

7º Ano

Planificação Anual



Agrupamento de Escolas de Gondifelos

Tecnologias de Informação e Comunicação / Projetos

2023

2024

Agrupamento de Escolas de Gondifelos

Período	Unidade/ Domínio	Resumo da Unidade	Aprendizagens essenciais	Perfil do aluno a trabalhar*	Nº de aulas (50min.)
1º, 2º e 3º Período	Consolidação e recuperação das aprendizagens		Reforço/revisão dos conteúdos lecionados no ano letivo anterior no âmbito das TIC.		
	Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais	Sistemas Operativos <ul style="list-style-type: none"> Utilização do sistema operativo Instalação/desinstalação de aplicações Segurança <ul style="list-style-type: none"> Proteção da privacidade Utilização de ferramentas digitais Navegação na internet Análise da veracidade de textos e mensagens Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo Identificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeos 	Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais: <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; 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. 	Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, D, J) Crítico / Analítico (A, B, C, D, G) Indagador / Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H)	4 Durante todo o ano letivo
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 Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none"> Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros 	Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online: <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; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas)	

TIC/Projetos - 7.º ano

Período	Unidade/ Domínio	Resumo da Unidade	Aprendizagens essenciais	Perfil do aluno a trabalhar*	Nº de aulas (50min.)
	Comunicar e Colaborar	<p>Ferramentas de comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona • Comunicação assíncrona • Colaboração em ambientes fechados <p>Apresentação e partilha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagens • Vídeos e som • Modelos tridimensionais • Apresentações eletrónicas • Outros projetos 	<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; • 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. 		
1º Período	Criar e Inovar	<p>Edição de imagem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestão de projeto de imagem • Transferir imagens capturadas para o computador • Utilização das ferramentas • Utilização de filtros • Utilizar e gerir camadas • Manipulação de imagens • Exportar imagem <p>Projetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portefólio digital das disciplinas; • Atualização das fotos dos alunos; • Tratamento Imagem / Vídeo em articulação com outras disciplinas (ex.: Imagens p/ GEO, ING, HIST, etc.); • Anuário. 	<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 adequadas a um problema ou projeto; • 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>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>1, 2, 3, 4, 5</p>	9

TIC/Projetos - 7.º ano

Período	Unidade/ Domínio	Resumo da Unidade	Aprendizagens essenciais	Perfil do aluno a trabalhar*	Nº de aulas (50min.)
2º Período		<p>Edição de vídeo e som</p> <ul style="list-style-type: none"> Transferir vídeo capturado para o computador Gerir projeto de vídeo Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo Gerir elementos multimédia na linha de tempo Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto Exportar vídeo Capturar áudio a partir do microfone Exportar áudio <p>Projetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Portefólio digital das disciplinas; Tratamento Imagem / Vídeo em articulação com outras disciplinas (ex.: Imagens p/ GEO, ING, HIST, etc.); Anuário. 	<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 som e vídeo; Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo; Produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo; 		9
3º Período		<p>Apresentações Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerir apresentações Inserir e editar diapositivos Aplicar e personalizar temas Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.) Manusear objetos Transições entre diapositivos Animar objetos Utilizar modo de apresentação 	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais 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 aplicações digitais. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 		4

TIC/Projetos - 7.º ano

Período	Unidade/ Domínio	Resumo da Unidade	Aprendizagens essenciais	Perfil do aluno a trabalhar*	Nº de aulas (50min.)
		<p>Modelação 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir projetos de modelação 3D • Adicionar formas • Manipular câmara • Gerir objetos • Manipular objetos no plano de trabalho • Exportar modelos <p>Projetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portefólio digital das disciplinas; • Tratamento Imagem / Vídeo em articulação com outras disciplinas (ex.: Imagens p/ GEO, ING, HIST, etc.); • Anuário; • Apresentação dos trabalhos. 	<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 de captação e edição de modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da 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. 		5
TOTAL DE AULAS DO ANO: 31 aulas					

*Indicar de entre os valores e áreas de competência que serão trabalhados:

- Valores: 1. Responsabilidade e integridade; 2. Excelência e exigência; 3. Curiosidade, reflexão e inovação; 4. Cidadania e participação; 5. Liberdade
- Áreas de competência: A. Linguagens e textos; B. Informação e comunicação; C. Raciocínio e resolução de problemas; D. Pensamento crítico e pensamento criativo; E. Relacionamento interpessoal; F. Desenvolvimento pessoal e autonomia; G. Bem-estar, saúde e ambiente; H. Sensibilidade estética e artística; I. Saber científico, técnico e tecnológico; J. Consciência e domínio do corpo

QUADRO DE REFERÊNCIA PARA AS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Unidade / Domínio		Número de tempos de 50 min
Domínios transversais¹: <ul style="list-style-type: none"> • Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais • Investigar e Pesquisar • Comunicar e colaborar 		
Consolidação/recuperação das aprendizagens		4
• Criar e Inovar	Edição de imagem	9
	Edição de vídeo e som	9
	Apresentações Multimédia	4
	Modelação 3D	5
TOTAL		31

RECURSOS: Equipamentos e outros recursos a utilizar na escola com os alunos	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratório de informática (Computadores com acesso à internet, ecrã interativo). • <i>Software</i> de aplicação: Processador de texto; Programa de apresentações multimédia; Ambientes de programação; Programas de edição de vídeo, imagem e som. • Suporte de armazenamento externo por aluno. (PEN) • Plataformas colaborativas (Google Classroom, Google Meet, Padlet e outras). • Equipamento multimédia (máquina fotográfica, microfone, colunas, câmara de vídeo, telemóvel, portáteis (opcional))
ARTICULAÇÃO: A articulação/colaboração pode ser implementada com: <ul style="list-style-type: none"> - Conselho de Turma - Biblioteca - Outros projetos da escola - Entre escolas - Entidades externas 	<ul style="list-style-type: none"> • Disciplina de Cidadania e Desenvolvimento. • A definir em Conselho de Turma.

O professor responsável: Ademar Cruz.

¹ 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”.