

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Disciplina: TIC

5.º Ano

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> ● As Tecnologias de Informação e Comunicação ● Impacto das TIC no dia a dia ● Segurança ● Utilização de ferramentas digitais ● Navegação na Internet ● Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos ● Regras de utilização e criação de palavras passe ● Direitos de autor ● Normas ● Registos da fonte 	<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"> ● Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; ● Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; ● Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares; <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais; ● Registo no mural do padlet, para colocação de trabalhos. ● Debate sobre as regras segurança digital. Cada aluno vai redigir 4 regras e coloca-las no mural para debater com os colegas. ● Definição de direitos de autor, noção de plágio. Os alunos colocam no mural a sua opinião sobre as formas de violação de direitos de autor. ● Realização de debates sobre os conteúdos. 	<p>A, B,C,D,F,G,H,J</p>	<p>2</p>

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Investigar e Pesquisar</p> <p>Pesquisa e análise de informação</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilização do navegador web Pesquisa de informação Modelos de pesquisa Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação <p>Organização e gestão da informação</p> <ul style="list-style-type: none"> Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros 	<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificar estratégias de investigação e pesquisa online; Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções de pesquisa simples; Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes; Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz. 	<p>Articulação com as diversas disciplinas do plano curricular, incluindo Cidadania e Desenvolvimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realização de trabalhos articulado com as várias disciplinas. Estes trabalhos são acompanhados de um guião com as respetivas instruções. A pesquisa e elaboração do produto final são executadas na disciplina de TIC. O aluno escolhe a tecnologia mais adequada para realizar o respetivo trabalho, mas sempre com a orientação do professor. O produto final será apresentado e defendido nas respetivas disciplinas. 	<p>A, B,C,D,F,G,H, J</p>	<p>3</p>

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Comunicar e Colaborar</p> <p>Ferramentas de comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comunicação síncrona ● Comunicação assíncrona ● Colaboração em ambientes fechados <p>Apresentação e partilha</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Documentos de texto ● Apresentações eletrônicas ● Aplicações <p>Outros projetos</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos; ● 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 com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor; ● Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Participar em projetos ✓ Comunicar com outros alunos usando as tecnologias ✓ Participar nos desafios seguranet. 	<p>A, B,C,D,F,G,H, J</p>	<p>3</p>

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>CRIAR E INOVAR</p> <p><i>Processador de texto</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir documentos • Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas <p><i>em pesquisas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Formatar documentos • Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.) • Personalizar cabeçalhos e rodapés <p><i>Apresentações Multimédia</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir apresentações • Inserir e editar diapositivos • Aplicar e personalizar temas <p><i>Introdução à programação</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir projetos • Gerir personagens e cenários 	<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"> • Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos; • Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas; • Compreender o conceito de algoritmo; • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; • Elaborar algoritmos simples; • Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados; • Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia; • Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação. 	<p>O professor desafia os alunos a identificarem problemas do meio envolvente, recorrendo a ferramentas digitais simples, tais como: processador de texto, mapas conceituais, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros, para pensar e discutir ideias, questões e soluções.</p> <p>Articulação com a disciplina de Matemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Criação de algoritmos simples para efetuar cálculos simples ✓ Calcular áreas usando a programação por blocos <p>Articulação com a disciplina de Português:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Criação de histórias digitais, jogos utilizando a programação por blocos 	<p>A, B,C,D,F,G,H, J</p>	<p>7</p>

N.º total de aulas previstas: 16 a 17

Áreas de competências elencadas no “Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória”:

- | | |
|--|---|
| (A) Linguagens e textos | (F) Desenvolvimento pessoal e autonomia |
| (B) Informação e comunicação | (G) Bem-estar, saúde e ambiente |
| (C) Raciocínio e resolução de problemas | (H) Sensibilidade estética e artística |
| (D) Pensamento crítico e pensamento criativo | (I) Saber científico, técnico e tecnológico |
| (E) Relacionamento interpessoal | (J) Consciência e domínio do corpo. |

Barcelinhos, 4 de setembro de 2024