

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Disciplina: TIC	7.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
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais • <i>Sistemas Operativos</i> • <i>Sistemas Operativos</i> • <i>Utilização do sistema operativo</i> • <i>Instalação/desinstalação de aplicações</i> • <i>Segurança</i> • <i>Proteção da privacidade</i> • <i>Utilização de ferramentas digitais</i> • <i>Navegação na internet</i> • <i>Análise da veracidade de textos e mensagens</i>	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Adotar práticas 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.	• No âmbito dos domínios de Investigação, Comunicação e Criação, o professor promove a exploração de diferentes sistemas operativos, pelos alunos. • O professor promove a criação de contextos que possibilitem a exploração, pelos alunos, de um sistema operativo, alertando para a necessidade de se configurarem os mecanismos de segurança. • O professor poderá propor aos alunos a instalação e configuração de aplicações a serem utilizadas em sala de aula, no contexto de atividades e projetos, reforçando a importância de conhecer as regras de licenciamento.	A, B,C,D,F,G,H, J	6

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
Investigar e Pesquisar <i>Pesquisa e análise de informação</i> - Utilização do navegador web - Pesquisa de informação - Modelos de pesquisa <i>Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação</i>	O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de: - 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 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.	- O professor propõe o desenvolvimento pelos alunos, de planos de investigação e pesquisa online em trabalho articulado com outras áreas curriculares. Na conceptualização da investigação podem ser construídos documentos, guiões, diagramas e apresentações. - As pesquisas a serem realizadas pelos alunos, no âmbito de atividades e projetos, em diferentes motores de busca, deverão evoluir naturalmente de modo a contemplar o uso das funcionalidades de pesquisa avançadas e/ou em bases de dados online que permitam gerar os resultados pretendidos. - Sugere-se que no processo de recolha de informação os alunos identifiquem categorias/subcategorias para organizar a informação recolhida, utilizando serviços que permitem a gestão de favoritos/marcadores, offline ou online, e explorando e analisando as potencialidades e os constrangimentos inerentes à utilização de etiquetas para descobrir novas fontes de informação. - Os alunos poderão criar nuvens de palavras, com dicas de segurança de navegação na internet. O trabalho deverá ser sempre guardado no drive associado à sua conta de email.	A, B,C,D,F,G,H, J	6

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
Comunicar e Colaborar	O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de: - 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.	- O professor supervisiona a participação dos alunos em plataformas de gestão de aprendizagem de modo a tornar possível a participação em projetos colaborativos com outros alunos e outras escolas, em projetos locais, nacionais e/ou internacionais. - O professor sugere atividades em que os alunos usam o computador e/ou dispositivos eletrónicos similares para processar dados, partilhar informação e comunicar de forma síncrona e assíncrona em fóruns, salas de conversação instantânea e outras que potenciem o trabalho colaborativo. - O professor sugere a criação de um glossário online sobre termos específicos da disciplina.	A, B,C,D,F,G,H, J	7

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
Criar e Inovar Edição de imagem - Gestão de projeto de imagem - Transferir imagens capturadas para o computador - Utilização das ferramentas - Utilização de filtros - Utilizar e gerir camadas - Manipulação de imagens - Exportar imagem Edição de vídeo e som - Transferir vídeo capturado para o computador - Gerir projeto de vídeo - Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo - Gerir elementos multimédia na linha de tempo - Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto - Exportar vídeo - Capturar áudio a partir do microfone - Exportar áudio Modelação 3D - Utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; - Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;	O aluno mobiliza estratégias e utiliza ferramentas de apoio à criatividade, sendo capaz de: - Conhecer uma diversidade de estratégias e ferramentas para apoiar a criatividade e a inovação, utilizando critérios de análise; - Identificar problemas e/ou situações resolúveis com a criação de objetos imprimíveis em 3D; - Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; - Gerar e registar ideias, representar pensamentos e desenvolver planos de trabalho, identificando e utilizando tecnologias digitais adequadas; - Decompor um objeto/modelo nos seus elementos constituintes; - Produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos e propósitos específicos; - Aplicar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo; - 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; - Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; - Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e os materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.	- Os alunos poderão criar o seu avatar e colocar num mural digital disponibilizado pelo professor de TIC, a divulgar no site da escola/biblioteca. - O professor estabelecer articulação com outras disciplinas, através da criação, pelos alunos, de vídeos sobre atividades realizadas em visitas de estudo. - O professor poderá propor, igualmente, a produção de recursos multimédia educativos (com utilização de imagens, sons e vídeo), para integrar no Centro de Recursos da Escola/Agrupamento ou como atividades de projetos locais, nacionais e/ou internacionais. - O professor propõe a utilização das funcionalidades elementares de uma aplicação 3D para a conceptualização de protótipos de objetos/modelos para solucionar problemas reais ou simulados. Realização de trabalho de interdisciplinar no âmbito dos domínios de educação para a cidadania para a cidadania: Interculturalidade, Saúde	A, B,C,D,F,G,H, J	14

Orientação para a distribuição das Unidades temáticas pelos períodos letivos

Calendarização	Nº de aulas previstas	Unidades Temáticas
1.º Período	12 a 14	Edição de Imagem
2.º Período	11 a 13	Edição de Vídeo e Som
3.º Período	7 a 8	Modelação em 3D

N.º total de aulas previstas: 30 a 35

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, 8 de setembro de 2022