

Competências Gerais	Objectivos Gerais	Conteúdos Temas e conceitos fundamentais	Estratégias/atividades	Calendarização	Avaliação
DOCENTES Dominar a literacia computacional; Mobilizar as tecnologias no processo de ensino/aprendizagem em nas várias áreas curriculares; ALUNOS Dominar a literacia computacional; Aplicar o pensamento computacional de forma transversal nas várias áreas do saber.	Desenvolver a criatividade, a imaginação e a autonomia; Reconhecer o que é um algoritmo; Reconhecer que os computadores precisam de instruções muito específicas; Ler e interpretar programas já existentes; Criar programas; Compreender que a informação pessoal deve ser preservada; Criar textos, imagens e sons para os seus projectos; Compreender a necessidade de registar os créditos do material utilizado; Partilhar o trabalho desenvolvida; Explorar diferentes projectos.	Algoritmos; Programação; Segurança da informação; Partilha.	Promover sessões de sensibilização/formação da aplicação dos recursos tecnológicos em contexto de sala de aula; Promover o trabalho cooperativo entre todos os envolvidos no projeto; Desenvolver os conteúdos curriculares com recurso a programas e aplicações informáticas; Promover atividades que conduzam ao desenvolvimento da literacia computacional; Divulgar as atividades desenvolvidas.	Ao longo do ano letivo	ASPETOS AVALIADOS Transversais: Empenho; Participação; Concentração; Atenção; Cumprimento das regras; Respeito pelos outros; Responsabilidade; Dinâmica de grupo; Específicos Construção do algoritmo; Apresentação de exemplos e revisão do processo de trabalho desenvolvido; Descrição do modo como foi efectuada a leitura do código para encontrar a causa de um problema; Comparação entre o projeto inicialmente pensado com o que de facto aconteceu; Descrição das alterações efectuadas; Uso de outros projectos para ler o código disponível.