

Planificação Geral
2023/2024Disciplina: **SI**
Ano: **1.º**

1.º Semestre		2.º Semestre	
N.º de aulas previstas	70	N.º de aulas previstas	50
Aprendizagens Essenciais			
0134 - Algoritmia Noções de algoritmos Identificar e desenvolver fluxogramas – ferramenta Flowgorithm Introdução à programação por blocos para concretização da resolução dos problemas Programação por blocos recorrendo a plataformas digitais que promovam o pensamento computacional Elaboração de algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), em ambientes de programação.			
0158 - Java Script Criação de um script simples Exploração das capacidades do JavaScript; Programas a funcionar em JavaScript Princípios básicos da aprendizagem de JavaScript Utilização e armazenamento de valores Utilização de strings e arrays Teste e comparação de valores Função 'Repetir Se': utilizar loops Recursos avançados de JavaScript: utilizar objectos embutidos Criação de objetos personalizados Resposta a eventos.			

PONDERAÇÃO POR DOMÍNIOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
Domínios de aprendizagem	Ponderação	Critérios de avaliação
Informar e comunicar	30%	Compreensão Apropriação Rigor Clareza Raciocínio
Raciocinar e Resolver Problemas	70%	Reflexão Criatividade Responsabilidade Participação Cooperação

Obs.: Para efeitos de classificação, deverão ser utilizados três processos de recolha de informação de diferentes tipologias, a negociar/discutir com os alunos.

Notas:

*Os instrumentos de avaliação e as plataformas digitais utilizadas variam consoante o regime em vigor (Presencial, Misto e Não Presencial).

* * A planificação da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, não indica nem sugere uma sequencialidade temporal obrigatória na abordagem aos diferentes domínios. Ao longo do ano letivo serão desenvolvidos projetos, trabalhos ou outras atividades que promovam a abordagem simultânea dos diferentes domínios e a interdisciplinaridade.