

Trilha do Conhecimento

Materiais didáticos da Oficina de Informática



TRANSFORMANDO VIDAS



OFICINA DE INFORMÁTICA



LEMA DOS AMIGOS DO BEM

Que ninguém se escuse de fazer o bem
Sob o pretexto de que é pequenino,
Pois cada qual algum recurso tem,
Para valorizar o seu destino!

A fraternidade é como um hino
Que juntos cantamos, quando alguém,
De nós recebe o bálsamo divino
Que um gesto amigo e fraternal contém!

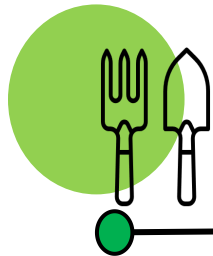
Em face do progresso social,
Trabalhar sempre para o bem geral
É sagrado dever nosso!

O meu lema de vida assim descrevo:
Se não posso fazer tudo o que devo,
Devo, ao menos, fazer tudo o que posso!

Amigos do Bem

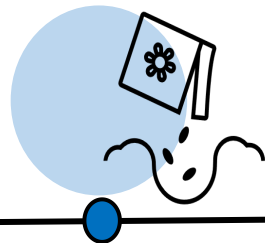
Centro de Transformação – Oficina de Informática

TRILHA DO CONHECIMENTO



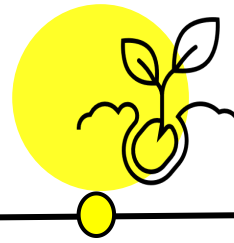
PREPARANDO (VERDE)

- Livro Digital I e II
- Digitação
- Introdução à Informática I



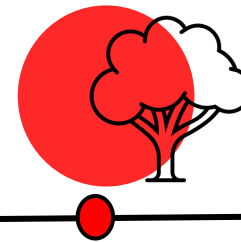
SEMEANDO (AZUL)

- Introdução à Informática II
- Internet
- Windows I
- Word I
- PowerPoint I



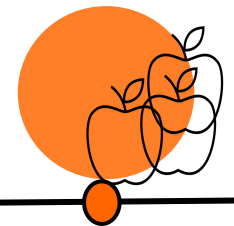
CRESCENDO (AMARELO)

- Segurança na Internet e Redes Sociais
- Windows II
- Word II e III
- Excel I e II
- PowerPoint II
- Canva



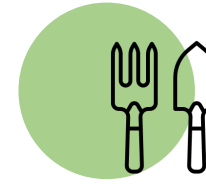
APRIMORANDO (VERMELHO)

- Banco de Dados e Lógica
- Comunicação Visual
- Office Avançado
- Manutenção
- MKT Digital e Mídias Sociais



MULTIPLICANDO **O**

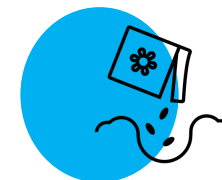
- (EMPREGABILIDADE)
- Projeto de Vida
- Startup
- Praça Digital



PREPARANDO

OBJETIVOS:

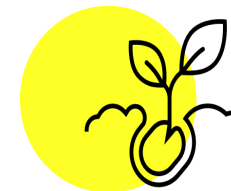
- Adaptar a linguagem do professor para que a comunicação com os alunos seja de fácil entendimento e eficaz;
 - Estimular as crianças e potencializar seu desenvolvimento intelectual;
 - Promover o desenvolvimento motor e o raciocínio lógico por meio de brincadeiras educativas de forma prazerosa e criativa, capaz de ser uma grande ferramenta para o aprendizado.
- Livro Digital I e II;
 - Digitação;
 - Introdução à Informática I;
 - Conceitos:
 - Computador – Vantagens, Ligar e Desligar, Cuidados,
 - Teclado,
 - Mouse,
 - Monitor de Vídeo,
 - Gabinete, e
 - Impressora.



SEMEANDO

OBJETIVOS:

- Fortalecer conhecimento básico da informática e alguns termos técnicos;
 - Utilizar a informática educativa utilizando o computador para acessar a internet e softwares educativos;
 - Incentivar a curiosidade e descoberta de informações e a construção do conhecimento tanto do aluno quanto do professor;
 - Incentivar as pesquisas, novos pensamentos, novas oportunidades;
 - Promover a busca do conhecimento, desenvolvendo o hábito de investigação, espírito crítico, buscando soluções;
 - Ensinar e preparar os alunos para utilizar as inúmeras formas de tecnologias que estão presentes na sociedade (Office);
 - Aprender que os computadores podem também ser usados como recurso na execução de tarefas;
 - Adquirir conhecimento e compreensão sobre ferramentas que podem ser úteis no seu dia a dia, como: copiar arquivos, utilização de editor de textos e apresentação de slides.
-
- Introdução à Informática;
 - Internet;
 - Windows I;
 - Word I;
 - PowerPoint I.



