

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Ano: 9º

Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação

Período	Áreas 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)
	Colaborar e comunicar Utilização de ferramentas de comunicação e colaboração Comunicação síncrona e assíncrona Apresentação e partilha de documentos e outros produtos. Sítios na internet	16 tempos	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 pretende efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos. Utilizar diferentes meios e aplicações que permitam 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.	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	A, B, C, D, F, H e I	Computadores; Internet; Plataformas digitais Office 365 (One Drive, Team....){ Videoprojector; Aplicações (Office, APP Inventor, etc.).	✓ Questionário; ✓ Questionamento; ✓ Trabalho individual/Grupo (em sala de aula); ✓ Trabalho experimental.
	Investigar e Pesquisar Navegação na internet. Pesquisa e análise de informação. Organização da informação.		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.				

	Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais Inteligência artificial Segurança em dispositivos móveis Acesso a redes públicas Aplicações para dispositivos móveis. Normas e riscos relacionados com os direitos de autor		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 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.	grupo/individuais.			
	Criar e Inovar Folha de cálculo Gerir livros Inserir dados em tabelas Formatar células Formatar células condicionalmente Gerir folhas Utilizar fórmulas Utilizar funções Criar gráficos Criar tabelas dinâmicas Utilizar gráficos dinâmicos		Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.				
	Criação de aplicações móveis - Estado da arte das aplicações móveis - Desenho e planificação de uma aplicação móvel - Utilização de ambiente gráfico de criação de aplicações móveis - Criação da estrutura para uma aplicação		Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes. Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais. Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis. Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a				

	• Programação dos elementos de uma aplicação • Testar e criar versão instalável de uma aplicação Partilhar e divulgar aplicações móveis		soluções para o problema enunciado.				
--	---	--	-------------------------------------	--	--	--	--

Data : _18/_09_/2023

O (A) Professor (a):

Maria do Céu da Costa Rodrigues