

**Planificação Geral
2024/2025**

Disciplina **Oferta Complementar
Hora Digital**

Ano: 3.º

| 1º Semestre | | 2º Semestre | |
|--|----|---|----|
| Nº de aulas previstas | 17 | Nº de aulas previstas | 17 |
| Aprendizagens | | | |
| <p>➤ Investigar e Pesquisar</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>➤ Cidadania Digital</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>➤ Comunicar e Colaborar</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>➤ Criar e Inovar</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> | |

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