

Planificação Geral
2021/2022

Disciplina **TIC**
 Ano **5.º anos (semestral)**

1.º Semestre		2.º Semestre	
N.º de aulas previstas	16	N.º de aulas previstas	17
Aprendizagens Essenciais			
<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 de 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. • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. • Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. • 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 ferramentas para apoiar o processo de investigação e 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. • Identificar diferentes 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. 			

<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. • Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação. • Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. • Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples. • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos. • Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online. • Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	
--	--

PONDERAÇÃO POR DOMÍNIOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO			
Domínios de aprendizagem		Ponderação	Critérios de avaliação
Conhecimentos e Capacidades (70%)	Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	10%	Compreensão
	Investigar e pesquisar	10%	Apropriação
	Comunicar e colaborar	15%	Rigor
	Criar e inovar	35%	Clareza
			Raciocínio

Atitudes e Valores	Responsabilidade e Integridade Excelência e Exigência Curiosidade, Reflexão e Inovação Cidadania e Participação Liberdade	30%	Responsabilidade Participação Reflexão Cooperação
---------------------------	---	-----	--

Obs.: Para efeitos de classificação, deverão ser utilizados três processos de recolha de informação de diferentes tipologias, a negociar/discutir com os alunos.

Notas:

*Os instrumentos de avaliação e as plataformas digitais utilizadas variam consoante o regime em vigor (Presencial, Misto e Não Presencial).

* * A planificação da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, não indica nem sugere uma sequencialidade temporal obrigatória na abordagem aos diferentes domínios. Ao longo do ano letivo serão desenvolvidos projetos, trabalhos ou outras atividades que promovam a abordagem simultânea dos diferentes domínios e a interdisciplinaridade.