

**Planificação Geral**  
**2023/2024**

Disciplina **Oferta Complementar**  
 Ano : 3.º **Hora Digital**

1º Semestre		2º Semestre	
Nº de aulas previstas	19	Nº de aulas previstas	19
<b>Aprendizagens</b>			
<p>➤ <b>Investigar e Pesquisar</b></p> <p>-Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações;</p> <p>-Utilizar o computador como ferramenta de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>-Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>-Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>-Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que disponibilizam.</p> <p>➤ <b>Cidadania Digital</b></p> <p>-Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais;</p> <p>-Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais;</p> <p>-Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia.</p>		<p>➤ <b>Comunicar e Colaborar</b></p> <p>-Comunicar, utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo;</p> <p>-Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração em suporte digital com públicos conhecidos;</p> <p>-Exploração do programa de edição de imagem <i>Paint</i>;</p> <p>-Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, uma apresentação, entre outros).</p> <p>➤ <b>Criar e Inovar</b></p> <p>-Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano;</p> <p>-Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos;</p> <p>-Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais;</p> <p>-Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos;</p> <p>-Resolver desafios através da programação de objetos tangíveis.</p>	

<b>PONDERAÇÃO POR DOMÍNIOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO</b>		
<b>Domínios de aprendizagem</b>	<b>Ponderação</b>	<b>Critérios de avaliação</b>
<b>Investigar e Pesquisar</b>	25%	<b>Compreensão</b>
<b>Cidadania Digital</b>	25%	<b>Apropriação</b>
<b>Comunicar e Colaborar</b>	25%	<b>Rigor</b>
<b>Criar e Inovar</b>	25%	<b>Clareza</b>
		<b>Raciocínio</b>
		<b>Reflexão</b>
		<b>Criatividade</b>
		<b>Responsabilidade</b>
		<b>Participação</b>
		<b>Cooperação</b>