Ano Letivo: 2021/2022 **Ano de Escolaridade: 8º** ***Tempos Letivos (50 min.): 32***	**DEPARTAMENTO DE Matemática e Ciências Experimentais** **SECÇÃO DE Informática** **Disciplina:** *Tecnologias da Informação e Comunicação*	**Curso** *Portaria n.º* **Ciclo de Formação**

Racional da disciplina: Esta disciplina é organizada em quatro domínios de trabalho: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais; Investigar e pesquisar; Colaborar e comunicar; e, Criar e inovar. O domínio Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais é transversal e deverá ser abordado, sempre que oportuno, no âmbito da realização das atividades. Estes quatro domínios não devem ser vistos como estanques, mas como espaços de trabalho que se cruzam e que, em conjunto, concorrem para o desenvolvimento das áreas de competências previstas no Perfil do Aluno. A lógica que deve prevalecer será a do desenvolvimento de desafios, problemas ou 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.

DOMÍNIOS/TEMAS das **AE**	**CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES** das **AE** e dos ***Perfis Profissionais*** (estes em EFP)	**DINÂMICAS PEDAGÓGICAS**, COM VISTA À OPERACIONALIZAÇÃO do ***Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória***, das ***Aprendizagens Essenciais*** das disciplinas, da ***Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania*** e dos ***Perfis Profissionais*** (estes em EFP) - (vd. ***PAE 21|23 ESHM***)	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO **PASEO** A TRABALHAR (RETIRAR AS QUE NÃO SÃO EXPLÍCITAMENTE TRABALHADAS NA DISCIPLINA)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e pesquisar	• Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais. • Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar *online*.	• Desenvolver desafios, problemas e/ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. • Fomentar dinâmicas de grupo, debates, *role-playing*, *brainstormings*, criação de jogos, entre outras. • Propor atividades que permitam que o aluno identifique e discuta critérios para criação de instrumentos que apoiem a análise de informação *online*: grelhas de análise de sítios, entre outros. • Promover atividades que impliquem por parte dos alunos da assunção de responsabilidades adequadas à aplicação de normas de acessibilidade e privacidade dos dados nos conteúdos digitais a produzir. • Propor atividades/desafios de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais; • Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global). • Promover atividades que impliquem que os alunos encontrem soluções para um problema, discutam ideias, formulem questões e planifiquem as fases de uma investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, *brainstorming online*, entre outras. • Utilizar instrumentos que apoiem a gestão e organização da	A - Linguagens e Textos B - Informação e Comunicação C - Raciocínio e resolução de problemas D - Pensamento crítico e pensamento criativo E - Relacionamento interpessoal F - Desenvolvimento pessoal e autonomia H - Sensibilidade estética e artística I - Saber científico, técnico e tecnológico J - Consciência e domínio do corpo

DOMÍNIOS/TEMAS das **AE**	**CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES** das **AE** e dos ***Perfis Profissionais*** (estes em EFP)	**DINÂMICAS PEDAGÓGICAS**, COM VISTA À OPERACIONALIZAÇÃO do ***Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória***, das ***Aprendizagens Essenciais*** das disciplinas, da ***Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania*** e dos ***Perfis Profissionais*** (estes em EFP) - (vd. ***PAE 21|23 ESHM***)	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO **PASEO** A TRABALHAR (RETIRAR AS QUE NÃO SÃO EXPLÍCITAMENTE TRABALHADAS NA DISCIPLINA)
		informação a publicar, por exemplo: gestores de tarefas, de referências bibliográficas, de planeamento de sítios *online* e agregadores de conteúdos, entre outros.	
Comunicar e colaborar	• Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	• Promover a criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento do projeto. • Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.	
Criar e inovar	• Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	• Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares e ou domínios das TIC, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. • Tratar e organizar os dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em sítios *online*, plataformas sociais, de aprendizagem, entre outros. • Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: blogues, sítios da internet, plataformas sociais, jogos, cartazes, infográficos, apresentações multimédia, animações, narrativas digitais, textos criativos, vídeos, etc.	
AVALIAÇÃO das aprendizagens, tal como estipulado no ***Referencial de Avaliação da ESHM***: Consultar "Documentos Estruturantes" na Página da Escola, disponível em https://www.escolahenriquemedina.org/pt-pt/node/8			