Escola Básica e Secundária da Graciosa

Departamento Artes, Desporto e Informática

Planificação Anual Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) 8ºano

Aprendizagens essenciais			Tempos letivos (45 min.)
Domínio / Tema e Conteúdo		**Conhecimento, Capacidades e Atitudes**	
Comunicar e colaborar			
Ferramentas de Comunicação e Colaboração • Comunicação Síncrona; • Comunicação assíncrona; • Colaboração em ambientes abertos e fechados. Correio Eletrónico • Criar e gerir uma conta de correio eletrónico; • Conhecer serviços associados a uma conta de correio eletrónico.	**Domínios transversais** * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e pesquisar	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, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	**4**
Serviços na cloud • Gerir armazenamento de dados na Internet; • Criar serviços de produtividade online; • Criar documentos online; • Gerir e partilhar documentos na Internet.		Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados. Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados. Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados. Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	**4**
Criar e Inovar			
Websites • Planificar e estruturar um sítio web; • Criar um sítio na Internet; • Inserir conteúdos num sítio web; • Publicar e gerir um sítio web.	**Domínios transversais** * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e pesquisar Comunicar e colaborar	Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados. Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados.	**12**

Criar e Inovar (Cont.)			
Criação de conteúdos online • Conhecer serviços de criação de conteúdos online; • Desenhar projetos diversificados; • Criar artefactos digitais online, de acordo com o projetado; • Gerir e partilhar conteúdos na Internet.	**Domínios transversais** * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e pesquisar Comunicar e colaborar	Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados.	**10**

*Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

Escola Básica e Secundária da Graciosa

Departamento Artes, Desporto e Informática

Aprendizagens Essenciais

ORGANIZADOR	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	AÇÕES ESTRATÉGIAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS
Domínio	**O aluno deve ficar capaz de:**	**Exemplos de ações a desenvolver na disciplina**	
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	**Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:** Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet; Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online; Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio; Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar; Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais.	Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e /ou integrem os diferentes domínios. Fomentar dinâmicas de grupo, debates, role-playing, brainstormings, criação de jogos, entre outras. Propor atividades que permitam que o aluno identifique e discuta critérios para criação de instrumentos que apoiem a análise de informação online: grelhas de análise de sítios, entre outros. Promover atividades que impliquem por parte do aluno a assunção de responsabilidades adequadas à aplicação de normas de acessibilidade e privacidade dos dados nos conteúdos digitais a produzir.	Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo / 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)
Investigar e Pesquisar	**Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online.** 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 de pesquisa *online*; Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver; Analisar criticamente a qualidade da informação; Utilizar os dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e /ou transversais. Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global). Promover atividades que impliquem que os alunos encontrem soluções para um problema, discutam ideias, formulem questões e planifiquem as fases de uma investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras.	

Comunicar e colaborar colaboração	**Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:** 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., utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Promover a criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento do projeto. Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, D, J) Critico/ Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/ outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, B, C, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/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)
Criar e inovar	**Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:** Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados; Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados; Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.		

18/07/2022