

PLANIFICAÇÃO SEMESTRAL - 8.º ANO DE ESCOLARIDADE

ORGANIZADOR Domínio	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	CONTEÚDOS	OPERACIONALIZAÇÃO	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	AVALIAÇÃO	TEMPOS (50 min)
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <p>Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;</p> <p>Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</p> <p>Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;</p> <p>Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na internet;</p> <p>Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Noção de <i>software</i> e sua classificação • Classificação do <i>software</i> quanto à propriedade intelectual • Sistemas operativos: sua função e diferentes versões • Riscos da utilização de dispositivos • Práticas de proteção de dispositivos • Riscos da instalação e atualização de <i>software</i> • Práticas seguras de instalação e atualização de <i>software</i> • Riscos do comportamento inadequado do uso de dados pessoais • Práticas de proteção da privacidade • Riscos da utilização de ferramentas digitais • Riscos da navegação na internet • Práticas seguras de utilização de 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico (A, B, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ Organizador (A, B, C, I, J)</p>	<p>Instrumentos de avaliação:</p> <p>Trabalho de pesquisa</p> <p>Trabalho de pares/ individual</p> <p>Mini testes</p> <p>Apresentação de trabalho</p> <p>Grelhas de observação de aulas</p> <p>Grelha de avaliação de apresentação de trabalhos</p>	4



	<p>Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</p> <p>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</p>	<p>ferramentas digitais e de navegação na internet</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Análise da veracidade de mensagens ● Riscos associados ao uso indevido de imagens, sons e vídeos ● Direitos de autor e propriedade intelectual ● Regras de licenciamento 				
INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar <i>online</i>, sendo capaz de:</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Motores de pesquisa e suas funcionalidades ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolvimento de atividades de âmbito interdisciplinar, articulando com outras disciplinas. ● 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 	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (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)</p>	<p>Instrumentos de avaliação:</p> <p>Trabalho de pesquisa</p> <p>Trabalho de pares/ individual</p> <p>Mini testes</p> <p>Apresentação de trabalho</p> <p>Grelhas de observação de aulas</p> <p>Grelha de avaliação de apresentação de</p>	4

	<p>e de pesquisa <i>online</i>;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Critérios de credibilidade das fontes ● Organização da pesquisa ● Organização e gestão da informação ● Gestão de pastas e ficheiros 	<p>digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, <i>brainstorming online</i> ou outras.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. 		trabalhos	
COMUNICAR E COLABORAR	<p>O aluno mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <p>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Selecionar 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>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicação síncrona e assíncrona ● Ferramentas de comunicação ● Normas de conduta ● Regras de segurança ● Plataformas de apoio à comunicação e colaboração ● Ambientes digitais fechados 	<ul style="list-style-type: none"> ● Introdução dos conteúdos através da visualização de vídeos ou de outros recursos digitais. ● Criação de situações com o objetivo de desenvolver nos alunos a comunicação, a colaboração e a interação, de forma síncrona e assíncrona, utilizando as plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento dos projetos. ● Criação de momentos para que os alunos 	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (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>Instrumentos de avaliação:</p> <p>Trabalho de pesquisa</p> <p>Trabalho de pares/ individual</p> <p>Mini testes</p> <p>Apresentação de trabalho</p> <p>Grelhas de observação de aulas</p> <p>Grelha de</p>	2

	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		possam apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.	Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	avaliação de apresentação de trabalhos	
CRIAR E INOVAR	<p>O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <p>Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos ;</p> <p>Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;</p> <p>Desenhar 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>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inoção de linguagem de programação • Conceito de algoritmo; • Fases de elaboração de um programa de computador • Ambiente de programação Sapo Scratch • Objetos do Sapo Scratch e suas características: sprite e palco • Paletes de comando • Noção e importância de variável e lista • Utilizar adequadamente o <i>hardware</i> e o <i>software</i> necessários à captura de vídeo e o seu armazenamento 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, apresentações multimédia, entre outros. • Produção de variados tipos de artefactos digitais. 	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (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)</p>	<p>Instrumentos de avaliação:</p> <p>Trabalho de pesquisa</p> <p>Trabalho de pares/ individual</p> <p>Mini testes</p> <p>Apresentação de trabalho</p> <p>Grelhas de observação de aulas</p> <p>Grelha de avaliação de apresentação de trabalhos</p>	6



	<p>Integrar 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>					
--	--	--	--	--	--	--