

1. FINALIDADES:

A lógica que deve prevalecer será a colocação de desafios e problemas e ainda a do desenvolvimento de projetos, recomendando-se um trabalho conjunto e em simultâneo para as aprendizagens de diferentes domínios, bem como a articulação com outras áreas disciplinares e a colaboração com serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais.

A Informática é uma área nuclear no contexto de uma sociedade na qual as tecnologias digitais desempenham um papel relevante. Neste sentido, os alunos deverão desenvolver competências com, através e sobre tecnologias digitais. (in Aprendizagens essenciais - A.I B)

2. CONTEÚDOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

“aponta-se quer para um grau de amplitude quer para um grau de opcionalidade que permita” ... “uma atividade fundamental de **gestão de aprendizagens**, centrando maiores ou menores desenvolvimentos programáticos conforme o público destinatário que possui na sala de aula.” ... “pressupõe a possibilidade de se conceber larga continuidade de trabalho, onde se enquadrem sobretudo oportunidades de conceção e construção, com ferramentas adequadas, de soluções abrangentes sobre os conteúdos disciplinares que mais interessem aos alunos, e uma vasta possibilidade de opções, quer em termos de desenvolvimento de conteúdos, quer em termos metodológicos, com particular relevância para a intervenção ao nível dos projetos.” (2009, Idem, p4)

A distribuição dos domínios e do seu peso na avaliação difere consoante o(s) projetos nos quais se irão envolver. Por semestre a avaliação distribui-se, equitativamente, entre projeto(s) individuais e projeto(s) de Grupo, salvo se existir razão para alteração sendo esta alteração acordada com os alunos. A avaliação final de cada semestre será expressa na escala de 0-20 valores.

A avaliação formativa terá uma menção qualitativa que será atribuída com as seguintes correspondências:

0-4 - Muito Fraco 5-9 - Fraco 10-13 - Suficiente 14-17 - Bom 18-20 - Muito Bom

Todos os trabalhos solicitados aos alunos devem ser entregues dentro do prazo estabelecido. Em situações extraordinárias, os trabalhos poderão ser recebidos até ao limite de 3 dias úteis, aplicando-se uma desvalorização no máximo de 25%, se o instrumento for de avaliação sumativa.

(in Regulamento Interno: A3 - Avaliação das Aprendizagens, 3 n) pág.4)

Todo o material será fornecido em formato digital na plataforma Teams. Em cada turma serão ajustados os conteúdos e os processos de recolha de informação, dependendo do projeto realizado.

2025/2026			Aprendizagens Essenciais/Competências/Temas	Ponderação	Atividades/Atitudes
Domínios estruturantes da aprendizagem	Competências científica, técnica práticas e tecnológicas	Saber/saber fazer/saber criar/saber comunicar e saber resolver	Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. Desenvolver o pensamento computacional na produção de protótipos. Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. Produzir conteúdos e proceder à montagem do produto multimédia planeado. Testar e validar o produto multimédia. Definir processos de distribuição e de manutenção do produtomultimédia. Comunicar uma ideia/ produto.	90%	Apresentação/Exposição Debate/Fórum Dossier/Portefólio Tarefas de Aprendizagem “Quizz”/Rubrica Listas Verificação Observação Registos Diários
	Competências pessoais e sociais	Saber ser/saber estar	Aprendizagens realizadas no domínio social e afetivo que correspondem: - aos sentimentos, atitudes e comportamentos pró-ativos; - à capacidade de adaptação às mudanças; - à capacidade de estabelecer novas relações interpessoais e, - à capacidade de enfrentar e superar desafios/ problemas. Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	10%	Pesquisa/Investigação Trabalho Projeto Trabalho Individual Trabalho Grupo/...

3. MATERIAL A TRAZER PELOS ALUNOS PARA AS AULAS

Os alunos devem trazer para a aula: materiais de escrita, recursos disponibilizados sejam em formato digital ou impresso, e o computador portátil pessoal.