

## Planificação

### Tecnologias de Informação e Comunicação – 5.º Ano

DESCRIÇÃO	
<b>AULAS/DURAÇÃO</b>	aulas 50 minutos
<b>RECURSOS</b>	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
<b>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<p><b>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</li> <li>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</li> <li>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares;</li> <li>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registo e acesso a uma plataforma colaborativa; (Classroom)</li> <li>Criação de um Avatar;</li> <li>Realização de brainstormings.</li> <li>Definição de direitos de autor, noção de plágio;</li> <li>Utilização murais digitais para o registo de opiniões;</li> <li>Visualização de pequenos vídeos sobre a importância de adotar as regras de ergonomia e reconhecer a importância e impacto das TIC na sociedade.</li> <li>Explorar os recursos do site Seguranet.</li> </ul>
<b>Investigar e Pesquisar</b>	<p><b>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar estratégias de investigação e pesquisa online;</li> <li>Definir palavras-chave para localizar informação</li> <li>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</li> <li>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor;</li> <li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes;</li> <li>Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet;</li> <li>Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</li> <li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploração de ferramentas de organização e gestão da informação; (Pastas e Ficheiros).</li> <li>Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais; (DAC).</li> <li>Identificar um problema ou uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global);</li> <li>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;</li> <li>Realizar pesquisas direcionadas para temas definidos com a utilização criteriosa de motores de busca.</li> </ul>

<p><b>Colaborar e comunicar</b></p>	<p><b>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos;</li> <li>▪ Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</li> <li>▪ Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor;</li> <li>▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explorar as ferramentas de comunicação selecionadas; Ferramentas Google, ZOOM ou outras que venham a ser implementadas.</li> <li>▪ Usar espaços/momentos de discussão sobre os temas pesquisados;</li> <li>▪ Utilizar ferramentas de partilha de informação online.</li> </ul>
<p><b>Criar e inovar</b></p>	<p><b>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:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos;</li> <li>▪ Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas;</li> <li>▪ Compreender o conceito de algoritmo; analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;</li> <li>▪ Elaborar planos e encontrar soluções para problemas (reais ou simulados), utilizando ferramentas digitais simples previamente identificadas com o apoio do professor (ex. mapa de ideias, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros);</li> <li>▪ Elaborar algoritmos simples;</li> <li>▪ Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados;</li> <li>▪ Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia;</li> <li>▪ Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar desafios aos alunos para identificarem problemas do meio envolvente, recorrendo a ferramentas digitais, tais como: murais digitais, blocos de notas, diagramas, entre outros, para pensar e discutir ideias, questões e soluções.</li> <li>▪ Utilização de ferramentas digitais para criar diferentes tipos de artefactos digitais, por exemplo: narrativas digitais, animações, jogos (Gamificação), entre outros;</li> <li>▪ Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros;</li> </ul>

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

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

<p><b>Observações</b></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>	