| VISITAS-JOGO: ON-LINE E PRESENCIAIS |

As visitas-jogo on-line (efetuadas no Zoom) e presenciais (museu) são realizadas por um mediador cultural e abordam temas importantes para cada ciclo escolar, partindo das coleções do museu. O jogo desenrola-se através da partilha de imagens interativas, vídeos, sopa de letras, questionários, jogo verdadeiro ou falso e jogos de expressão criativa.

1.º CICLO – CORREIOS

Uma visita-jogo que aborda 500 anos da história dos correios em Portugal. Do Correio-Mor ao carteiro, abordamos as profissões ligadas aos correios. E do transporte a pé ou a cavalo até ao Vedur (viatura elétrica e sustentável), exploramos os transportes utilizados na entrega de correio.

2.º CICLO – MALA-POSTA

Nesta visita-jogo propomos uma viagem até ao século XVIII para ficarmos a conhecer a carruagem da mala-posta que fazia o transporte de correio, bem como as personagens e costumes desta época.

3.º CICLO – TELECOMUNICAÇÕES

Nesta visita-jogo vamos perceber como é que o homem foi ultrapassando um obstáculo à comunicação, a distância. Da telegrafia visual à internet vamos explorar os equipamentos utilizados e perceber como se estabelecia a comunicação.

SECUNDÁRIO E TÉCNICO-PROFISSIONAL - INOVAÇÃO E DEMOCRACIA

Tornar as tecnologias de informação e comunicação universais e com preços acessíveis é um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Nesta visita-jogo propomos um debate consciente e com sentido crítico guiado através de linhas orientadoras e jogos de palavras, estabelecidos pelo mediador.

UM CICLO QUE NÃO É UM CICLO | #UCQNEUC

"Um ciclo que não é um ciclo" regressa neste novo ano escolar para desafiar os alunos com um conjunto de debates sobre o futuro, conversas onde analisamos a relação entre a humanidade e a tecnologia.
Nesta 6ª edição, as sessões vão continuar a ser presenciais e on-line.

Temas em debate:

out. '23	**O FUTURO DA SEGURANÇA**
nov. '23	**O FUTURO DA INFORMAÇÃO**
jan. '24	**O FUTURO DAS CIDADES**
fev. '24	**O FUTURO DO PLANETA**
mar. '24	**O FUTURO DO TRABALHO**

Maletas Pedagógicas #UCQNEUC – As maletas pedagógicas "Um ciclo que não é um ciclo" podem ser consultadas e descarregadas pelos professores e o seu conteúdo pode ser utilizado livremente em sala de aula. O conteúdo inserido nas maletas pedagógicas abrange todos os temas de edições anteriores.

Muitas atividades desenvolvidas no **Museu das Comunicações** estão integradas no **"Passaporte Escolar"** da Câmara Municipal de Lisboa.

junho 2023

Contacto do serviço educativo
(Informações e agendamento)
Iria Zeferino
Tel: **21 393 50 00**
Rua do Instituto Industrial, n.º16
1200-225 Lisboa
E-mail: museu@fpc.pt

Horário
Segunda a sexta-feira: 10h às 18h
Sábado: 14h às 18h
Última quinta-feira do mês: 10h às 22h
Fechado aos domingos e feriados

On-line
Site: fpc.pt
Facebook: /FundacaoPortuguesaComunicacoes
Instagram: /fpcomunicacoes/
Youtube: /FPComunicacoes

MUSEU FUNDAÇÃO PORTUGUESA DAS COMUNICAÇÕES

design gráfico: We&C

PROGRAMA EDUCATIVO 2023 | 2024

imaginAÇÃO

All activities and guided tours are available in English.

MUSEU FUNDAÇÃO PORTUGUESA DAS COMUNICAÇÕES

"ImaginAÇÃO" é o tema do programa educativo 2023/24, pois acreditamos que a comunicação é a expressão máxima da imaginação, ao ligar pessoas, culturas e diferentes realidades.

Partindo do passado, do presente e promovendo um futuro com base nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), definidos pela Organização das Nações Unidas, a nossa proposta educativa baseia-se no ensino não formal e no desenvolvimento de competências.

As visitas e atividades do Museu das Comunicações focam-se nos correios e telecomunicações, inserindo-as na História de Portugal, na ciência e tecnologia, nas profissões, nos meios de comunicação, no património, na língua e na memória.

