

1. Introdução / Finalidades

Delors¹ refere que os principais pilares na educação, fundamentais para o cidadão do séc. XXI são: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser. Assim sendo, a escola, representativa da sociedade, é o lugar privilegiado para o desenvolvimento de determinadas competências.

Neste sentido, a Área de Projeto e as TIC (Tecnologias de informação e comunicação) assumem um papel essencial. A primeira possibilita aos alunos conhecerem e refletirem sobre diferentes temas com base na realização de projetos. A segunda fomenta o seu domínio progressivo de competências básicas em termos de literacia digital.

2. Competências a desenvolver

- Interiorizar atitudes de civismo e de respeito pelos direitos do outro, começando pelo cumprimento das normas mais simples.
- Utilizar a metodologia do trabalho de projeto: recolher, analisar e selecionar informação; resolver problemas, tomar decisões adequadas, justificar essas decisões, comunicando-as, por escrito e oralmente, com recurso a suportes diversificados, nomeadamente as novas tecnologias da informação e comunicação.
- Desenvolver projetos em grupo, cooperando com e respeitando o outro, organizando o trabalho e responsabilizando-se individualmente pelas tarefas atribuídas.
- Avaliar os projetos desenvolvidos.
- Identificar e conhecer os diversos elementos do computador.
- Saber ligar e desligar o computador.
- Reconhecer a identificação gráfica dos programas a utilizar.
- Utilizar corretamente o rato e o teclado.
- Conhecer e utilizar o ambiente de trabalho.
- Conseguir abrir e encerrar um programa e um documento.
- Utilizar a aplicação de desenho do Windows: Paint.
- Saber utilizar o Microsoft Word para a realização das operações mais comuns; escrever letras maiúsculas e minúsculas, números, tipos e tamanhos de letra, alterar cor do tipo de letra, sinais de pontuação, acentos, inserir formas e formatá-las.
- Procurar jogos didáticos na internet.
- Procurar imagens na internet, guardar e utilizar as mesmas em diferentes programas.
- Pesquisar na internet.
- Aplicar conhecimentos práticos adquiridos.

¹ Delors, J., 1996, Educação um tesouro a descobrir, II parte, capítulo 4 – os quatro pilares da educação.

3. Avaliação

3.1 Domínios e Instrumentos de Avaliação

Domínios	Peso	Instrumentos
Conhecimentos e Capacidades	70%	<ul style="list-style-type: none">Tarefas diárias da aulaParticipaçãoGrelha de avaliação para os diferentes domínios
Atitudes e Comportamento	30%	<ul style="list-style-type: none">ResponsabilidadeAtenção/concentraçãoComportamentoAutonomia

3.2 Avaliação sumativa de final de período

Fórmula de cálculo das classificações a atribuir (**C**) conforme o peso a atribuído às componentes (**a**) Conhecimentos e Capacidades e (**b**) Atitudes e comportamento: $C = ax70\% (40\%+30\%) + bx30\% (10\%+10\%+10\%)$

A componente **Conhecimentos e Capacidades** será subdividida da seguinte forma:

- Trabalho de aula: 40%
- Participação: 30%

A componente **Atitudes e Comportamento** será subdividida da seguinte forma:

- Responsabilidade: 10%
- Atenção / concentração: 5%
- Comportamento: 10%
- Autonomia: 5%

Nota: Sendo a avaliação contínua, todos os elementos de avaliação produzidos desde o início do ano, serão considerados em cada momento da avaliação.

3.3 Nomenclatura da Avaliação Sumativa e Formativa e suas correspondências:

Insuficiente	Suficiente	Bom	Muito Bom
0-49%	50-69%	70-89%	90-100%

4. Material indispensável

Os alunos deverão ser portadores de uma pen drive e material de desgaste.

5. Sequência de conteúdos e aulas previstas

Período	Temas/ Conteúdos	Nº de Aulas/Horas Previstas
1º P	Apresentação, teste diagnóstico.....	1
	Avaliação formativa.....	Todas as aulas
	Atividades de enriquecimento curricular.....	3
	Projeto - Tema a definir com os alunos – Microsoft Word, Paint, internet.	6
	Troca de ideias sobre a temática	
	Planificação	
	Desenvolvimento do projeto	
	Apresentação e avaliação do projeto	
	Projeto - “ Convite Festa de Natal” – Microsoft Word, Paint, internet.....	5