CRESCENDO

OBJETIVOS:

- Aprender boas práticas para navegação segura na internet; - Desempenhar um papel essencial no desenvolvimento do aluno, contribuindo para aquisição dos conhecimentos tecnológicos e de saberes;
 - Proporcionar aos alunos acesso a recursos tecnológicos nas aulas, vislumbrando o conhecimento de forma mais criativa, dinâmica, integrada e motivadora, representando uma necessidade no ambiente ensino-aprendizagem;
 - Englobar meios técnicos necessários para o tratamento da informação e o estabelecimento de canais de comunicação, incluindo o uso de computadores, internet, dispositivos móveis, e softwares necessários para tais fins;
 - Construir vivências e proatividades, através de desafios (lúdicos) possibilitando benefícios aos alunos como: trabalho em equipe, lidar com problemas, pesquisas, novos pensamentos, comunicação, integração, oportunidades;
 - Propiciar aos alunos, professores e monitores, mais um ambiente onde a aprendizagem pode ser estimulada através da união dos recursos da informática e materiais diversos (kit) com os objetivos particulares de cada disciplina (conhecimento) e/ou visando o desenvolvimento de projetos interdisciplinares e cooperativos.
- Segurança na Internet e Redes Sociais;
 - Windows II;
 - Word II e III;
 - Excel I e II;
 - PowerPoint II;
 - Canva.



APRIMORANDO I

OBJETIVOS:

- Continuar e aprimorar conhecimentos vistos no módulo CRESCENDO (amarelo);
 - Favorecer o desenvolvimento e promover a interação do aluno com alguns “cases”;
 - Desenvolver os jovens tecnicamente, social e pessoal;
 - Pensar em mudanças, transformações, inovações dentro de uma organização, aplicando os recursos da informática;
 - Criar desafios para o aluno, objetivando a preparação para desempenhar atividades profissionais e ter capacidade de discernimento para lidar com diferentes situações no mundo corporativo.
-
- Word III;
 - Excel II;
 - PowerPoint II;
 - Canva.



