

PLANIFICAÇÃO ANUAL

TIC 6.º 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	
Criar e Inovar			
Organização e tratamento de dados <ul style="list-style-type: none"> Gerir documentos (Criar uma folha de cálculo; Conhecer o Excel; Guardar um livro) Inserir dados Formatar Celulas, colunas, linhas Inserir fórmulas com funções (Calcular e preencher as frequências absolutas e frequências relativas) Inserir um gráfico circular Inserir um gráfico de colunas Inserir um pictograma Criação de um cartaz no PowerPoint Criar um Infográfico 	Domínios transversais * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e Pesquisar Comunicar e colaborar História, Geografia e Cultura dos Açores	Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade: Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	14
Algoritmia <ul style="list-style-type: none"> O que são algoritmos e para que servem Simbologia Utilizar algoritmos para solução de problema. 		Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples. Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos. 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.	7
Programação com Scratch * <ul style="list-style-type: none"> Gerir projetos Gerir personagens e cenários Planear criação de aplicações Decompor problemas em pequenas partes mais simples Utilizar blocos de ação Utilizar estruturas condicionais Utilizar estruturas de repetição Detetar e corrigir erros Funções Variáveis Scratch – labirinto Robótica/Automação 		Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. <ul style="list-style-type: none"> Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	14

*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.



IBI de Angra do Heroísmo

Domínio/Conteúdos	Objetivos/Indicadores de aprendizagem
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	
<ul style="list-style-type: none">• Perigos da Internet• Licenças CC (Creative Commons)• Ergonomia• Configuração de segurança no Google Chrome	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <p>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade;</p> <p>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor, licenças CC e a necessidade de registar as fontes;</p> <p>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</p>
Investigar e Pesquisar	
<p>Pesquisa e análise de informação</p> <ul style="list-style-type: none">• Pesquisar na Internet• Selecionar a informação	<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</p>
Comunicar e colaborar	
<p>Ferramentas de comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabalho colaborativo• Ferramentas de comunicação e colaboração• Regras de comunicação em ambientes digitais• Ambiente de aprendizagem: Escola Virtual	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>



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