **Elaboração de perguntas** (2h) — trabalho entre pares (Word, Google Drive)
8. **Competição no Kahoot (1h)** — avaliação sumativa (Kahoot)

Atribuir uma ferramenta a cada fase (se adequado)

1. Youtube
2. Canva
3. Padlet, apresentação Google, PPT:
4. Padlet, apresentação Google, PPT
5. Padlet, apresentação Google, PPT
6. Padlet, apresentação Google, PPT
7. Word, Google Drive
8. Kahoot

Razão para a escolha das ferramentas:

Os alunos são capazes de utilizar várias ferramentas digitais e sentem-se motivados a expressar a sua criatividade através delas. Os professores irão diversificar as atividades das aulas com o recurso a ferramentas digitais.

Criar o conteúdo digital e colocar o link aqui::

1. La Filiera del Prosciutto di Parma Forma Naturae
2. Canva
3. PPT:
   Rabya

4. PPT: https://docs.google.com/presentation/d/1hN968bwyxsdYzd3OByymYdVDzQGW4Om04TgiXwfgMlc/edit?usp=sharing
5. Word
6. Kahoot_Food4all