A nossa oferta educativa é presencial (no museu e nas escolas do concelho de Lisboa) e virtual, com conteúdos em português e inglês e adaptados a cada turma.

Prepare-se para uma experiência única e inesquecível!

Patrícia Candeias
Diretora do Museu das Comunicações

| VISITA ENCENADA |

O POSTILHÃO VISITA O MUSEU DAS COMUNICAÇÕES

Nesta visita encenada, a personagem Joaquim é o anfitrião que conta a história das comunicações em Portugal. No século XIX, o postilhão estava encarregue do correio e mantinha-o em segurança na carruagem da mala-posta. Aqui atravessamos a era dos Correios-Mores, altura em que os mensageiros circulavam a cavalo e de corneta em punho para distribuir o correio. Seguem-se as diligências da mala-posta e assim vamos continuando a viagem ao longo dos tempos. Todos vão fazer parte desta história cheia de peripécias e aventuras.
Competências-chave: expressão dramática, movimento, expressão corporal, e interação. **Destinatários:** alunos do 1.º ao 3.º ciclo.

| VISITAS GUIADAS ÀS EXPOSIÇÕES |

VENCER A DISTÂNCIA

Exposição que apresenta cinco séculos de história das comunicações em Portugal (correios e telecomunicações), numa narrativa cronológica que é contada através do testemunho de peças do passado e do presente.

CABOS SUBMARINOS

Para que serve um cabo submarino? Será que quando falamos ao telefone ou acedemos à internet, a informação é transmitida com recurso aos satélites ou aos cabos submarinos?
Neste núcleo expositivo conheça a resposta a esta ou outras curiosidades.

MALA-POSTA

Núcleo expositivo onde são recriadas situações, à escala real, associadas ao transporte de correio e de pessoas numa estação de muda, entre finais do século XVIII e início do século XIX.

| ATIVIDADES PRESENCIAIS |

BEBÉS | BERÇÁRIO | CRECHE

O PEIXINHO QUE VIVE NO FUNDO DO MAR *
Vem conhecer a história de Godofredo, um peixinho muito divertido que vive num aquário e que gostava muito de ver o mar. Com a ajuda de dois amigos consegue chegar ao fundo do mar. Quando lá chega, percebe que no fundo do mar para além de algas, anémonas e corais, existem cabos submarinos.

ERA UMA VEZ UM CAVALO *
Há muito, muito tempo, na época dos reis, havia um cavalo com uma tarefa muito especial. A trote ou a galope, horas e horas a fio, Guilhermino entregava cartas, a pedido do rei. Vem conhecer as peripécias deste amigo magnífico, que enfrentava todos os desafios que apareciam, nos dias de chuva e de sol.

A ÁRVORE GIGANTE *
Vamos contar-te a história de uma árvore mágica, com muitos ramos e anos de vida. Um dia, um marinheiro decidiu pendurar num dos seus ramos uma bota com uma mensagem e isso fez com que muitas pessoas a visitassem. A partir dessa altura, esta árvore ficou conhecida como árvore do correio. Vem conhecer melhor a sua história!

A CAIXA MÁGICA *
Esta caixa não é uma caixa qualquer, é uma caixa singular que por vezes nos ajuda a sonhar. A Glória diz que esta pequena caixa se chama televisão, que tem som, cores e imagens. E diz também que há muito tempo, não havia muitas cores, só preto e branco. Vem conhecer as histórias que a Glória tem para te contar e entra no mundo mágico da televisão.

Competências-chave de todas as atividades: sentidos, exploração cénica, estímulo sensorial e foco.

PRÉ-ESCOLAR

MONSTROS DE FERRO *
Sabias que no Museu das Comunicações existem monstros? São assustadores, gigantes, com bocas muitos grandes e tão vermelhos que parecem sempre furiosos. Há também quem os chame de marcos do correio. Nesta oficina vamos criar um postal desenhado que depois vai ser colocado no nosso "monstro" e enviado para a tua escola.
Competências-chave: criatividade, observação, interpretação e jogo simbólico.

O ROBÔ NICO MANDA *
O Museu das Comunicações tem um robô que gosta muito de mandar! Ele manda-nos fazer muitas coisas divertidas: saltar, brincar, cantar e por vezes, quando está irritado, até nos manda passear! Aiii! Robô mandão, assim não! Vem aprender a programar o nosso robô e ensiná-lo a fazer coisas engraçadas.
Competências-chave: expressão motora e dramática, criatividade e introdução ao pensamento computacional.

