

## PLANO ANUAL 2023/2024

Componente do Currículo: TIC

Ano: 7.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 (prevendo a identificação dos conteúdos/ disciplinas passíveis de articulação curricular, incluindo os domínios definidos na EECE)	DESENVOLVIMENTO DE ATITUDES	PERFIL DO ALUNO
1.º Semestre 15 tempos	Ao longo de todo o ano letivo e transversal aos conteúdos dos projetos a desenvolver	<p><b>Domínio: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares;</li> <li>- Diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;</li> <li>- Práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</li> <li>- Comportamentos que visam a proteção da privacidade;</li> <li>- Práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</li> <li>- Mensagens manipuladas ou falsas;</li> <li>- Os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</li> <li>- As normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</li> </ul>	<p><b>RESPONSABILIDADE</b></p> <p>(Assiduidade/pontualidade; Realização das tarefas; Cumprimento de prazos; Material necessário e Organização)</p> <p><b>RESPEITO/CUMPRIMENTO DE REGRAS</b></p> <p>(Pelos colegas e professores; Pela opinião dos outros; Regras da sala de aula)</p> <p><b>AUTONOMIA, COOPERAÇÃO, INICIATIVA</b></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><b>Conhecedor/sabedor/ culto/informado</b> (A, B, G, H, I, J)</p> <p><b>Criativo</b> (A, C, D, J)</p> <p><b>Crítico/Analítico</b> (A, B, C, D, E, G)</p> <p><b>Indagador/ Investigador</b> (C, D, F, G, H, I, J)</p> <p><b>Respeitador da diferença/ do outro</b> (E, F, H, J)</p> <p><b>Sistematizador/ organizador</b> (A, B, C, D, I, J)</p> <p><b>Questionador</b> (A, B, C, D, F, G, I, J)</p> <p><b>Comunicador</b> (A, B, D, E, H)</p> <p><b>Autoavaliador</b> (transversal às áreas)</p> <p><b>Participativo/ colaborador</b> (B, C, D, E, F)</p> <p><b>Responsável/ autónomo</b> (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p><b>Cuidador de si e do outro</b> (B, E, F, G, J)</p>
2.º Semestre 15 tempos		<p><b>Domínio: Investigar e pesquisar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</li> <li>- Palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</li> <li>- O computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>- As potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online;</li> <li>- Pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>- A qualidade da informação;</li> <li>- O computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul> <p><b>Domínio: Comunicar e Colaborar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>- As soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</li> <li>- Diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</li> <li>- Os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul> <p><b>Domínio: Criar e Inovar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</li> <li>- Tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</li> <li>- Decomposição de um objeto nos seus elementos constituintes;</li> <li>- Desenho de objetos, produção de 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;</li> </ul>		

		<p>- As normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</p> <p>- Integração de 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><i>Apoio na pesquisa e produção de documentos digitais, nos diversos conteúdos das disciplinas.</i></p>		
--	--	--	--	--