



Planificação Semestral de TIC– 5.º ANO

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	CONTEÚDOS	OPERACIONALIZAÇÃO	Descritores do Perfil dos Alunos	AVALIAÇÃO	TEMPO 50m
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na internet e adotar comportamentos em conformidade; Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade	• Uso das TIC no dia a dia • Conceito de Tecnologias de Informação e Comunicação • Acesso às tecnologias na sociedade • Sociedade contemporânea e <i>web</i> social • Cidadania digital e seus domínios de ação • Práticas de proteção de dispositivos • Práticas seguras de utilização de ferramentas digitais e de navegação na internet • Regras de ergonomia no uso de dispositivos • Direitos de autor	• Introdução dos conteúdos através da visualização de vídeos. • Promoção de debates em grupo/ turma sobre os conteúdos trabalhados. • Desenvolvimento de atividades interativas em grupo/ turma. • Utilização de aplicações de jogos que trabalhem as temáticas previstas. • Utilização de recursos disponíveis em diversos locais na internet como, por exemplo, em www.seguranet.pt.	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, 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)	Instrumentos de avaliação: Trabalho de pesquisa Trabalho de pares/ individual Mini testes Apresentação de trabalho Grelhas de observação de aulas Grelha de avaliação de apresentação de trabalhos	4



	de registar as fontes; Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	● Palavras- passe seguras				
INVESTIGAR E PESQUISAR	O aluno planifica uma investigação a realizar online, sendo capaz de: Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i>; 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;	● Motores de pesquisa ● Bibliotecas e enciclopédias digitais ● Navegador <i>web</i> e suas funcionalidades ● Motores de pesquisa e suas funcionalidades ● Estratégias de investigação e pesquisa ● Ferramentas de pesquisa ● Métodos de investigação, pesquisa e análise de informação ● Critérios de credibilidade das fontes ● Organização da pesquisa ● Organização e gestão da informação	● Introdução dos conteúdos através da visualização de vídeos. ● Identificação de necessidades ou de problemas relacionados com o meio envolvente (local, nacional ou global). ● Reflexão sobre possíveis soluções para problemas, análise e troca de ideias, construção de questões e planeamento de fases de investigação e de pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, utilizando aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, <i>brainstorming online</i> ou outras.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da 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)	Instrumentos de avaliação: Trabalho de pesquisa Trabalho de pares/ individual Mini testes Apresentação de trabalho Grelhas de observação de aulas Grelha de avaliação de apresentação de trabalhos	4



	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>; Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; Analisar criticamente a qualidade da informação; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.		Desenvolvimento de ferramentas que sustentem a recolha, a gestão e a organização de informação, como, por exemplo, formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros.			
COMUNICAR E COLABORAR	O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de: 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;	- Normas de conduta - Regras de segurança - Plataformas de apoio à comunicação e colaboração - Ambientes digitais fechados	- Introdução dos conteúdos através da visualização de vídeos ou de outros recursos digitais. - Criação de momentos para que os alunos possam apresentar e partilhar, individualmente/ em pares, o desenvolvimento dos projetos.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)	Instrumentos de avaliação: Trabalho de pesquisa Trabalho de pares/ individual Mini testes Apresentação de trabalho Grelhas de	2



	Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.			Responsável/ Autónimo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	observação de aulas Grelha de avaliação de apresentação de trabalhos	
CRIAR E INOVAR	O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de: Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação; Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;	• Introdução ao <i>Word</i> • Cuidados a ter na construção de um documento • Caracterização geral do processador de texto • Formatação do documento • Localização e substituição de texto • Manipulação de ilustrações • Utilização de marcas e listas numeradas • Formatação de texto em colunas • Manipulação de tabelas • Configuração de páginas • Inserção de cabeçalhos	• Mobilização das Aprendizagens Essenciais dos restantes domínios, incentivando o desenvolvimento de projetos interdisciplinares e de outros serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. • Tratamento e organização dos dados recolhidos, em diferentes formatos, como, por exemplo, em relatórios, diagramas, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros. • Produção de variados tipos de artefactos digitais, como, por exemplo, narrativas digitais, animações, jogos, entre outros.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autónimo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	Instrumentos de avaliação: Trabalho de pesquisa Trabalho de pares/ individual Mini testes Apresentação de trabalho Grelhas de observação de aulas Grelha de avaliação de apresentação de	6



	Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	e rodapés ● Gravação de documentos ● Introdução ao <i>PowerPoint</i> ● Cuidados a ter na construção de uma apresentação multimédia ● Caracterização geral do <i>PowerPoint</i> ● Propriedades de uma apresentação ● Temas ● Esquemas de diapositivos ● Inserção de diapositivos ● Inserção e formatação de texto ● Inserção e formatação de ilustrações/objetos ● Transferência de imagens ● Alteração da ordem dos diapositivos ● Botões de ação ● Hiperligações ● Animações de objetos ● Efeitos de transição entre diapositivos ● Gravação em diferentes formatos			trabalhos	
--	---	---	--	--	-----------	--