****

**ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA 2020/2021 – Balanço do 3º período**

Nível de ensino/Ciclo: 3º Ano: 6.º Turma: A – Disciplina 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** |
| **Risco/Segurança/Saúde** | - Saber proceder perante **comentários desagradáveis** nas redes sociais.  - Saber respeitar os **códigos de conduta**.  - Saber que não se devem **fotografar sessões síncronas** sem o consentimento de todos os participantes.  - Saber como proceder com a **marcação de encontros online com desconhecidos**.  - Ter consciência dos perigos devido ao alheamento causado pelo **uso sistemático do telemóvel**.  - Saber os **perigos de não desligar os dados do telemóvel durante a noite**. | Desenvolvimento do 6.º **Desafio Seguranet** sobre **Redes Sociais**. | TIC | - Colaboração.  - Compreensão e expressão.  - Literacia digital.  - Participação.  - Pensamento crítico.  - Responsabilidade social.  - Atuar perante comentários desagradáveis.  - Respeito pelos códigos de conduta.  - Autorização para fotografar sessões síncronas.  - Não marcar encontros online com desconhecidos.  - Não usar sistematicamente o telemóvel.  - Desligar os dados do telemóvel durante a noite. | - | 3.º Período letivo |
| **Saúde** | - A importância de **estabelecer horários** para os jogos online.  - Consequências e **perigos de jogar online durante toda a noite** e não descansar.  - Saber optar entre jogar online e **estar com os amigos**.  - Saber identificar os problemas que podem surgir, **quando se utiliza de forma excessiva a internet**.  - Saber em que situações é **desaconselhável o uso de dispositivos móveis**. | Desenvolvimento do 7.º **Desafio Seguranet** sobre **Prevenção da Dependência Online**. | TIC | - Colaboração.  - Compreensão e expressão.  - Literacia digital.  - Participação.  - Pensamento crítico.  - Responsabilidade social.  - Estabelecer horários para jogos online.  - Não jogar online durante a noite.  - Importância de estar com os amigos.  - Não usar a internet de forma excessiva.  - Saber usar os dispositivos móveis. | - | 3.º Período letivo |
| **Direitos/Segurança/Saúde** | - Fazer com que os mais novos fiquem mais conscientes e atentos aos temas da **Propriedade Intelectual**.  - Incentivar os jovens, enquanto consumidores, a adotar escolhas que respeitem a propriedade intelectual (a propriedade industrial e o direito de autor) e que combatam a contrafação e a pirataria para **salvaguardar os seus direitos, a sua segurança e, até mesmo, a sua saúde**. | Participação na **Brain IDeas Game Week**, a convite da **DECOJovem**, que consiste numa competição saudável do jogo **Brain IDeas**, com prémios para as escolas vencedoras. | TIC | - Colaboração.  - Compreensão e expressão.  - Literacia digital.  - Participação.  - Pensamento crítico.  - Responsabilidade social.  - Consciência e atenção aos temas da Propriedade Intelectual.  - Saber respeitar a propriedade intelectual e salvaguardar direitos, segurança e saúde. | - | 3.º Período letivo |
| **Saúde** | - Considerando o definido nos objetivos definidos pela Direção-Geral da Educação (DGE), que, resumidamente, propõem melhorar o estado de saúde global dos jovens, inverter a tendência crescente de perfis de doença associadas a uma deficiente nutrição e promover a saúde dos jovens, especificamente em matéria de alimentação saudável e atividade física. | Participação na XX edição do **concurso Artistas Digitais** organizada em parceria com a Direção-Geral da Educação, propõe o tema "Promoção da saúde alimentar e exercício físico” para todas as categorias do concurso (Pré-escolar, 1.º e 2.º Ciclos). | TIC | - Colaboração.  - Compreensão e expressão.  - Literacia digital.  - Participação.  - Pensamento crítico.  - Responsabilidade social.  - Saber utilizar as ferramentas de desenho digital.  - Revisão de conceitos associados a:  . Educação Alimentar e Atividade Física;  . Pirâmide das Atividades Físicas para Crianças;  . Pirâmide Alimentar;  . Roda dos Alimentos. | - | 3.º Período letivo |
| **Risco/Segurança Digital/Saúde** | - Ação com grande componente preventiva, constituindo-se como um bom elo de transmissão de informação de segurança num papel interventivo e relevante no que respeita à formação e sensibilização dos alunos para a adoção de regras e comportamentos de segurança online, o que no futuro poderá traduzir-se na prevenção de alguns comportamentos de risco. | Palestra promovida por uma Equipa do Programa Escola Segura (EPES) do Destacamento da GNR de Pombal, subordinada ao tema **Comportamentos de Risco online**. | TIC | . Saber adotar comportamentos online corretos para obviar a comportamentos de risco, garantindo condições de segurança e saúde. | - | 3.º Período letivo |

***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, 06 de julho de 2021.

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