

TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Ano letivo 2023/2024

Plano Geral de Trabalho / Planificação Anual

7º Ano

Aulas previstas:

1º Período: 12 aulas de 50 minutos

2º Período: 12 aulas de 50 minutos

2º Período: 8 aulas de 50 minutos

TOTAL: 32 aulas de 50 minutos

1º Período

Apresentação e atividades iniciais	1 aulas
Avaliação sumativa / das aprendizagens (finalidade classificatória)	1 aulas
Ensino-aprendizagem-avaliação (avaliação formativa / para as aprendizagens)	10 aulas
TOTAL.....	12 aulas

2º Período

Avaliação sumativa / das aprendizagens (finalidade classificatória)	1 aulas
Ensino-aprendizagem-avaliação (avaliação formativa / para as aprendizagens)	11 aulas
TOTAL.....	12 aulas

3º Período

Avaliação sumativa / das aprendizagens (finalidade classificatória)	1 aulas
Ensino-aprendizagem-avaliação (avaliação formativa / para as aprendizagens)	7 aulas
TOTAL.....	8 aulas

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Domínio /Conteúdos	OBJETIVOS AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	ACPA (1)	Nº aulas
Criar e Inovar			
Atividades de revisão / recuperação <ul style="list-style-type: none"> Criar documentos digitais. Utilizar diferentes potencialidades de diversas ferramentas e aplicações digitais 	Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	Questionador (A, F, G, I, J)	2
Edição de imagem <ul style="list-style-type: none"> Gestão de projeto de imagem Transferir imagens capturadas para o computador Utilização das ferramentas Utilização de filtros Utilizar e gerir camadas Manipulação de imagens Exportar imagem 	Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem; Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem. Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto. Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem. Desenvolver projetos de edição de imagem, utilizando técnicas e metodologias adequadas.	Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/	8
Edição de vídeo e som <ul style="list-style-type: none"> Transferir vídeo capturado para o computador Gerir projeto de vídeo Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo Gerir elementos multimédia na linha de tempo Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto Exportar vídeo Capturar áudio a partir do microfone Exportar áudios 	Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo; Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo; 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; Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	8
Modelação 3 D <ul style="list-style-type: none"> Gerir projetos de modelação 3D Adicionar formas Manipular a câmara Gerir Objetos Manipular a câmara Gerir objetos Manipular objetos no plano de trabalho Exportar modelos 3D 	Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D. Analisar que tipos e problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação e simulação. Decompor um objeto nos seus elementos constituintes. Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização 3D Desenvolver projetos de modelação 3D, utilizando técnicas e metodologias adequadas.		6

***Nota 1:** Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, 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”.

* Domínios transversais

Domínios / Conteúdos	OBJETIVOS AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	ACPA (1)	Nº aulas
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.	Conhecedor/Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J) Crítico	3
Segurança <ul style="list-style-type: none"> Proteção da privacidade Utilização de ferramentas digitais Navegação na internet 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.	(A, B, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/Investigador (C, D, F, H, I)	
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.	Respeitador da diferença do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J)	
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.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autônomo (C, D, E, F, G, I, J)	3
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.	Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	
Comunicar e colaborar			
Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> Comunicação síncrona Comunicação assíncrona Colaboração em ambientes fechados 	Identificar diferentes 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.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autônomo	2
Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> Documentos de texto Apresentações eletrônicas Aplicações e Outros projetos 	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	(C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	

Nota 1: A planificação anual não pressupõe uma abordagem sequencial dos domínios, pois depende das atividades a desenvolver em cada turma. O número de aulas estipulado para cada unidade tem um caráter indicativo, já que poderá variar em função das atividades e projetos desenvolvidos ao longo do ano.

Nota 2: Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”; “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não são estanques e podem não 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”.

(1) ACPA - ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS			
X	A - Linguagens e textos	X	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B - Informação e comunicação	X	G - Bem-estar, saúde e ambiente
X	C - Raciocínio e resolução de problemas	X	H - Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I - Saber científico, técnico e tecnológico
X	E - Relacionamento interpessoal	X	J - Consciência e domínio do corpo