



PLANIFICAÇÃO ANUAL

Ano Letivo 2022/2023

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

7º ANO

AULAS/DURAÇÃO	7ªA: 15 aulas / 50 minutos 7ªB: 15 aulas / 50 minutos 7ªC: 17 aulas / 50 minutos
RECURSOS	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
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<ul style="list-style-type: none"> 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; 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 inadequado 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"> Utilização do sistema operativo. Instalação e desinstalação de aplicações. Configurações de segurança. Regras e comportamentos adequados. Veracidade de mensagens. Direitos de autor. Licenças Creative Commons. 	<ul style="list-style-type: none"> Registo e acesso a uma plataforma colaborativa; Exploração do Sistema Operativo Criação de um Avatar; Realização de brainstorming sobre segurança digital e direitos de autor; Exploração de <i>sites</i> com conteúdos relacionados com a segurança na Internet; Visualização de vídeos temáticos. 	3 *
Investigar e Pesquisar	<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"> Navegação na internet. Pesquisa e análise de informação. Organização da informação. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploração de ferramentas de organização e gestão da informação; Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais; Identificar um problema ou uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global); Pensar soluções para o problema, discutir ideias, formular questões e planear 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, brainstorming online, entre outras; Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros; Realizar pesquisas direcionadas para temas definidos 	3*



<p>Colaborar e comunicar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração. ▪ Seleccionar 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 de ferramentas de comunicação e colaboração ▪ Comunicação síncrona e assíncrona ▪ Apresentação e partilha de documentos e outros produtos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de ferramentas de gestão de aprendizagens para participar em projetos colaborativos com outras disciplinas. ▪ 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. 	<p>3*</p>
<p>Criar e inovar</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"> ▪ Ferramentas de edição de imagem. ▪ Criação e edição de imagens. ▪ Ferramentas. ▪ Filtros. ▪ Camadas. ▪ Exportação. ▪ Ferramentas de edição de vídeo e som. ▪ Criação e edição de vídeo. ▪ Inserção de Vídeos. ▪ Inserção Imagens. ▪ Inserção Textos. ▪ Inserção som. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produção de recursos multimédia educativos (com utilização de imagens, sons e vídeo) ▪ Utilização das funcionalidades elementares de uma aplicação 3D para a conceptualização de protótipos de objetos/modelos para solucionar problemas reais ou simulados. 	<p>22</p>

* Conteúdos incorporados no domínio criar e inovar.

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

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

<p>Observações</p>	
<p>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.</p>	

