



Expressão **C**ultural e **E**mpreendedorismo

E + Raízes | 7º ano e 8º ano

Apresentação

Disciplina de oferta de escola com identidade e documento curricular próprio, é a disciplina de opção no 3º ciclo, para o 7º ano e 8º ano, e decorre num tempo letivo semanal.

Caraterização

Com a dinâmica centrada no papel dos alunos enquanto autores e com vista à realização de aprendizagens significativas alinhadas com a intenção do Governo Regional explanada nos documentos orientadores para a educação do ensino básico e Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, pretende preparar os jovens para os desafios do século XXI e despertar uma maior consciência sobre o significado e a importância do Artesanato dos Açores, enquanto património cultural e identitário da região e ao mesmo tempo, dar continuidade ao projeto “Educação Empreendedora: O caminho do sucesso!”

O projeto é a estratégia central de ensino; os alunos encontram e aprendem conceitos centrais através da realização de um projeto que conjuga vários conteúdos programáticos com a pesquisa e análise de clusters temáticos: Produtos endógenos, Artes e Ofícios tradicionais locais e Fauna e Flora local.

Os projetos, desenvolvidos nesta disciplina, pretendem explorar a potencialidade criativa dos alunos, individualmente ou em grupo, de forma a encontrar soluções para um determinado problema ou situação que valorize o património histórico, cultural, etnográfico e geográfico dos Açores, enquanto base identitária da Região Autónoma dos Açores.

Os projetos não têm caminhos predeterminados; implicam mais autonomia do aluno, mais escolhas, mais tempo de trabalho autónomo e mais responsabilidade e o integra desafios da vida real: problemas ou questões autênticas (não simulados) e as soluções obtidas têm potencial para ser consideradas ou implementadas na vida real.

Avaliação

A avaliação, por portfólio, é feita com base numa coleção organizada de trabalhos produzidos pelo aluno/grupo, que visa fornecer um registo a médio/longo prazo da evolução do rendimento do aluno e da evolução das suas atitudes. Assim, o portfolio permite uma avaliação mais concreta e fiel das competências desenvolvidas pelo aluno (Liderança e Espírito de Equipa, Criatividade e Inovação; Resolução de Problemas; e Cidadania Ativa), ao longo de um determinado processo, porque inclui para além de testes aos seus conhecimentos de factos, de conceitos, de teorias e de regras, outros elementos, nomeadamente, aqueles que revelam o próprio desenrolar do processo. Por outro lado, como o portfolio inclui um conjunto variado de realizações dos alunos, permite evidenciar que competências foram efetivamente por estes desenvolvidas e os respetivos níveis de desempenho.

Esta disciplina não é considerada para efeitos de transição de ano e ou aprovação de ciclo - Alínea c) do ponto 6 do Artigo 16º da Portaria nº 59/2019 de 28 de agosto de 2019.

A informação resultante da avaliação sumativa expressa-se numa escala de 1 a 5 e resulta da ponderação de 80% (domínio cognitivo) mais 20% (domínio atitudinal).



Expressão Cultural e Empreendedorismo

E + Raízes | 7º ano e 8º ano

DOMÍNIO COGNITIVO						
Perfil de Aprendizagens	Domínios/ Organizador	Aprendizagens Essenciais Capacidade de em grupo:	Ponderação			Instrumentos de Avaliação
			1ºP	2ºP	3ºP	
→Liderança e Espírito de Equipa	A) ORIGINALIDADE E INOVAÇÃO / Planeamento do trabalho	1 - Conceber uma ideia original;	16%	5%	4,4%	Relatórios de avaliação Participação Oral - Grelha de observação
		2 - Planear;	16%	5%	4,4%	
		3 - Dividir tarefas e funções;	16%	5%	4,4%	
		4 - Determinar datas;	16%	5%	4,4%	
		5 - Orçamentar custos e prever os ganhos;		5%	4,4%	
		6 - Ajustar.		5%	4,4%	
→Criatividade e Inovação	B) INTERESSE REGIONAL / Pesquisa e produção	7 - Organizar e finalizar elementos diferentes;		5%	4,4%	Exercícios de análise de produtos Trabalhos de pesquisa Participação oral - Grelha de observação
		8 - Desenvolver e executar ideias com interesse para a região;	16%	5%	4,4%	
		9 - Desenvolver os produtos;		5%	4,4%	
		10 - Desenvolver materiais de divulgação;		5%	4,4%	
		11 - Fazer sites;			4,4%	
		12 - Preparar apresentações.		5%	4,4%	
→Resolução de problemas	C) APLICAÇÃO PRÁTICA E EXEQUIBILIDADE / Planos de negócios	13 - Descrever quais os objetivos num negócio;		5%	4,4%	Projetos Portefólio
		14 - Prever os espaços necessários para alcançar os objetivos;		5%	4,4%	
		15 - Prever riscos.		5%	4,4%	
→Cidadania ativa	D) COERÊNCIA ENTRE PROBLEMA E SOLUÇÃO / Análise Swot (FOFA)	16 - Realizar uma análise Swot (FOFA).		5%	4,4%	Exercícios de análise Swot (FOFA) de produtos
	E) ESTRUTURAÇÃO DA IDEIA, QUALIDADE DO PITCH E MATURAÇÃO DO PROJETO / Apresentação dos trabalhos	17 - Partilhar a experiência criativa;		5%	4,4%	Produtos Realizados Portefólio Participação oral – Grelha de observação
18 - Apresentar uma ideia de negócio em 5 minutos-PITCH -(competência escrita e oral e competência de utilização multimédia).				5,2%		
			80%			
DOMÍNIO ATITUDINAL		- Desenvolvimento pessoal e autonomia; - Relacionamento interpessoal; - Pensamento crítico e pensamento criativo.	20 %			Grelha de observação