

Áreas de Competências do Perfil do Aluno

<p>A- Linguagens e textos</p> <p>B- Informação e Comunicação</p> <p>C- Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D- Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>E- Relacionamento interpessoal</p>	<p>F- Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G- Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>H- Sensibilidade estética e artística</p> <p>I- Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p>J- Consciência e domínio do corpo</p>
--	--

Domínios / Conteúdos	Aprendizagens Essenciais	Descritores	Atividades/ Estratégias
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; • Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; 	A, B, C, D, E, F, G	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. • Fomentar dinâmicas de grupo, debates, roleplaying, brainstormings, criação de jogos, entre outras

	<ul style="list-style-type: none"> • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 		
<p>Investigar e pesquisar</p>	<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação; 	<p>A, B, C, D, E, H, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais. • Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global). • 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,

	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 		<p>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> <ul style="list-style-type: none"> 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>Comunicar e colaborar</p>	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; 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>A, B, C, D, E, H, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 		<p>desenvolvimento do projeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos. • Sugere-se a utilização de plataformas distintas das utilizadas no ano anterior.
Criar e inovar	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções 	C, D, E, F, H, I, J	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em storyboards,

	<p>adequadas a um problema ou projeto;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; • 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>diagramas, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: narrativas (digitais), vídeos, booktrailers, podcasts, audiolivros, posters, flyers, cartões comemorativos, banda desenhada, animações, etc. • Modelar protótipos de objetos em 3D.
Articulação	<p>A articulação será definida em Conselho de Turma e com outros projetos em vigor na escola, nomeadamente, os temas/conteúdos da área curricular de História, Geografia e Cultura dos Açores (HGCA).</p>	

Observações

A planificação da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, não indica nem sugere uma sequencialidade temporal obrigatória na abordagem aos diferentes domínios.

É importante referir que a carga horária semanal estabelecida para esta área curricular, 45 minutos, é manifestamente escassa e insuficiente para promover um trabalho de qualidade e equitativo face ao planificado (considerando as aprendizagens essenciais) e de forma a promover uma justa articulação com as restantes áreas curriculares do plano curricular dos alunos.