

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Ano: 5

Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação

Semestre	Areas Temáticas	Nr. de aulas (tempo s letivos)	Aprendizagens Essenciais	Ações estratégicas de ensino orientadas para o Perfil do Aluno. (exemplos de ações a desenvolver)	Descritores do Perfil dos Alunos	Recursos	Avaliação (Processos de Recolha de Informação)
	Criar e Inovar Processador de texto Gerir documentos Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas Localizar e substituir informação Formatar documentos Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.) Manusear objetos Personalizar esquema de página Personalizar cabeçalhos e rodapés Apresentações Multimédia Gerir apresentações Inserir e editar diapositivos Aplicar e personalizar temas	16 Tempos	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por	Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente. Utilizar vários meios audiovisuais. Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações. Disponibilizar roteiros/guiões orientadores. Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos. Realizar atividades individuais/pares. Fomentar o trabalho colaborativo em grupo. Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração. Promover a articulação disciplinar. Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.	A, B, C, D, F e I	Computadores Internet; Plataformas digitais (Office 365 (Onedrive, Teams....) Videoprojector Aplicações (Office, Scratch, etc.).	Questionário; Questionamento; Trabalho individual/Grupo (em sala de aula); Trabalho experimental.

	Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.) Manusear objetos Transições entre diapositivos Animar objetos Utilizar modo de apresentação Introdução à programação Gerir projetos Gerir personagens e cenários Planear criação de aplicações Decompor problemas em pequenas partes mais simples Utilizar blocos de ação Utilizar estruturas condicionais Utilizar estruturas de repetição Detetar e corrigir erros		exemplo, de escrita criativa. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples. Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos. Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente. Utilizar vários meios audiovisuais. Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações. Disponibilizar roteiros/guiões orientadores. Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos. Realizar atividades individuais/pares. Fomentar o trabalho colaborativo em grupo. Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração. Promover a articulação disciplinar. Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.	A, B, C, D, F, H e I A, B, C, D, F, H e I		
	Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais As Tecnologias de Informação e		Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na	—			—

	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 Registo das fontes		sociedade e no dia a dia. Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de 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. Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.				
	Investigar e Pesquisar Pesquisa e análise de informação Utilização do navegador web Pesquisa de informação Modelos de pesquisa Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação Organização e gestão da informação Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros		Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online. 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 ferramentas 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	—	—	—	—

	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. Apresentação e partilha Imagens Vídeos e som Modelos tridimensionais Apresentações eletrónicas Outros projetos		e gestão da informação. Identificar diferentes 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.				
--	---	--	--	--	--	--	--

NOTA 1: Os conteúdos dos domínios “**Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais**”, “**Investigar e Pesquisar**”, “**Comunicar e colaborar**”, não serão abordados de forma isolada. Sempre que possível, serão integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “**Criar e inovar**”.

NOTA 2: Os tempos poderão depender das atividades e projetos desenvolvidos ao longo do semestre.

Data :18/09/2022

O (A) Professor (a):

Maria do Céu da Costa Rodriques