

1.º Período

COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (AE)	SEQUÊNCIA DIDÁTICA
• Consciente – Conhece e confia nas suas capacidades e é consciente das suas limitações. – Reflete sobre o mundo e a vida com base num olhar informado, crítico e construtivo.	• Identificar e seleciona as soluções tecnológicas, mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação, que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos em ambientes digitais; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais (plataforma Classroom). • Apresentação e exploração das ferramentas utilizadas para a partilha de informação através da conta do Gmail e/ou outros.	COMUNICAR E COLABORAR
• Responsável – Faz escolhas, de acordo com um quadro de valores e as necessidades do contexto. – Manifesta consciência e responsabilidade ambiental e social, prevendo e avaliando o impacto das suas ações.	• Conhecer/ adotar comportamentos seguros que visam a proteção da privacidade. • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS
• Crítico – Expressa as suas reflexões sobre os prós e contras ao tomar decisões. – Observa, identifica, analisa e argumenta com base nos valores do centro educativo.	• Analisar criticamente a qualidade da informação. • Utilizar dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação. • Aplicação do método Big-6.	INVESTIGAR E PESQUISAR

COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (AE)	SEQUÊNCIA DIDÁTICA
● Confiante – É entusiasta e motivado para aprender. – Reconhece oportunidades nas dificuldades. ● Competente – Analisa criticamente a realidade e os seus problemas.	● Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto. ● Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização de imagem, som e vídeo. ● Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos (aplicação Geogebra). ● Cria fórmulas, funções e gráficos utilizando um programa folha de cálculo.	CRIAR E INOVAR

Nota: Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e pesquisar”, “Comunicar e colaborar” estão integrados em atividades no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

2.º Período

COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (AE)	SEQUÊNCIA DIDÁTICA
● Criativo – Identifica e desenvolve ideias e soluções, como resultado da interação com os outros e da reflexão pessoal. – Identifica e prevê diferentes cenários e opções e estabelece critérios de avaliação dos resultados. ● Competente – Faz sínteses, organizando ou integrando os elementos. – Comunica eficazmente, de forma crítica, verificando diferentes fontes documentais e sua credibilidade. – Toma decisões explicando (a lógica dos seus) argumentos.	● Decompor um objeto nos seus elementos constituintes. ● Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização de imagem, som e vídeo. ● Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos. ● Realiza tarefas utilizando a aplicação MIT app Inventor.	INVESTIGAR E PESQUISAR CRIAR E INOVAR

3.º Período

COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (AE)	SEQUÊNCIA DIDÁTICA
• Consciente – Conhece e confia nas suas capacidades e é consciente das suas limitações. – Reflete sobre o mundo e a vida com base num olhar informado, crítico e construtivo.	• Identificar e seleciona as soluções tecnológicas, mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação, que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos em ambientes digitais fechados; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais.	COMUNICAR E COLABORAR
• Responsável – Manifesta consciência e responsabilidade ambiental e social, prevendo e avaliando o impacto das suas ações. • Competente – Gere as suas aprendizagens, colocando os seus conhecimentos e as suas capacidades ao serviço do bem comum. – Faz sínteses, organizando e integrando os elementos, pontos de vista ou componentes de um todo. – Comunica eficazmente, dominando instrumentos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação.	• Conhecer regras e comportamentais adequados e adotar práticas seguras de instalação e utilização de ferramentas digitais. • Conseguir detetar mensagens manipuladas ou falsas. • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes. • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos. • Criação de algoritmos computacionais; • Realiza tarefas simples utilizando a linguagem de programação Python.	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS CRIAR E INOVAR