



PLANIFICAÇÃO ANUAL

Ano Letivo 2021/2022

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

7º ANO

<b>AULAS/DURAÇÃO</b>	7ªA: 17 aulas / 50 minutos por turno semestral 7ªB: 17 aulas / 50 minutos por turno semestral 7ªC: 16 aulas / 50 minutos por turno semestral
<b>RECURSOS</b>	Computador com acesso à internet; Projetor multimédia; Quadro; Software de escritório, <i>software</i> de edição de imagem, vídeo e áudio. Plataformas colaborativas.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS			
X	Linguagens e textos	X	Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	Informação e comunicação	X	Bem-estar, saúde e ambiente
X	Raciocínio e resolução de problemas	X	Sensibilidade estética e artística
X	Pensamento crítico e pensamento criativo	X	Saber científico, técnico e tecnológico
X	Relacionamento interpessoal	X	Consciência e domínio do corpo

DOMÍNIOS	OBJETIVOS	CONTEÚDOS	ESTRATÉGIAS E ATIVIDADES	AULAS
<b>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança.</li> <li>Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais.</li> <li>Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; 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>Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.</li> <li>Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.</li> <li>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilização do sistema operativo.</li> <li>Instalação e desinstalação de aplicações.</li> <li>Configurações de segurança.</li> <li>Regras e comportamentos adequados.</li> <li>Veracidade de mensagens.</li> <li>Direitos de autor.</li> <li>Licenças Creative Commons.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registo e acesso a uma plataforma colaborativa;</li> <li>Exploração do Sistema Operativo</li> <li>Criação de um Avatar;</li> <li>Realização de brainstorming sobre segurança digital e direitos de autor;</li> <li>Exploração de <i>sites</i> com conteúdos relacionados com a segurança na Internet;</li> <li>Visualização de vídeos temáticos.</li> </ul>	2
<b>Investigar e Pesquisar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</li> <li>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa</li> <li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa</li> <li>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online</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> <li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Navegação na internet.</li> <li>Pesquisa e análise de informação.</li> <li>Organização da informação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploração de ferramentas de organização e gestão da informação;</li> <li>Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais;</li> <li>Identificar um problema ou uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global);</li> <li>Pensar soluções para o problema, discutir ideias, formular questões e planejar as fases de investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, entre outras;</li> <li>Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, entre outros;</li> <li>Realizar pesquisas direcionadas para temas definidos</li> </ul>	3



<b>Colaborar e comunicar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>▪ Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</li> <li>▪ Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> <li>▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilização de ferramentas de comunicação e colaboração</li> <li>▪ Comunicação síncrona e assíncrona</li> <li>▪ Apresentação e partilha de documentos e outros produtos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilização de ferramentas de gestão de aprendizagens para participar em projetos colaborativos com outras disciplinas.</li> <li>▪ Proporcionar 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.</li> </ul>	3
<b>Criar e inovar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D.</li> <li>▪ Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação.</li> <li>▪ Decompor um objeto nos seus elementos constituintes.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</li> <li>▪ 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ferramentas de edição de imagem.</li> <li>▪ Criação e edição de imagens.</li> <li>▪ Ferramentas.</li> <li>▪ Filtros.</li> <li>▪ Camadas.</li> <li>▪ Exportação.</li> <li>▪ Ferramentas de edição de vídeo e som.</li> <li>▪ Criação e edição de vídeo.</li> <li>▪ Inserção de Vídeos.</li> <li>▪ Inserção Imagens.</li> <li>▪ Inserção Textos.</li> <li>▪ Inserção som.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Produção de recursos multimédia educativos (com utilização de imagens, sons e vídeo)</li> <li>▪ Utilização das funcionalidades elementares de uma aplicação 3D para a conceptualização de protótipos de objetos/modelos para solucionar problemas reais ou simulados.</li> </ul>	8

\* Conteúdos incorporados no domínio criar e inovar.

<b>ARTICULAÇÃO</b>	A articulação será definida em conselho de turma e com outros projetos em vigor na escola/agrupamento.
--------------------	--

<b>AVALIAÇÃO</b>
Fichas de trabalho e/ou Projeto(s) Avaliação sumativa Registos de observação direta na sala de aula

<b>Observações</b>
A planificação da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, não indica nem sugere uma sequencialidade temporal obrigatória na abordagem aos diferentes domínios. Ao longo do ano letivo serão desenvolvidos projetos, trabalhos ou outras atividades que promovam a abordagem simultânea dos diferentes domínios e a interdisciplinaridade.