



Planificação Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) – 5º ano

DESCRIÇÃO	
AULAS/DURAÇÃO	5ºA – ?? 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	DESCRITORES	AÇÕES ESTRATÉGIAS /ATIVIDADES
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: <ul style="list-style-type: none">Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;	<ul style="list-style-type: none">Registo e acesso a uma plataforma colaborativa;Criação de um Avatar;Realização de brainstormings;

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.
<p>Investigar e Pesquisar</p>	<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Planificar estratégias de investigação e pesquisa online; ▪ Definir palavras-chave para localizar informação; ▪ Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; ▪ Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor; ▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; ▪ Realizar pesquisa, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; ▪ Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes; ▪ Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; ▪ Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; ▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz. 	<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 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; ▪ 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.

<p>Colaborar e comunicar</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos; ▪ 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 com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor; ▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explorar as ferramentas de comunicação selecionadas; ▪ Usar espaços/momentos de discussão sobre os temas pesquisados; ▪ Utilizar ferramentas de partilha de informação.
<p>Criar e inovar</p>	<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"> ▪ Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos; ▪ Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas; ▪ Compreender o conceito de algoritmo; analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; ▪ 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); ▪ Elaborar algoritmos simples; ▪ Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados; ▪ Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia; ▪ Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Criar desafios aos alunos para identificarem problemas do meio envolvente, recorrendo a ferramentas digitais simples, tais como: murais digitais, blocos de notas, diagramas, entre outros, para pensar e discutir ideias, questões e soluções; ▪ Utilização de ferramentas digitais para criar diferentes tipos de artefactos digitais, por exemplo: narrativas digitais, animações, jogos, entre outros.

AVALIAÇÃO

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

Observações

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.