

Nível de Ensino: 3º Ciclo

Disciplina: TIC

Ano: 9º

Curso: Básico

Planificação Anual

Semestre	Sequências	Conteúdos Programáticos/Aprendizagens Essenciais	Tempos letivos
1º/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 <i>online</i>; 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 13 a 15</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> <ul style="list-style-type: none"> a) Tem consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia; b) Adota práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização); c) Analisa critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; d) Conhece funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo); e) Conhece e utiliza as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; f) Conhece e utiliza as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar. 	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Observação direta das tarefas realizadas em aula; • Participação em aula; • Projetos/trabalhos de avaliação; <p>Auto e heteroavaliação.</p>
<p>Investigar e pesquisar:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; b) Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa; c) Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa; d) Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>; e) Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; f) Analisa criticamente a qualidade da informação; g) Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	20%	
<p>Comunicar e colaborar:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Identifica meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; b) Seleciona as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de 	25%	

<p>trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretende 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;</p> <p>c) Apresenta e partilha informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>		
<p>Criar e inovar:</p> <p>a) Conhece e utiliza as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;</p> <p>b) Conhece e explora os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);</p> <p>c) Conhece e explora novas formas de interação com os dispositivos digitais;</p> <p>d) Explora e apreende os conceitos de programação para dispositivos móveis.</p> <p>e) Produz, testa e valida aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</p>	25%	
<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/seqüências/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.