PRÉ-ESCOLAR

O MEU DESENHO ANIMADO *
Qual é a tua personagem de desenho animado preferida? No Museu das Comunicações temos muitas personagens engraçadas! Nesta oficina vamos explorar o museu, desenhar a tua personagem preferida e depois terás a oportunidade de ver o teu desenho ganhar vida no ecrã. O resultado final será enviado para a escola.
Competências-chave: expressão artística, motricidade fina, criatividade e imaginação.

A FALAR É QUE A GENTE SE ENTENDE? *
Sabias que há muitos anos o homem não comunicava por palavras? Inicialmente comunicava por gestos, sons e expressões faciais. Nesta oficina vamos aprender que o nosso corpo também comunica, deixando esse momento gravado num grande pedaço de papel que depois será levado para a escola.
Competências-chave: expressão corporal e oral, imaginação, movimento e confiança.

1.º CICLO

ROBÔ NICO, O SABICHÃO *
No Museu das Comunicações existe um robô que adora jogos e desafios. Será que podemos aprender matemática com balanças? E português com mapas? Nesta atividade iremos utilizar os objetos da sala dos transportes enquanto aprendemos a programar um robô.
Competências-chave: introdução ao pensamento computacional, cooperação, literacia digital e cálculo mental.

POSTAL ESQUISITO *
Sabias que existem postais esquisitos? Nesta oficina vamos dar a conhecer o movimento de Arte Postal, em que pessoas do mundo inteiro trocavam cartas ou postais ilustrados com desenhos, pinturas, colagens e mensagens originais. Vem conhecer este meio de comunicação, cria o teu postal e troca-o com o teu colega para ambos criarem os postais mais esquisitos e originais do museu.
Competências-chave: expressão escrita, criatividade, imaginação e motricidade fina.

A EXPOSIÇÃO GANHOU VIDA COM O SCRATCH *
Nesta oficina vamos explorar o software de programação Scratch Jr e com ele vamos criar histórias fantásticas. Mas atenção, nem todos vivem dentro do programa. O Museu das Comunicações tem muitas personagens que gostariam de ganhar vida. Passo a passo, vamos ensinar-lhes coisas simples como andar e falar.
Competências-chave: introdução ao pensamento computacional, literacia digital, pensamento lógico e criatividade.

MISSÃO: SALVAR OS OCEANOS *
Nesta oficina vamos conhecer o núcleo expositivo dos cabos submarinos e perceber a importância da preservação das espécies marinhas. Sabias que existe uma grande quantidade de lixo no fundo do mar? Com a ajuda do livro "Plasticus Maritimus", de Ana Pêgo, vamos compreender melhor esta realidade. Depois, vamos construir marionetas de figuras aquáticas com o lixo recolhido por mergulhadores voluntários.
Competências-chave: consciência ambiental, expressão plástica, criatividade e 5 R's (reduzir, reutilizar, reciclar, recusar e repensar).

2.º CICLO

ARTPOSTCOM *
Sabes o que é a Arte Postal? É um movimento artístico utilizado num meio de comunicação. Artistas do mundo inteiro trocam cartas ou postais ilustrados, utilizando diversos estilos artísticos. Nesta oficina também tu serás um desses artistas e vais criar um postal para enviar a um dos teus colegas de turma. Quem sabe se este não será o primeiro de muitos?
Competências-chave: expressão escrita e artística, cooperação e criatividade.

O MEU PROGRAMA DE TV
Luzes, câmara, ação! Nesta oficina vamos fazer um programa de televisão à tua escolha. Mas atenção, para isso precisamos de escrever o guião, escolher os personagens e saber qual o melhor guarda-roupa e os adereços a utilizar. O resultado final será enviado para a escola.
Competências-chave: Ensaio de interpretação, comunicação, foco e concentração.

ANIMAÇÃO DIGITAL *
Nesta oficina vamos voltar aos primórdios do cinema e perceber de que forma eram feitos os vídeos animados. Com recurso a técnicas analógicas, como o traumatrópio, vamos perceber como se fazia a animação de imagens. De seguida, vamos criar um vídeo, fotografando "frame a frame" as imagens que queremos animar. Qual será o resultado final?
Competências-chave: expressão dramática e artística, gestão de projeto, e literacia digital.

