

Planificação a Longo Prazo

Tecnologias de Informação e Comunicação – 6.º Ano

DESCRIÇÃO	
AULAS/DURAÇÃO	aulas / 50 minutos
RECURSOS	Computador com acesso à internet; Projetor multimédia; Quadro; Software de escritório, 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	DESCRIPTORIOS	AÇÕES ESTRATÉGIAS /ATIVIDADES
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 na 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 similares; Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 	<ul style="list-style-type: none"> Registo e acesso a uma plataforma colaborativa. Criação de um Avatar. Realização de brainstormings. Definição de direitos de autor, noção de plágio. Utilização morais digitais para o registo de opiniões. Visualização de pequenos vídeos sobre a importância de adotar as regras de ergonomia. Explorar os recursos do site Seguranet.
Investigar e Pesquisar	<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</p> <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 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 a gestão 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 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, 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.
Colaborar e comunicar	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar novos 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar e explorar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; ▪ Utilizar um ambiente virtual de aprendizagem para comunicar, colaborar e interagir de forma adequada.
Criar e inovar	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais. ▪ Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados. ▪ Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online. ▪ Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis. ▪ Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. ▪ Fomentar o desenvolvimento de tarefas de recolha, tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos. ▪ Utilizar ferramentas online para recolha de dados. ▪ Utilizar folhas de cálculo para organizar e tratar dados. ▪ Utilização de ferramentas de programação por blocos para programar objetos virtuais e/ou reais.

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

AVALIAÇÃO
<p>Observação direta. Interesse/responsabilidade, pontualidade, relação com o material, comportamento. Tarefas da aula, destreza tecnológica. Trabalhos de grupo e/ou projetos.</p>

Observações
<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>