



PLANIFICAÇÃO ANUAL

TIC 7º ano

Esta planificação anual é meramente indicativa (35 aulas de 45 min), sendo que o número de aulas previstas para cada domínio não deve ser levado "à risca", uma vez que o objetivo desta planificação não é percorrer os diversos conteúdos de uma forma isolada. Estes tempos poderão depender das atividades e projetos desenvolvidos ao longo do ano.

Domínio /Conteúdos	Objetivos/Indicadores de aprendizagem	Nº aulas
Criar e Inovar		
Edição de imagem <ul style="list-style-type: none">Gestão de projeto de imagemTransferir imagens capturadas para o computadorUtilização das ferramentasUtilização de filtrosUtilizar e gerir camadasManipulação de imagensExportar imagem	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem.</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem.</p> <p>Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem.</p>	8
Edição de vídeo e som <ul style="list-style-type: none">Transferir vídeo capturado para o computadorGerir projeto de vídeoInserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempoGerir elementos multimédia na linha de tempoAplicar efeitos de vídeo e som num projetoExportar vídeoCapturar áudio a partir do microfoneExportar áudio	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo.</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo.</p> <p>Produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</p>	11
Modelação 3D <ul style="list-style-type: none">Gerir projetos de modelação 3DAdicionar formasManipular câmaraGerir objetosManipular objetos no plano de trabalhoExportar modelos	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D.</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação.</p> <p>Decompor um objeto nos seus elementos constituintes.</p> <p>Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D.</p>	10
Apresentações Multimédia <ul style="list-style-type: none">Gerir apresentações	<p>Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de</p>	6

Domínios transversais *
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais
Investigar e Pesquisar
Comunicar e colaborar
História, Geografia e Cultura dos Açores

Domínio /Conteúdos	Objetivos/Indicadores de aprendizagem	Nº aulas
<ul style="list-style-type: none"> • Inserir e editar diapositivos • Aplicar e personalizar temas • Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.) • Manusear objetos • Transições entre diapositivos • Animar objetos • Editar cabeçalho e rodapé • Utilizar modo de apresentação 	<p>imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D.</p> <p>Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.</p>	

*Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, “História, Geografia e Cultura dos Açores”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”. Os conteúdos a abordar no domínio “História, Geografia e Cultura dos Açores” serão decididos em articulação com o Conselho de Turma.

Domínios/Conteúdos	Objetivos/Indicadores de aprendizagem
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	
Sistemas Operativos <ul style="list-style-type: none"> Utilização do sistema operativo Instalação/desinstalação de aplicações 	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança. Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais.
Segurança <ul style="list-style-type: none"> Proteção da privacidade Utilização de ferramentas digitais Análise da veracidade de textos e mensagens 	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet. Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.
Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo Identificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeos 	Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos. Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.
Investigar e Pesquisar	
Pesquisa e análise de informação <ul style="list-style-type: none"> Utilização do navegador web Pesquisa de informação Modelos de pesquisa Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação 	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.
Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none"> Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros 	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
Comunicar e colaborar	
Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> Comunicação síncrona Comunicação assíncrona Colaboração em ambientes fechados 	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.
Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> Imagens Vídeos e som Modelos tridimensionais Apresentações eletrónicas Outros projetos 	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.



METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

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

- Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente
- Utilizar vários meios audiovisuais.
- Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.
- Realizar atividades individuais/pares.
- Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.
- Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos
- Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.
- Promover a articulação disciplinar.
- Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.

AVALIAÇÃO

- Projetos
- Portefólio
- Atividades orientadas
- Testes
- Grelhas de observação
- Grelhas de autoavaliação