

**PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO**

1.º Período		Nº Aulas Previstas (50 min)
<b>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<p><b>Conteúdos:</b> O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</li> <li>• Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</li> <li>• Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li> <li>• Entender as regras para criação e utilização de palavras chave seguras.</li> </ul> <p>Atividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criação de um Avatar;</li> <li>• Utilização de um caderno digital;</li> <li>• Inscrição numa plataforma de aprendizagem (Moodle).</li> <li>• Utilização do sítio SeguraNet;</li> <li>• Cartaz sobre direitos de autor e registo de fontes.</li> </ul>	9
	<b>Avaliação</b>	
<b>Subtotal</b>		<b>10</b>

2.º Período		Nº Aulas Previstas (50 min)
<b>Investigar e Pesquisar</b>	<p><b>Conteúdos:</b> O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>• Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>• Analisar criticamente a qualidade da informação;</li> </ul> <p>Atividades: Articulação com disciplinas do 6º ano de escolaridade, com a realização de um trabalho:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema (definido em conjunto);</li> <li>• Pesquisa e elaboração de produto(s) final(ais) executados na disciplina de Tic.</li> <li>• O aluno escolhe a ferramenta que considera mais adequada para a realização do seu trabalho com a orientação do professor (processador de texto e apresentações eletrónicas).</li> </ul>	11
	<b>Avaliação</b>	
<b>Subtotal</b>		<b>12</b>

<b>3.º Período</b>		<b>Nº Aulas Previstas (50 min)</b>
<b>Criar e inovar</b>	<p><b>Conteúdos:</b></p> <p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</li> <li>● Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis;</li> <li>● Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Atividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em tabelas, gráficos, diagramas, relatórios, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros.</li> <li>● Utilização da plataforma Hour of Code;</li> <li>● Realização de algumas atividades de pensamento computacional;</li> </ul>	<b>8</b>
<b>Avaliação</b>		<b>1</b>
<b>Subtotal</b>		<b>9</b>
<b>TOTAL</b>		<b>32</b>



TIC – 6º Ano

<b>Crítérios de avaliação</b>	<b>Avançado</b>	<b>Intermédio</b>	<b>Elementar</b>	<b>Inicial</b>
Desenvolve com persistência e autonomia soluções para a resolução de situações que envolvem adoção de procedimentos e aplicação de conceitos essenciais aos temas/domínios trabalhados.	Desenvolve soluções, estabelecendo relações, métodos e procedimentos tecnológicos e utiliza-os nas diferentes situações em ambientes digitais com uma postura construtiva e valoração a ciência da computação	Tem conhecimento das soluções e procedimentos tecnológicos e utiliza-os, na maioria das vezes, nas diferentes situações em ambientes digitais com uma postura construtiva e valoração a ciência da computação	Demonstra ter conhecimentos de diversas soluções e procedimentos, que aplica, por vezes	Reconhece alguns conceitos e procedimentos e mobiliza-os, por vezes, para a resolução de soluções/situações em ambientes digital
Seleciona, de forma criteriosa, ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisas em ambientes digitais; Analisa, compara e avalia criticamente a qualidade e credibilidade da informação	Analisa, compara e avalia as diferentes situações, mobilizando conteúdos e procedimentos que revelam um bom domínio dos temas/aplicações digitais; Investiga aplicações digitais de forma racional e ética para criar conteúdo em situações concretas.	Avalia as situações e mobiliza-as de forma diversa na resolução de problemas em ambientes digitais; Investiga aplicações digitais para criar conteúdo em situações concretas.	Avalia as situações e mobiliza-as de forma diversa, na maioria das vezes, na resolução de problemas em ambientes digitais; Investiga aplicações digitais para criar conteúdo em situações concretas, na maioria das vezes.	Identifica conceitos e procedimentos, mas revela dificuldades em mobilizá-los para as diferentes situações.
Executa operações técnicas, segundo uma metodologia de trabalho apropriada, para criar um produto final de qualidade.	Produz com facilidade produtos, adequados os meios materiais e tecnológicos disponíveis.	Produz produtos, adequados os meios materiais e tecnológicos disponíveis.	Produz com alguma dificuldade produtos, adequados os meios materiais e tecnológicos disponíveis.	Produz com dificuldade ou não cria produtos, adequados os meios materiais e tecnológicos disponíveis.
Apresenta capacidade de se expressar e utiliza métodos que façam com que o outro o compreenda com exatidão	Comunica com facilidade ideias e apresenta projetos de forma clara, direta e objetiva	Comunica ideias e apresenta projetos de forma clara, direta e objetiva	Comunica algumas ideias e apresenta alguns projetos de forma clara, direta e objetiva	Apresenta alguma dificuldade ou não consegue comunicar ideias nem apresentar projetos de forma clara, direta e objetiva