

Nível de Ensino: 3º Ciclo

Disciplina: TIC

Ano: 7º

Curso: Ensino Básico

Planificação Anual

Semestre	Sequências	Conteúdos Programáticos/Aprendizagens Essenciais	Tempos letivos
1º ou 2º	<p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <p>Investigar e pesquisar</p> <p>Comunicar e colaborar</p> <p>Criar e inovar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração; Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade. 	<p>1ª Semestre 17 a 19</p> <p>2ª Semestre 15 a 16</p>

Critérios de Avaliação/Ponderação

Em cada descritor a avaliação é feita tendo em conta os níveis seguintes:

Ainda está longe de um desempenho razoável	Ainda não desempenha razoavelmente	Desempenha razoavelmente	Desempenha bem	Desempenha plenamente
Insuficiente		Suficiente	Bom	Muito Bom
Até 19%	Entre 20% e 46%	Entre 47% e 69%	Entre 70% e 89%	Entre 90% e 100%

(Domínios/Sequências/Temas/Módulos e Conhecimentos, Capacidades e Atitudes)/Descritores	Ponderação	Instrumentos de Avaliação
<p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais:</p> <p>a) Conhece diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;</p> <p>b) Adota práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</p> <p>c) Conhece comportamentos que visam a proteção da privacidade;</p> <p>d) Adota comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;</p> <p>e) Adota práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</p> <p>f) Lê, compreende e identifica mensagens manipuladas ou falsas;</p> <p>g) Identifica os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</p> <p>h) Respeita as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</p>	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Observação direta das tarefas realizadas em aula; • Participação em aula; • Projetos/trabalhos de avaliação; • Auto e heteroavaliação.
<p>Investigar e pesquisar:</p> <p>a) Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>b) Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>c) Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>d) Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa <i>online</i>;</p> <p>e) Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>f) Analisa criticamente a qualidade da informação;</p> <p>g) Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>	20%	
<p>Comunicar e colaborar:</p> <p>a) Identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>b) Seleciona 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>c) Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p> <p>d) Apresenta e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	25%	
<p>Criar e inovar:</p>	25%	

<p>a) Compreende e utiliza técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</p> <p>b) Analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</p> <p>c) Decompõe um objeto nos seus elementos constituintes;</p> <p>d) Desenha objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</p> <p>e) Mobiliza os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</p> <p>f) Integra 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>		
<p>Áreas de competências associadas ao perfil do aluno:</p> <p>a) Pensa de modo abrangente e em profundidade, de forma lógica, observando, analisando informação, experiências ou ideias, argumentando com recurso a critérios implícitos ou explícitos, com vista à tomada de posição fundamentada;</p> <p>b) Estabelece relações entre conhecimentos, emoções e comportamentos;</p> <p>c) Colabora em diferentes contextos comunicativos, de forma adequada e segura, utilizando diferentes tipos de ferramentas (analógicas e digitais), com base nas regras de conduta próprias de cada ambiente;</p> <p>d) Desenvolve novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, como resultado da interação com outros ou da reflexão pessoal, aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem.</p>	10%	

Notas:

- os instrumentos de avaliação devem ser diversificados;
- um instrumento de avaliação tem tantas classificações quantos os descritores dos domínios/sequências/temas/módulos e conhecimentos, capacidades e atitudes que estão a ser avaliados;
- a dificuldade registada num determinado momento do ano não deve ser considerada na avaliação final, quando se deteta que o aluno já superou o problema.