

PLANIFICAÇÃO ANUAL

 Conhecimentos | Domínios | Atitudes |
Metodologias e Avaliação

ANO LETIVO 2021/2022

TIC | 6.º ANO

| Temas /Conteúdos | Aprendizagens Essenciais |
|---|--|
| Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais | |
| As Tecnologias de Informação e Comunicação <ul style="list-style-type: none"> Impacto das TIC no dia a dia | Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais |
| Segurança <ul style="list-style-type: none"> Utilização de ferramentas digitais Navegação na Internet Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos Regras de utilização e criação de palavras passe | |
| Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> Normas Registo das fontes | |
| Investigar e Pesquisar | |
| Pesquisa e análise de informação <ul style="list-style-type: none"> Utilização do navegador web Pesquisa de informação Modelos de pesquisa Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação | Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online. |
| Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none"> Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros | |
| Comunicar e colaborar | |
| Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> Comunicação síncrona Comunicação assíncrona Colaboração em ambientes fechados | Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, promovendo a criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunique, colabore e interaja de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento dos projetos. |
| Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> Aplicações Outros projetos | |

PLANIFICAÇÃO ANUAL

 Conhecimentos | Domínios | Atitudes |
Metodologias e Avaliação

ANO LETIVO 2021/2022

TIC | 6.º ANO

| Temas /Conteúdos | | Aprendizagens essenciais | Nº aulas |
|--|--|---|----------|
| Criar e Inovar | | | |
| Estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, exploração de ideias, desenvolvimento do pensamento computacional e produção de artefactos digitais criativos. | Domínios transversais * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais | Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em tabelas, gráficos, diagramas, relatórios, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros. Proporcionar a criação ou alteração de artefactos digitais diversificados: animações, jogos, narrativas digitais, etc. | 38 |

* Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

| Atitudes | Aprendizagens essenciais | Ações estratégicas orientadas para o perfil do aluno |
|-----------------|---|---|
| Atitude Crítica | O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso das tecnologias. | Proporcionar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos. |
| Interesse | O aluno desenvolve interesse pelas Tecnologias de Informação e Comunicação, valorizando o seu papel no desenvolvimento das outras ciências e domínios da atividade humana e social. | Analisar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. |
| Confiança | O aluno desenvolve confiança nas suas capacidades e conhecimentos, e a capacidade de analisar o próprio trabalho e regular a sua aprendizagem. | Pensar soluções para o problema, discutir ideias, formular questões e planear as fases de 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. |
| Análise | O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração. | |
| Autorregulação | O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos. | |

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Conhecimentos | Domínios | Atitudes |
Metodologias e Avaliação

ANO LETIVO 2021/2022

TIC | 6.º ANO

| | | |
|---------------------------------|--|--|
| <p>Persistência e Autonomia</p> | <p>Desenvolver persistência, autonomia em lidar com situações que envolvam as novas tecnologias, no seu percurso escolar e na vida em sociedade.</p> | <p>Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos.</p> <p>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 dos projetos.</p> |
|---------------------------------|--|--|

| | |
|--|---|
| <p>METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente • Utilizar vários meios audiovisuais. • Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos. • Realizar atividades individuais/pares. • Fomentar o trabalho colaborativo em grupo. • Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos. • Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração. • Promover a articulação disciplinar. • Apresentação de trabalhos de grupo/individuais. | <p>AVALIAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projetos • Atividades orientadas • Questionários • Grelhas de observação • Grelhas de autoavaliação |
|--|---|