

Planificação

Tecnologias de Informação e Comunicação

ANO LETIVO 2018/2019

7.º Ano

Gestão dos tempos letivos (45 minutos)

Apresentação	2
Autoavaliação	2
Lecionação	28
Total	32

Domínio	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Atividades/Estratégias
<p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p>	<p>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"> • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Adotar praticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Adotar praticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos, que articulem e/ou integrem os diferentes domínios, de preferência interdisciplinares, utilizando materiais recolhidos/criados pelos alunos e/ou resultados de pesquisas. • Fomentar dinâmicas de grupo, debates, brainstormings, criação de jogos, entre outras. • Utilização de ferramentas online e offline para a concretização dos projetos. • Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.

Domínio	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Atividades/Estratégias
<p>Investigar e Pesquisar</p>	<p>O aluno planifica uma investigação <i>online</i>, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização da plataforma de gestão de aprendizagem MOODLE para comunicação, distribuição e recolha de documentos. • Desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos, que articulem e/ou integrem os diferentes domínios, de preferência interdisciplinares, utilizando materiais recolhidos/criados pelos alunos e/ou resultados de pesquisas. • Fomentar dinâmicas de grupo, debates, brainstormings, criação de jogos, entre outras. • Utilização de ferramentas online e offline para a concretização dos projetos. • Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.

Domínio	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Atividades/Estratégias
<p>Comunicar e Colaborar</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização da plataforma de gestão de aprendizagem MOODLE para comunicação, distribuição e recolha de documentos. • Desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos, que articulem e/ou integrem os diferentes domínios, de preferência interdisciplinares, utilizando materiais recolhidos/criados pelos alunos e/ou resultados de pesquisas. • Fomentar dinâmicas de grupo, debates, brainstormings, criação de jogos, entre outras. • Utilização de ferramentas online e offline para a concretização dos projetos. • Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.

Domínio	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Atividades/Estratégias
<p align="center">Criar e Inovar</p>	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização da plataforma de gestão de aprendizagem MOODLE para comunicação, distribuição e recolha de documentos. • Desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos, que articulem e/ou integrem os diferentes domínios, de preferência interdisciplinares, utilizando materiais recolhidos/criados pelos alunos e/ou resultados de pesquisas. • Fomentar dinâmicas de grupo, debates, brainstormings, criação de jogos, entre outras. • Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros. • Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: narrativas digitais, vídeos, posters, banda desenhada • Modelar protótipos de objetos 3D e, caso haja possibilidade e disponibilidade, imprimir os objetos 3D modelados. • Utilização de ferramentas online e offline para a concretização dos projetos. • Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.

Notas:

- A disciplina será lecionada com organização semestral (90 minutos semanais)
- Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”. Assim, o objetivo desta planificação não é percorrer os diversos conteúdos de uma forma linear. Estes, serão abordados e trabalhados de acordo com as atividades e projetos a desenvolver ao longo do semestre.