

PLANIFICAÇÃO ANUAL - PAFC

DEPARTAMENTO: **Matemática e Ciências Experimentais** ✦ ÁREA DISCIPLINAR: **Informática** ✦ COMPONENTE DO CURRÍCULO/DISCIPLINA: **Tecnologias de Informação e Comunicação**

NÍVEL DE ENSINO: **2ºCiclo** ✦ ANO: **5º** CURSO: ✦ ANO LETIVO: **2018/2019** ✦ **MANUAL:** _____ ✦ **ACPA*** - **LEGENDA:**

TEMA / DOMÍNIO / MÓDULO	CONHECIMENTOS CAPACIDADES E ATITUDES (AE) *	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	COMPETÊNCIAS DO PERFIL DO ALUNO A DESENVOLVER (ACPA)*	TEMPOS LETIVOS TRABALHO DISCIPLINAR	TEMPOS LETIVOS PARA TRABALHO INTERDISCIPLINAR (DAC)
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> <ul style="list-style-type: none"> 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 na 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 similares; <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais; Registo no mural do paddlet, para colocação de trabalhos. Debate sobre as regras segurança digital. Cada aluno vai redigir 4 regras e coloca-las no mural para debater com os colegas. <p>Definição de direitos de autor, noção de plágio. Os alunos colocam no mural a sua opinião sobre as formas de violação de direitos de autor.</p>	A B C D E F H I	18	
Investigar e Pesquisar	<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificar estratégias de investigação e pesquisa online; Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções de pesquisa simples; Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o 	Realização de projetos desta disciplina e/ou em articulação com as diferentes disciplinas	A B C D E G H I J	11	5

TEMA / DOMÍNIO / MÓDULO	CONHECIMENTOS CAPACIDADES E ATITUDES (AE) *	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	COMPETÊNCIAS DO PERFIL DO ALUNO A DESENVOLVER (ACPA)*	TEMPOS LETIVOS TRABALHO DISCIPLINAR	TEMPOS LETIVOS PARA TRABALHO INTERDISCIPLINAR (DAC)
	<p>processo de investigação e pesquisa online;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes; • Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz.</p>				

TEMA / DOMÍNIO / MÓDULO	CONHECIMENTOS CAPACIDADES E ATITUDES (AE) *	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	COMPETÊNCIAS DO PERFIL DO ALUNO A DESENVOLVER (ACPA)*	TEMPOS LETIVOS TRABALHO DISCIPLINAR	TEMPOS LETIVOS PARA TRABALHO INTERDISCIPLINAR (DAC)
Comunicar e Colaborar	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos; Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor; <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Criação e configuração de blogues e websites para partilhar os trabalhos realizados durante as aulas Partilha e colaboração de ideias usando o mural padlet 	<p>B C D E F H I</p>	5	3
Criar e Inovar	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos; Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas; Compreender o conceito de algoritmo; Analisar algoritmos, antevendo resultados 	<p>Articulação com a disciplina de Matemática.</p> <p>Criação de algoritmos simples para efetuar cálculos simples Calcular áreas usando a programação por blocos</p> <p>Articulação com a disciplina de Português</p> <p>Criação de histórias digitais, jogos utilizando a programação por blocos</p>	<p>C D E F H I J</p>	20	

TEMA / DOMÍNIO / MÓDULO	CONHECIMENTOS CAPACIDADES E ATITUDES (AE) *	AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	COMPETÊNCIAS DO PERFIL DO ALUNO A DESENVOLVER (ACPA)*	TEMPOS LETIVOS TRABALHO DISCIPLINAR	TEMPOS LETIVOS PARA TRABALHO INTERDISCIPLINAR (DAC)
	<p>esperados e/ou detetando erros nos mesmos;</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborar planos e encontrar soluções para problemas (reais ou simulados), utilizando ferramentas digitais simples previamente identificadas com o apoio do professor (ex. mapa de ideias, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros); Elaborar algoritmos simples; Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados; Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia; <p>Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação.</p>	<p>Programação de actividades no scratch e nas plataformas: https://blockly-games.appspot.com/ https://code.org/</p>			

Oliveira de Azeméis, 26 de setembro de 2018

O/A Professor

O/A Coordenador(a) de Área disciplinar

Evanina Coelho

O/A Coordenador(a) de Departamento

LEGENDA:

*AE - Aprendizagens Essenciais.

* ACPA - Áreas de Competência-Chave do [Perfil de Competências do Aluno à Saída do Século XXI](#).