

# Planificação

## Tecnologias de Informação e Comunicação – 6.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> <li>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registo e acesso a uma plataforma colaborativa, (Classroom).</li> <li>Realização de brainstormings.</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 promover a consciência do impacto das TIC na sociedade.</li> <li>Elaboração de uma banda desenhada sobre as Licenças Creative Commons com software para o efeito.</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>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</li> <li>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</li> <li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</li> <li>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</li> <li>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver.</li> <li>Analisar criticamente a qualidade da informação.</li> <li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</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 planear 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.</li> </ul>
<b>Colaborar e comunicar</b>	<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 novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar e explorar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>Utilizar um ambiente virtual de aprendizagem para comunicar, colaborar e interagir de forma adequada.</li> <li>Ferramentas Google.</li> </ul>

	<p>colaboração em ambientes digitais fechados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	
<b>Criar e inovar</b>	<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>▪ Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.</li> <li>▪ Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis.</li> <li>▪ Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li> <li>▪ Scratch</li> <li>▪ Folha de cálculo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Fomentar o desenvolvimento de tarefas de recolha, tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos.</li> <li>▪ Utilizar ferramentas online para recolha de dados.</li> <li>▪ Utilizar folhas de cálculo para organizar e tratar dados.</li> <li>▪ Utilização de ferramentas de programação por blocos para programar objetos virtuais e/ou reais.</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>

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

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

<b>Observações</b>	
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.	