

## PLANIFICAÇÃO ANUAL

# TIC 5º ano

Esta planificação anual é meramente indicativa (35 aulas de 90 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
<b>Criar e Inovar</b>		
<b>Processamento de texto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>O teclado</li> <li>Criar e guardar um documento</li> <li>Formatação do tipo de letra</li> <li>Formatação do parágrafo</li> <li>Cabeçalho e rodapé</li> <li>Margens</li> <li>Imagens e objetos</li> <li>Marcas e numeração</li> <li>Impressão de um documento</li> </ul>	<p>Conhecer as principais funcionalidades de um software de processamento de texto, em particular do Microsoft Word.</p> <p>Utilizar o teclado corretamente.</p> <p>Ser capaz de criar e editar um documento de texto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formatar o tipo de letra;</li> <li>Formatar parágrafos;</li> <li>Inserir um cabeçalho e um rodapé;</li> <li>Definir as margens do documento;</li> <li>Inserir marcas e numeração;</li> <li>Inserir e formatar imagens e objetos;</li> <li>Imprimir um documento.</li> </ul>	12
<b>Apresentações Multimédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Criar e guardar uma apresentação</li> <li>Formatação de texto e parágrafos</li> <li>Gestão de diapositivos</li> <li>Imagens e outras ilustrações</li> <li>Temas de uma apresentação</li> <li>Animações de objetos</li> <li>Transições de diapositivos</li> <li>Modo de apresentação</li> </ul>	<p>Conhecer as principais funcionalidades de um software de criação de apresentações eletrónicas, em particular do Microsoft PowerPoint.</p> <p>Ser capaz de criar e editar uma apresentação multimédia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formatar textos e parágrafos;</li> <li>Gerir diapositivos;</li> <li>Inserir e formatar imagens e outras ilustrações;</li> <li>Aplicar um tema à apresentação;</li> <li>Animar objetos;</li> <li>Aplicar transições a diapositivos;</li> <li>Ver o trabalho em modo de apresentação.</li> </ul>	10
<b>Algoritmia e programação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmo</li> <li>Representação de algoritmos</li> <li>Estruturas de dados</li> <li>Instruções básicas</li> <li>Instruções de controlo condicional</li> <li>Instruções de repetição</li> <li>Movimento e codificação</li> <li>Scratch</li> </ul>	<p>Compreender o conceito de algoritmo.</p> <p>Conhecer as etapas de resolução de um problema.</p> <p>Elaborar algoritmos para resolução de problemas simples.</p> <p>Identificar variáveis, operadores aritméticos, relacionais e lógicos.</p> <p>Analisar algoritmos, antevendo resultados, detetando e corrigindo eventuais erros.</p> <p>Conhecer o ambiente de programação do Scratch.</p> <p>Identificar as categorias de blocos do Scratch.</p>	13
<b>Domínios transversais *</b> 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
	Produzir artefactos digitais criativos no ambiente de desenvolvimento Scratch: <ul style="list-style-type: none"><li>• Adicionar um ator;</li><li>• Editar um ator;</li><li>• Programar um ator;</li><li>• Adicionar uma extensão;</li><li>• Adicionar um cenário externo;</li><li>• Criar variáveis;</li><li>• Testar a aplicação.</li></ul>	

\*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.

Domínio/Conteúdos	Objetivos/Indicadores de aprendizagem
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	
<b>Impacto das TIC na sociedade e no dia a dia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>O que são as TIC</li> <li>Atividades com aplicação das TIC</li> <li>Impacto das TIC no dia a dia</li> </ul>	Ter consciência do impacto das TIC na sociedade e no dia a dia. Conhecer exemplos de aplicação das TIC na sociedade e em atividades do dia a dia.
<b>Regras de ergonomia no uso do computador</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Postura correta no uso do computador</li> <li>Uso correto do teclado e do rato</li> </ul>	Adotar uma postura correta quando usa o computador. Usar de forma correta o teclado e o rato. Conhecer algumas regras para organização do trabalho.
<b>Comportamentos seguros:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Na utilização de ferramentas digitais</li> <li>Na navegação na Internet</li> <li>Palavras-passe seguras</li> </ul>	Identificar boas práticas na utilização das ferramentas digitais. Aplicar recomendações para uma navegação segura na Internet. Identificar e criar palavras-passe seguras.
<b>Direitos de autor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Licenças <i>Creative Commons</i></li> <li>Referências bibliográficas e citações</li> </ul>	Reconhecer a importância de respeitar os direitos de autor como forma de combater o plágio. Conhecer a licenças <i>Creative Commons</i> . Saber fazer referência ao autor de uma obra.
<b>Investigar e Pesquisar</b>	
<b>Navegadores web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aceder a um sítio</li> <li>Criação de pastas e marcadores</li> </ul>	Conhecer exemplos de navegadores <i>web</i> . Saber aceder a um sítio. Reconhecer a importância de criar marcadores (favoritos). Ser capaz de criar pastas de marcadores.
<b>Pesquisa e análise de informação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motores de pesquisa</li> <li>Técnicas de pesquisa</li> </ul>	Conhecer exemplos de motores de pesquisa. Ser capaz de validar a informação recolhida numa pesquisa. Definir palavras-chave para localizar informação. Identificar e aplicar técnicas de pesquisa: "", +, -, *, site, filetype. Conhecer e aplicar opções de filtragem ao resultado de uma pesquisa.
<b>Metodologia de trabalho Super3</b>	Reconhecer a importância da organização de um trabalho de investigação. Conhecer e aplicar as etapas da metodologia Super3 num trabalho de investigação.
<b>Comunicar e colaborar</b>	
<b>Sistemas de gestão de aprendizagem</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Acesso a uma plataforma de gestão de aprendizagem</li> <li>Acesso a uma turma</li> <li>Envio e resposta a mensagens/conversas</li> <li>Entrega de trabalhos</li> <li>Verificação da avaliação de um trabalho</li> <li>Acesso a ficheiros da turma</li> </ul>	Utilizar de forma autónoma e responsável o sistema de gestão de aprendizagem apresentado nas aulas.



## **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