

1. FINALIDADES

“Vivemos numa estrutura de respostas que silencia as questões fundamentais que agora perderam o poder de nos agitar. Encontrámos as respostas, mas perdemos o mistério. Como é que isto aconteceu?” Daniel Kolak e Raymond Martin

“As artes, em toda a sua gama de formas e expressões, são importantes para aumentar a criatividade e o pensamento crítico, para desenvolver uma apreciação estética elevada, para melhorar as habilidades de colaboração e para aumentar o entendimento no âmbito das culturas e também entre ela. Consiste em convidar os estudantes para a realização de atividades criativas de forma ativa como produtores, o que indica que as suas emoções, os seus conhecimentos e os seus ambientes podem ser incorporados ao processo de aprendizagem.” (in UNESCO, 2020_art-week-technote_por_final.pdf. - adaptado).

No Domínio Cognitivo tem como finalidade problematizar/argumentar; compreender problemas/dilemas; construir argumentos, assumir posições pessoais; experimentar/criar; utilizar diferentes materiais e suportes para a criação dos trabalhos. Ligar ideias à sua expressão plástica, colaborando com os colegas.

2. CONTEÚDOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

2025/2026		Competências/Temas	Ponderação	Processos de Recolha de Informação
DOMÍNIOS ESTRUTURANTES DA APRENDIZAGEM	COMPETÊNCIAS CIENTÍFICAS, TÉCNICAS E TECNOLÓGICAS	<p>SABER FAZER/SABER CRIAR/SABER COMUNICAR/SABER RESOLVER</p> <p>Módulo 1 As primeiras perguntas. Da mão da caverna ao início do perguntar filosófico - 8 aulas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para quê pensar? - O pensamento mágico (Herzog-gruta dos sonhos perdidos) - A atitude filosófica - dos pré- socráticos a Platão - Eu. Quem sou eu? Emoções. Liberdade e determinismo. <p>Módulo 2- Ética prática- Devemos fazer tudo o que podemos? Ética e mundo real. Dilemas éticos- 8 aulas.</p> <p>Eu e os outros- fake news e redes sociais; o que o dinheiro pode comprar? ou Eu e o mundo- responsabilidade ecológica ; animais não humanos.</p>	80%	<p>Caderno de viagem</p> <p>Reprodução de pinturas/constelações</p> <p>Esculpir em sabão- animal/Totem</p> <p>Desvio da sala: registos de “reparar”</p> <p>A tua caixa de colecionador (o museu de ti)</p> <p>Uma emoção- uma imagem</p> <p>Construção de parte de uma comunidade</p> <p>Construção de balança dimensional a partir de um dilema (baralho de cartas)</p> <p>Participação oral/Debate</p> <p>Pesquisa orientada</p> <p>Trabalho Individual/Grupo</p> <p>Registos de aula</p>
	COMPETÊNCIAS PESSOAIS E SOCIAIS	<p>SABER SER SABER ESTAR</p> <p>Relacionamento Interpessoal Respeito</p> <p>Responsabilidade Autonomia Cooperação</p>	20%	

As aulas decorrem em sala de oficina de artes e/ou sala preparada para atividades específicas de expressão e criação, com a colaboração/ coadjuvação na área de Artes Visuais, com o professor Pedro Morais, em linha com a dinâmica do Clam/PNA.

3. MATERIAL A TRAZER PELOS ALUNOS PARA AS AULAS

Caderno de viagem. Materiais genéricos, como folhas cavalinho, tesoura, cola, lápis/canetas cor.