

PLANO ANUAL 2023/2024

Componente do Currículo: TIC

Ano: 6.º

Constituem-se únicos suportes para a planificação, realização e avaliação do ensino e da aprendizagem, o estabelecido no Projeto Educativo do Agrupamento, na Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania e ainda as Aprendizagens Essenciais por área de desenvolvimento das competências identificando domínios e temas, a sua ligação com o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e sugestões de abordagens metodológicas.

OPERACIONALIZAÇÃO DAS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DEFINIDAS NO PERFIL DOS ALUNOS

- **A (Linguagens e Textos)**: utilizar diferentes linguagens e símbolos associados às tecnologias e aplicar estas linguagens de modo adequado aos diferentes contextos de comunicação, em ambientes digitais.
- **B (Informação e Comunicação)**: utilizar e dominar instrumentos tecnológicos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação, de forma crítica e autónoma, verificando diferentes fontes de informação online e a sua credibilidade; transformar a informação em conhecimento; colaborar em diferentes contextos comunicativos, de forma adequada e segura, utilizando diferentes tipos de ferramentas digitais, com base nas regras de conduta próprias de cada ambiente digital.
- **C (Raciocínio e Resolução de Problemas)**: interpretar informação, planejar e conduzir pesquisas na Internet; gerir projetos e tomar decisões para resolver problemas e desenvolver processos conducentes à construção de produtos e de conhecimento, usando ferramentas digitais diversificadas.
- **D (Pensamento Crítico e Pensamento Criativo)**: pensar de modo abrangente, observando e analisando informação digital, experiências ou ideias; reunir diferentes conhecimentos, utilizando metodologias e ferramentas digitais diversificadas para pensar criticamente e desenvolver novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora.
- **E (Relacionamento Interpessoal)**: adequar comportamentos em contextos de cooperação, partilha, colaboração e competição online; trabalhar em equipa e usar diferentes meios para comunicar em rede; interagir com tolerância, empatia e responsabilidade e argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista, desenvolvendo novas formas de estar e participar na sociedade digital.
- **F (Desenvolvimento Pessoal e Autonomia)**: estabelecer relações entre conhecimentos, emoções e comportamentos online; identificar áreas de interesse e de necessidade de aquisição de novas competências digitais; consolidar e aprofundar as competências digitais que já possuem; estabelecer objetivos, traçar planos e concretizar projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia na utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação.
- **G (Bem-Estar, Saúde e Ambiente)**: adotar comportamentos que promovam a saúde e o bem-estar, designadamente na utilização do computador e de outras tecnologias da informação e comunicação; manifestar consciência e responsabilidade, promovendo atitudes cívicas e de exercício de uma cidadania ativa e responsável, nomeadamente no que diz respeito à correta utilização da Web.
- **H (Sensibilidade Estética e Artística)**: experimentar processos próprios das diferentes formas de arte digital; apreciar criticamente as realidades artísticas, em diferentes suportes tecnológicos, pelo contacto com os diversos universos culturais.
- **I (Saber Científico Técnico e Tecnológico)**: conhecer e utilizar recursos tecnológicos diversificados para controlar, utilizar, transformar, imaginar e criar produtos digitais e executar operações técnicas, segundo uma metodologia de trabalho adequada, para atingir um objetivo ou chegar a uma decisão ou conclusão fundamentada, adequando os meios tecnológicos.
- **J (Consciência e Domínio do Corpo)**: ter consciência de si próprios a nível emocional, cognitivo, psicossocial, estético e moral por forma a estabelecer consigo próprios e com os outros uma relação harmoniosa em ambientes virtuais.

SEMESTRES TEMPOS LETIVOS TOTAIS	TEMPOS LETIVOS POR SUBDOMÍNIO	SUBDOMÍNIOS E CONTEÚDOS <i>(prevendo a identificação dos conteúdos/ disciplinas passíveis de articulação curricular, incluindo os domínios definidos na EECE)</i>	DESENVOLVIMENTO DE ATITUDES	PERFIL DO ALUNO
Semestre 15 tempos	Ao longo de todo o ano letivo e transversal aos conteúdos dos projetos a desenvolver	<p>Domínio: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> O impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; As regras para criação e utilização de palavras-chave seguras; Práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; Regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares; Normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. <p>Domínio: Investigar e pesquisar</p> <ul style="list-style-type: none"> Estratégias de investigação e pesquisa online; Palavras-chave para localizar informação Potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; Questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; O computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Pesquisa, os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; A qualidade da informação comparando diversas fontes; Comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; As normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; O computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz. <p>Domínio: Comunicar e Colaborar</p> <ul style="list-style-type: none"> Diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos; As soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação; Diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com públicos conhecidos; Os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. <p>Domínio: Criar e Inovar</p> <ul style="list-style-type: none"> As potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos; As características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas; O conceito de algoritmo; analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; Planos (ex. mapa de ideias, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros); Algoritmos simples; 	<p>RESPONSABILIDADE</p> <p>(Assiduidade/pontualidade; Realização das tarefas; Cumprimento de prazos; Material necessário e Organização)</p> <p>RESPEITO/CUMPRIMENT O DE REGRAS</p> <p>(Pelos colegas e professores; Pela opinião dos outros; Regras da sala de aula)</p> <p>AUTONOMIA, COOPERAÇÃO, INICIATIVA</p> <p>(Participação solicitada e espontânea; Realização de atividades de forma autónoma; Hábitos de trabalho; Cooperação com os outros; Persistência/perseverança; Concentração/Interesse/ empenho; Espírito de iniciativa e curiosidade pelo saber)</p>	<p>Conhecedor/ saber/ culto/ informado (A, B, G, H, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, G, H, I, J)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (E, F, H, J)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, I, J)</p> <p>Questionador (A, B, C, D, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G, J)</p>

		<ul style="list-style-type: none">• Ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados;• As regras de organização de informação na produção de documentos multimédia;• Artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação. <p><i>Apoio na pesquisa e produção de documentos digitais, nos diversos conteúdos das disciplinas.</i></p>		
--	--	---	--	--