

3º CICLO DO ENSINO BÁSICO

7º Ano

Disciplina: TIC

Ano Letivo 2018/19

PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO

<b>DOMÍNIO I – SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</b>	
<p><b>Dinamização de atividades de informação e sensibilização para que o aluno adote uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais. O Aluno deverá ser capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer diferentes sistemas operativos e os mecanismos de segurança que lhes estão associados;</li><li>• Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</li><li>• Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;</li><li>• Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</li><li>• Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</li><li>•</li></ul>	<p>Ao longo do ano</p>
<b>DOMÍNIO II – INVESTIGAR E PESQUISAR</b>	
<p><b>Planificar uma investigação online.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elaborar um plano de investigação e pesquisa online, recorrendo a uma diversidade de ferramentas digitais, que parta de um tema de natureza curricular ou de um problema real e significativo, identificando questões orientadoras, critérios, atividades e procedimentos para a recolha, seleção e análise de informações e dados pertinentes, incluindo os recursos necessários e o cronograma de atividades;</li><li>• Usar estratégias de investigação online para efetuar pesquisas que garantam a obtenção de dados e informação de qualidade;</li><li>• Identificar ferramentas de investigação online adequadas aos objetivos da pesquisa planificada;</li><li>• Aplicar um conjunto de critérios previamente definido para verificar a qualidade e credibilidade dos dados e/ou informação disponíveis ou gerados online;</li><li>• Adotar comportamentos seguros na navegação na Internet;</li><li>• Utilizar, online ou offline, de forma criteriosa, eficiente e com alguma autonomia, uma diversidade de serviços, ambientes e ferramentas digitais em rede para organizar, gerir, categorizar e recuperar dados e informação.</li></ul>	<p>Ao longo do ano</p>

3º CICLO DO ENSINO BÁSICO

7º Ano

Disciplina: TIC

Ano Letivo 2018/19

PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO

<b>DOMÍNIO III – COMUNICAR E COLABORAR</b>	
<p><b>Atividades dinamizadas de forma a que os alunos mobilizem as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração. O aluno deverá ser capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar e distinguir as potencialidades e os constrangimentos de uma diversidade de estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração síncrona e assíncrona, utilizando as mais adequadas e sob supervisão, sempre que necessário (atendendo, por exemplo, ao requisito de idade), para a concretização dos objetivos previamente estipulados;</li><li>• Utilizar plataformas digitais adequadas ao contexto a que se destinam, de forma segura e responsável, para armazenar e partilhar informação;</li><li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando os meios digitais de comunicação e colaboração.</li></ul>	<p>Ao longo do ano</p>
<b>DOMÍNIO IV – CRIAR E INOVAR</b>	
<p><b>Dinamização de atividades e/ou projetos para dar a conhecer ao aluno estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, possibilitar a exploração de ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos.</b></p> <p><b>O aluno deverá:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos;</li><li>• Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas;</li><li>• Conhecer uma diversidade de estratégias e ferramentas para apoiar a criatividade e a inovação, utilizando critérios de análise;</li><li>• Identificar problemas e/ou situações resolúveis com a criação de objetos imprimíveis em 3D;</li><li>• Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</li><li>• Gerar e registar ideias, representar pensamentos e desenvolver planos de trabalho, identificando e utilizando tecnologias digitais adequadas;</li><li>• Decompor um objeto/modelo nos seus elementos constituintes;</li><li>• Produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos e propósitos específicos;</li><li>• Desenhar objetos/modelos, utilizando técnicas e materiais adequados, tendo em vista a solução mais adequada à necessidade/problema;</li><li>• Aplicar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo;</li><li>• Produzir narrativas digitais em suporte vídeo, utilizando as técnicas adequadas de captação de imagem, som e vídeo e as funcionalidades elementares de aplicações de edição de imagem, som e vídeo;</li><li>• Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes.</li></ul>	<p>Ao longo do ano</p>