

	 REPÚBLICA PORTUGUESA EDUCAÇÃO	Ano Letivo 2022/23
AGRUPAMENTO DE ESCOLAS PADRE ANTÓNIO DE ANDRADE - OLEIROS		
E.B./Sec.	PLANIFICAÇÃO ANUAL 2022-2023	TIC- 1ºciclo

Esta planificação anual poderá sofrer alterações, uma vez que o objetivo desta planificação não é percorrer os diversos conteúdos de uma forma linear, mas terá em conta os projetos desenvolvidos ao longo do ano e de acordo com o ritmo de trabalho/aprendizagem dos alunos e de acordo as Orientações Curriculares de TIC, que se organizam em quatro domínios de trabalho:

1. **CIDADANIA DIGITAL** - O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias e em ambientes digitais..
2. **INVESTIGAR E PESQUISAR** - O aluno planifica uma investigação a realizar online...
3. **COMUNICAR E COLABORAR** - O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação, colaboração...
4. **CRIAR E INOVAR** - O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade...

Estes quatro domínios não podem ser vistos como estanques, mas como áreas de trabalho que se cruzam e que, em conjunto, concorrem para o desenvolvimento das competências previstas no PA. Assim, não indicam nem sugerem uma sequencialidade temporal obrigatória na sua abordagem didática. As situações de aprendizagem devem ser desenhadas de forma a permitir que os alunos se envolvam em projetos, resolvam problemas e se apropriem de forma saudável dos ambientes e das ferramentas digitais.

Domínio /Conteúdos	Objetivos	Nº aulas
Conhecer o Computador		
1º Período		
<ul style="list-style-type: none"> ● Conceitos Introdutórios: <ul style="list-style-type: none"> ○ Informática; ○ Computador; ○ Objetivos da computação. ● Estrutura básica de um computador: <ul style="list-style-type: none"> ○ Hardware e Software; ○ Teclado e Rato; ○ Monitor e Torre; ○ Colunas de som e Impressora; ○ Os programas. ● Ligar e desligar o computador em segurança. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diagnosticar o estágio de desenvolvimento das competências em TIC das crianças; ● Compreender a evolução da computação; ● Identificar algumas áreas de aplicação das TIC; ● Conhecer e identificar as componentes básicas que constituem um computador; ● Reconhecer os vários tipos de periféricos de um computador; ● Utilizar adequadamente o computador para processar dados. 	13
Programa de desenho “Paint”		
2º Período		
<ul style="list-style-type: none"> ● Sistema Operativo em Ambiente Gráfico: <ul style="list-style-type: none"> ○ O Ambiente de Trabalho; ○ Os programas e as pastas. ● Acessórios do Windows: <ul style="list-style-type: none"> ○ Programa de desenho “Paint”: ○ Seleção de cores; ○ A paleta de cores; ○ Preenchimento de cores; ○ Ferramenta “Lápis”; ○ Inserção de “formas”; ○ Compor figuras; ○ Aplicar imagens com o “zoom”; ○ Ferramenta “elipse”. ○ Gravar as alterações da edição de uma imagem. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabalhar corretamente com o Sistema Operativo – Windows 11; ● Abrir pastas e ficheiros; ● Associar o ícone do ficheiro ao tipo de programa; ● Reconhecer o software “Paint” como ferramenta de desenho e edição básica de imagens; ● Selecionar cores através da paleta de cores; ● Colorir figuras recorrendo à ferramenta de “Preenchimento de cor” / “Balde de tinta”; ● Utilização da ferramenta “Lápis” e “Elipse”; ● Inserir “Formas” para compor figuras; ● Utilizar o comando “Zoom” para ampliar imagens; ● Gravar as alterações aos trabalhos efetuados. 	11/12
Navegação e Exploração da “Internet”		
3º Período		
<ul style="list-style-type: none"> ● Internet: <ul style="list-style-type: none"> ○ Navegação na Web utilizando um browser: 	<ul style="list-style-type: none"> ● Navegar na World Wide Web através de um browser; ● Reconhecer o layout do browser “Google Chrome”; 	9/10

Domínio /Conteúdos	Objetivos	Nº aulas
<ul style="list-style-type: none"> ○ Conceitos básicos de navegação; ○ Estrutura do browser “Google Chrome”; ○ Lista de marcadores; ○ Aceder a sites que estão na lista de marcadores; ○ Hiperligações; ○ Exploração de sites com atividades didáticas; ○ Jogos didáticos em formato “flash” executados no browser. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Navegar em sites na Internet; ● Abrir hiperligações para sites de destino; ● Aceder à barra de marcadores do “Google Chrome” para abrir um site e/ou hiperligação lá listada; ● “Navegação responsável na Internet”, com dicas e conselhos para os mais pequenos; ● Exploração de sites didáticos para crianças como por exemplo: https://code.org; ● Exploração de Jogos didáticos em formato “flash” executados no browser. 	

METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

Sugerem-se as seguintes metodologias, estratégias e elementos de avaliação:

- Aprender a ligar e desligar corretamente o computador e em segurança;
- Inteirar do nível de pré-requisitos das crianças para iniciar o Projeto;
- Compreender a evolução da computação e das tecnologias de informação e comunicação (TIC) perante o mundo contemporâneo;
- Reconhecer a importância do papel das tecnologias na sociedade contemporânea;
- Identificar os componentes elementares de hardware e software de um computador e/ou dispositivos eletrónicos similares, explorando o seu funcionamento;
- Saber trabalhar corretamente com o Sistema Operativo – Windows 11;
- Saber abrir pastas e ficheiros;
- Reconhecer e identificar o ícone do ficheiro e associá-lo ao tipo de programa;
- Identificar e reconhecer que o software “Paint” consiste numa ferramenta de desenho e edição básica de imagens;
- Saber selecionar cores através da paleta de cores do programa “Paint”;
- Saber colorir figuras com recurso à ferramenta de “Preenchimento de cor” / “Balde de tinta”;
- Aprender e saber utilizar a ferramenta “Lápis” e “Elipse”;
- Aprender e saber inserir “Formas” para compor figuras;
- Compreender e saber utilizar o comando “Zoom” para ampliar imagens;
- Aprender a gravar as alterações aos trabalhos efetuados;
- Saber explorar Jogos didáticos em formato “flash” executados no browser;
- Saber navegar de forma responsável na World Wide Web através de um browser;
- Identificar e reconhecer o layout do browser “Google Chrome”;
- Navegar de forma segura em sites na Internet;
- Saber abrir hiperligações para sites de destino;
- Identificar onde se situa a barra de marcadores do “Google Chrome” para abrir um site e/ou hiperligação lá listada;
- Aprender a navegar de forma responsável na Internet, seguindo as dicas e conselhos ilustradas no site “Seguranet”;
- Explorar sites didáticos para crianças e realizar vastas atividades com propósitos educativos e formativos.

AVALIAÇÃO (SUGESTÕES)

- Projetos

PLANIFICAÇÃO ANUAL 2022-2023

1ºCiclo

- Portefólio
- Atividades orientadas
- Fichas de trabalho
- Grelhas de observação
- Grelhas de autoavaliação