

PLANIFICAÇÃO SEMESTRAL - 8.º ANO DE ESCOLARIDADE

TEMA	SUBTEMA	OPERACIONALIZAÇÃO	TEMPOS (50 min)
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<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 ferramentas digitais e de navegação na internet • Análise da veracidade de mensagens • Riscos associados ao uso indevido de imagens, sons e vídeos • Direitos de autor e propriedade intelectual • Regras de licenciamento 	<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> <p>Propor atividades que permitam que o aluno identifique e discuta critérios para criação de instrumentos que apoiem a análise de informação online: grelhas de análise de sítios, entre outros.</p> <p>Promover atividades que impliquem por parte do alunos da assunção de responsabilidades adequadas à aplicação de normas de acessibilidade e privacidade dos dados nos conteúdos digitais a produzir.</p>	± 3
	<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 	<p>Propor atividades/desafios 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> <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,</p>	+3

INVESTIGAR E PESQUISAR	e análise de informação <ul style="list-style-type: none"> ● Critérios de credibilidade das fontes ● Organização da pesquisa ● Organização e gestão da informação ● Gestão de pastas e ficheiros 	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. Utilizar instrumentos que apoiem a gestão e organização da informação a publicar, por exemplo: gestores de tarefas, de referências bibliográficas, de planeamento de sítios online e agregadores de conteúdos, entre outros.	
COMUNICAR E COLABORAR	<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 	Promover a criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento do projeto. Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.	+-3
CRIAR E INOVAR	<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 	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. Tratar e organizar os dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em sítios online, plataformas sociais, de aprendizagem, entre outros. Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: blogues, sítios da internet, plataformas sociais, jogos, cartazes, infográficos, apresentações multimédia, animações, narrativas digitais, textos criativos, vídeos, etc.	± 5