****

**ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA 2020/2021 – Balanço do 1º período**

Nível de ensino/Ciclo: 2º Ano: 6.º Turma: A – Disciplinas de TIC

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Domínios abordados/ em abordagem 1** | **Identificação do(s) objetivo(s)2** | **Atividades/ projetos** | **Disciplina(s)/ Área(s) envolvida(s)** | **Aprendizagens essenciais alcançadas/ a desenvolver 3** | **Outros intervenientes** (BE, SPO, parceiros locais, …) | **Calendarização** |
| **Desenvolvimento Sustentável** | - Programar diferentes personagens para realizar ações simples.  - Utilizar blocos de fala, movimento e eventos para desenvolver uma história.  - Interligar blocos de movimento, evento, estilo e controlo para criar programas mais complexos.  - Decompor problemas para simplificar a sua resolução.  - Consolidar a destreza na criação de projetos, recorrendo à criatividade e às aprendizagens obtidas dentro e fora da plataforma.  - Aplicar conceitos aprendidos ao longo do nível.  Interpretar um desafio de resolução aberta e apresentar uma solução criativa.  - Algoritmos e Programação (Algoritmos, Controlo e Desenvolvimento de Programas).  - Sistemas de computação (Hardware e Software) | - Exploração dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU, nomeadamente os objetivos 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 15, 16 e 17, proporcionada pelo desenvolvimento da 27.ª à 30.ª aulas da plataforma ubbu. | TIC | - Compreensão e expressão.  - Criatividade.  - Literacia digital.  - Participação.  - Pensamento crítico.  - Responsabilidade social.  - Transformação da informação em conhecimento.  - Resolução de problemas.  - Capacidade percetivo-motora.  - Responsabilidade Ambiental. | - | 1.º Período letivo |
| **Risco** | - Ter noção dos **riscos** antes de comprar na Internet, nomeadamente:  • Não receber o produto;  • Receber o produto, porém com anomalias;  • Enfrentar dificuldades de contacto com o site/loja vendedora;  • Ter a privacidade invadida;  • Ter dados pessoais ou financeiros indevidamente obtidos;  • Ter os dados financeiros repassados para outras empresas  e indevidamente usados para outros fins;  • Receber spam; e saber adotar comportamentos capazes de os minimizar ou eliminar.  - **Riscos** durante e depois da compra.  - Perceber a necessidade da **segurança** em ambientes digitais para realizar compras online e as medidas a adotar para que o processo decorra com normalidade. | Desenvolvimento do 1.º **Desafio Seguranet** sobre **Compras Online**. | TIC | - Colaboração.  - Compreensão e expressão.  - Literacia digital.  - Participação.  - Pensamento crítico.  - Responsabilidade social.  - Combate aos **riscos** da Internet com adoção de medidas seguras.  - Adoção de comportamentos seguros e responsáveis em ambientes digitais. | - | 1.º Período letivo |
| **Segurança, defesa e paz** |

***NOTAS:***

***1*** *– Domínios (n.º 2 do artigo 11.º da Portaria 223-A/2018):* Direitos Humanos; Igualdade de Género; Interculturalidade; Desenvolvimento Sustentável; Educação Ambiental; Saúde.

Sexualidade; Media; Instituições e participação democrática; Literacia financeira e educação para o consumo; Risco; Segurança Rodoviária;

Empreendedorismo; Mundo do trabalho; Segurança, defesa e paz; Bem-estar animal; Voluntariado. Outros.

***2*** *– Objetivos:* são selecionados de entre os que constam dos referenciais de cada domínio, quando existam – disponíveis em [https://cidadania.dge.mec.pt/documentos-referencia](about:blank).

***3*** *–* *Aprendizagens essenciais*: aquelas que estão definidas nas planificações das disciplinas; podem ser os “objetivos” ou as “metas de aprendizagem” (depende do nível de ensino/ano escolar).

Pedrógão Grande, \_\_\_\_ de dezembro de 2020.

O(A) Educador(a)/ Professor(a) titular/ Diretor(a) de Turma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_