



## PLANIFICAÇÃO SEMESTRAL - 7.º ANO DE ESCOLARIDADE

TEMAS	SUBTEMAS	AÇÃO ESTRATÉGICA DE ENSINO	TEMPOS (50 min)
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Noção de <i>software</i> e sua classificação</li><li>• Classificação do <i>software</i> quanto à propriedade intelectual</li><li>• Sistemas operativos: sua função e diferentes versões</li><li>• Práticas seguras de utilização de ferramentas digitais e de navegação na internet;</li><li>• Práticas de proteção de dispositivos;</li><li>• Riscos da instalação e atualização de <i>software</i>;</li><li>• Práticas seguras de instalação e atualização de <i>software</i>;</li><li>• Riscos da utilização de ferramentas digitais;</li><li>• Riscos da navegação na internet;</li><li>• Riscos do comportamento inadequado do uso de dados pessoais;</li><li>• Práticas de proteção da privacidade;</li><li>• Análise da veracidade de mensagens</li><li>• Riscos associados ao uso indevido de imagens, sons e vídeos;</li><li>• Direitos de autor e propriedade intelectual;</li><li>• Regras de licenciamento;</li></ul>	<p>Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios.</p> <p>Fomentar dinâmicas de grupo, debates, roleplaying, brainstormings, criação de jogos, entre outras.</p>	± 3
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Serviços de internet;</li><li>• Motores de pesquisa e suas funcionalidades;</li><li>• Bibliotecas e enciclopédias digitais;</li><li>• Motores de pesquisa e suas</li></ul>	<p>Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais.</p> <p>Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global).</p>	



<b>INVESTIGAR E PESQUISAR</b>	<p>funcionalidades;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Estratégias de investigação e pesquisa</li><li>● Ferramentas de pesquisa</li><li>● Métodos de investigação, pesquisa e análise de informação</li><li>● Critérios de credibilidade das fontes de informação;</li><li>● Organização da pesquisa e de um trabalho;</li><li>● Organização e gestão da informação;</li><li>● Gestão de pastas, ficheiros e marcadores.</li></ul>	<p>Promover atividades que impliquem que os alunos encontrem soluções para um problema, discutam ideias, formulem questões e planifiquem as fases de uma investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras.</p> <p>Promover atividades que envolvam a criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outras.</p>	$\pm 3$
<b>COMUNICAR E COLABORAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Comunicação síncrona e assíncrona;</li><li>● Ferramentas de comunicação;</li><li>● Normas de conduta;</li><li>● Regras de segurança;</li><li>● Plataformas de apoio à comunicação e colaboração</li><li>● Armazenamento e partilha de ficheiros;</li><li>● Ambientes digitais fechados ficheiros e marcadores;</li></ul>	<p>Promover a criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, sob supervisão do professor, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento do projeto.</p> <p>Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.</p> <p>Sugere-se a utilização de plataformas distintas das utilizadas no ano anterior.</p>	$\pm 3$
<b>CRIAR E INOVAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Formatos de ficheiros de imagens mais comuns;</li><li>● Conversão de formato de ficheiros;</li><li>● Eficácia na captura de imagens alterando os atributos das mesmas;</li><li>● Software de gravação, organização e exibição de imagens;</li><li>● Importância da escolha de caracteres e fontes;</li><li>● Recursos necessários para criar um vídeo;</li><li>● Fase de criação de um vídeo;</li></ul>	<p>Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares e ou domínios das TIC, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais.</p> <p>Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em storyboards, diagramas, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros;</p> <p>Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: narrativas (digitais), vídeos, booktrailers, podcasts, audiolivros, posters, flyers, cartões comemorativos, banda desenhada, animações, etc.</p> <p>Modelar protótipos de objetos em 3D.</p>	$\pm 7$