

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Ano: 7º

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)
	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	16 Tempos	- Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem. - Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem. - Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, 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.	- 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	Computadores; Internet; Plataformas digitais Office 365 (OneDrive, Teams...) Videoprojector; Aplicações (Office,, etc.).	- Questionário; - Questionamento; - Trabalho individual/Grupo (em sala de aula); - Trabalho experimental.
	Edição de vídeo e som - Transferir vídeo capturado para o computador - Gerir projeto de vídeo - Inserir elementos multimédia		- Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo. - Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo. - Produzir narrativas digitais, utilizando	- 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.	A, B, C, D, F, H e I	Computadores; Internet; Plataformas digitais Office 365 (OneDrive, Teams...) Videoprojector; Aplicações (Office,, etc.).	- Questionário; - Questionamento; - Trabalho individual/ Grupo (em sala de aula);

	(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		as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, 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.	- 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.			Trabalho experimental.
	Modelação 3D - Gerir projetos de modelação 3D - Adicionar formas - Manipular câmara - Gerir objetos - Manipular objetos no plano de trabalho Exportar modelos		- Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D. - Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação. - Decompor um objeto nos seus elementos constituintes. - Desenhar objetos utilizando as técnicas de 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 modelação 3D.	- 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	Computadores; Internet; Plataformas digitais Office 365 (OneDrive, Teams...) Videoprojector; Aplicações (Office,, etc.).	- Questionário; - Questionamento; - Trabalho individual/Grupo (em sala de aula); - Trabalho experimental.
	Apresentações Multimédia - Gerir apresentações - Inserir e editar diapositivos - Aplicar e personalizar temas		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	- 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.	A, B, C, D, F, H e I	Computadores; Internet; Plataformas digitais Office 365 (OneDrive, Teams...) Videoprojector; Aplicações (Office,, etc.).	- Questionário; - Questionamento; - Trabalho individual / Grupo(em sala de

	• Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.) • Manusear objetos • Transições entre diapositivos • Animar objetos • Editar cabeçalho e rodapé Utilizar modo de apresentação		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.	– 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.			aula); – Trabalho experimental
	Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais Comunicar e Colaborar Investigar e pesquisar		Consolidação de saberes de anos anteriores				

Data : _18/09/2023

O (A) Professor (a):
Maria do Céu da Costa Rodrigues