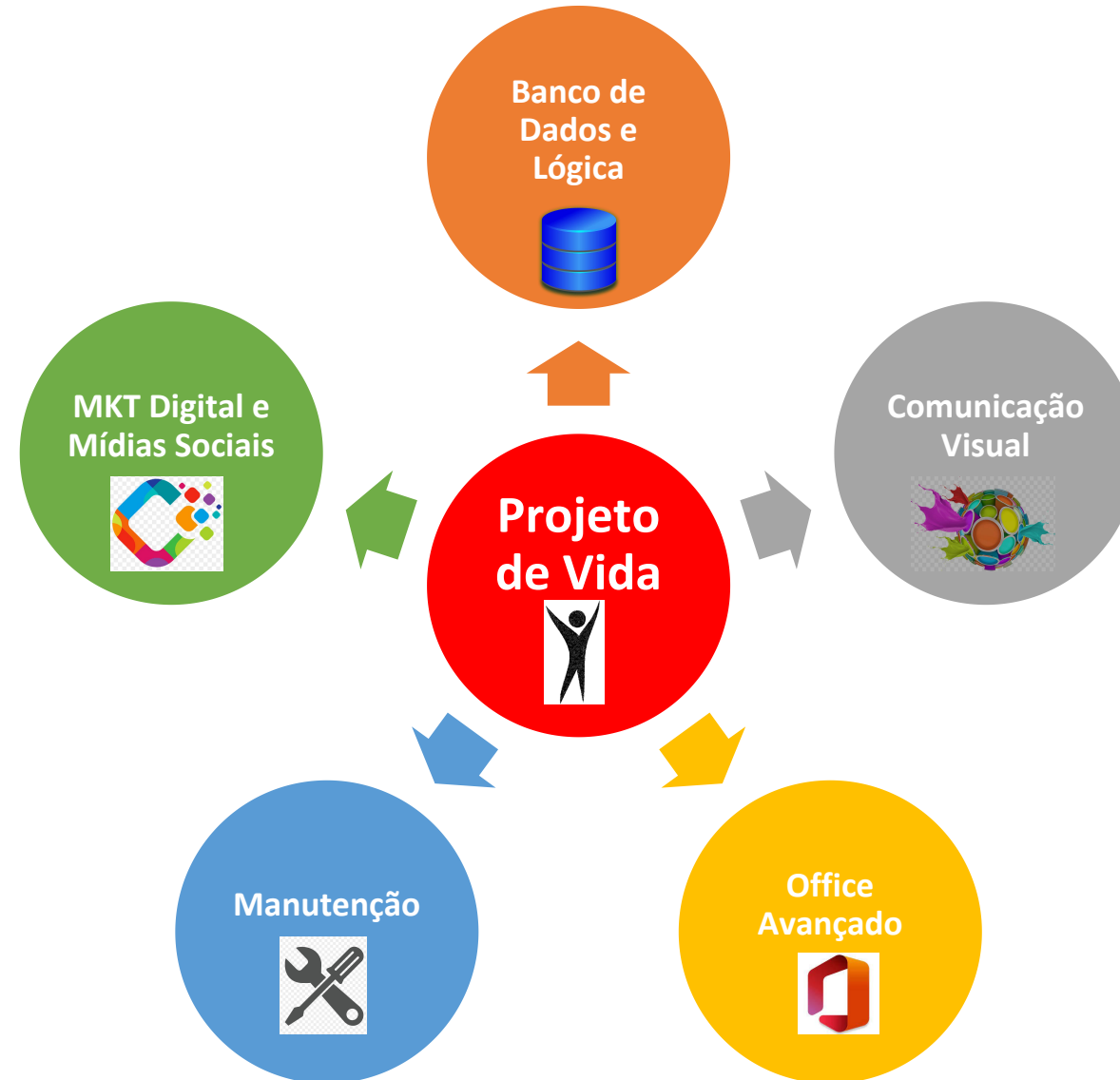
APRIMORANDO II

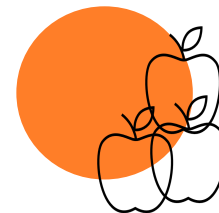
OBJETIVOS:

- Uma oportunidade para que os jovens alcancem mais oportunidades no futuro profissional;
- Favorecer o desenvolvimento e promover a interação do aluno com alguns “cases”;
- Desenvolver os jovens tecnicamente, social e pessoal;
- Desenvolver habilidades técnicas e sociais, preparando o aluno para empregabilidade, melhorando a comunicação, a escrita e o trabalho colaborativo;
- Pensar em mudanças, transformações, inovações dentro de uma organização, aplicando os recursos da informática;
- Permitir através de “cases” (simulações) que se tenha uma visão sistêmica do processo, sendo possível compreender a situação atual, encontrar e solucionar problemas, traçar planos e metas alcançáveis e fazer previsões futuras;
- Integrar, coordenar e fomentar ações com “cases” para a utilização de tecnologias de informação e comunicação, de forma a contribuir para o desenvolvimento e inclusão no mercado de trabalho;
- Cria desafios para o aluno, objetivando a preparação para desempenhar atividades profissionais e ter capacidade de discernimento para lidar com diferentes situações no mundo corporativo.



APRIMORANDO II



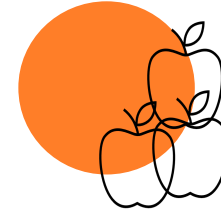


MULTIPLICANDO

OBJETIVOS:

- Uma oportunidade para que os jovens alcancem mais oportunidades no futuro profissional;
- Favorecer o desenvolvimento e promover o a interação do aluno com alguns “cases”;
- Desenvolver os jovens tecnicamente, social e pessoal;
- Desenvolver habilidades técnicas e sociais, preparando o aluno para empregabilidade, melhorando a comunicação, a escrita e o trabalho colaborativo;
- Pensar em mudanças, transformações, inovações dentro de uma organização, aplicando os recursos da informática;
- Permitir através de “cases” (simulações) que se tenha uma visão sistêmica do processo, sendo possível compreender a situação atual, encontrar e solucionar problemas, traçar planos e metas alcançáveis e fazer previsões futuras;
- Integrar, coordenar e fomentar ações com “cases” para a utilização de tecnologias de informação e comunicação, de forma a contribuir para o desenvolvimento e inclusão no mercado de trabalho;
- Cria desafios para o aluno, objetivando a preparação ao iniciante para desempenhar atividades profissionais e ter capacidade de discernimento para lidar com diferentes situações no mundo corporativo.

- Projeto de Vida
- Startup
- Praça Digital



MULTIPLICANDO





Juntos somos mais fortes!! 😊