ROBÔ DESENHADOR *
Sabias que os robôs podem ter várias funções? Cozinhar, aspirar, limpar vidros, lavar os dentes, são algumas das inúmeras funções para as quais estão programados. A sua construção e programação não é tarefa fácil. Nesta oficina vais aprender a construir o teu próprio robô. Um robô que desenha e pinta sozinho!
Competências-chave: introdução ao pensamento computacional, cooperação, motricidade fina e criatividade.

3.º CICLO

DA TV PARA O YOUTUBE
Nesta atividade vamos perceber o que é preciso para criar vídeos para a internet. Iremos trabalhar o conceito de vídeo, escolher um tema e gravar no nosso estúdio um programa. Depois da escolha do tema, selecionam-se os planos, os adereços e com a participação de todos, gravamos um vídeo que poderá ser publicado no Youtube.
Competências-chave: expressão dramática e artística, gestão de projeto, oralidade e literacia digital.

DECIFRA O ENIGMA
Esta é uma atividade onde os alunos são divididos em grupo. Cada equipa tem um ou mais elementos que ficam na torre de controlo e os restantes vão para o núcleo das telecomunicações. Com a comunicação feita através de walkie talkies, as equipas vão decifrando os enigmas e no final recebem uma mensagem em código Morse para desvendar.
Competências-chave: cooperação, comunicação, orientação e resiliência.

3.º CICLO

PODCAST: COMUNICAR É NATURAL
Como se faz um podcast? Nesta oficina vamos aprender todos os passos para fazer um podcast, que pode posteriormente ser partilhado na internet. Tendo como base a ideia de comunicação, vamos criar um programa cujo objetivo é relatar a experiência vivida no Museu das Comunicações.
Competências-chave: trabalho em equipa, expressão escrita, oralidade e improviso.

O MEU CARRO "SUSTENTÁVEL"
No Museu das Comunicações existe um carro sustentável, o VEDUR – o Veículo Elétrico de Distribuição Urbana é um modelo único, criado em 2017, pela Universidade de Aveiro. Vem conhecer melhor este meio de transporte e constrói o teu carro sustentável nesta oficina de robótica.
Competências-chave: robótica, expressão plástica, motricidade fina e comunicação.

SECUNDÁRIO E TÉCNICO-PROFISSIONAL

QUEM TEM MEDO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL? *
Com o desenvolvimento das novas tecnologias, a Inteligência Artificial (IA) está a ganhar cada vez mais entusiastas. Mas qual será a relação da IA com a Arte? Nesta oficina vamos ter a oportunidade de criar um desenho e depois vê-lo representado num sistema de Inteligência Artificial, o DALL.E. No final, iremos debater as vantagens e desvantagens da IA no meio artístico.
Competências-chave: expressão plástica, criatividade, literacia digital e imaginação.

B.I. VISUAL
Podemos representar visualmente um conceito de identidade? Neste workshop usamos métodos de "design thinking" para criar uma abstração do nosso "eu", através da associação de imagens. No final, cada participante leva o seu I-KIT que documenta o processo e permite aplicar o método noutros contextos. Uma parceria com a Faculdade de Belas-Artes, da Universidade de Lisboa.
Competências-chave: observação, interpretação, expressão visual e oralidade.

OFICINA DE PUBLICIDADE *
Partindo dos cartazes de publicidade da exposição "Vencer a Distância", iremos criar, através de técnicas manuais e canetas de grafíti, um cartaz publicitário. E se o cartaz fosse censurado, qual seria o seu resultado final? Nesta oficina vamos conhecer a história, explorar a evolução das técnicas, designs e formatos dos cartazes, até aos dias de hoje.
Competências-chave: Criatividade, interpretação, gestão de projeto e oralidade.

UMA CURTA NO MUSEU
Existem muitas pessoas envolvidas na realização de um filme, guionistas, produtores, realizadores, anotadores, atores, entre outros. Nesta oficina iremos realizar uma curta-metragem. Para isso, precisamos de escolher o tema, preparar o guião, filmar e por fim editar o vídeo. O cenário será o conteúdo expositivo do Museu das Comunicações.
Competências-chave: expressão escrita, criatividade, comunicação e interpretação.

*** Atividades que podem decorrer na escola, creche, ATL ou instituição, que se situem no concelho de Lisboa.**