

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS

3º CICLO - DISCIPLINA: Tecnologias de Informação e Comunicação

Ano: 7º e 8º

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes		Áreas de Competências do Perfil dos alunos (ACPA):	Descritores do Perfil dos Alunos	Instrumentos de avaliação	Pesos %
Domínios	Temas/Aprendizagens Essenciais				
SABER SABER / SABER FAZER 75%	<ul style="list-style-type: none"> • Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais • Investigar e Pesquisar • Colaborar e Comunicar • Criar e Inovar <p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <p>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.</p> <p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar <i>online</i>; 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;</p>	<p>A - Linguagens e textos</p> <p>B - Informação e Comunicação</p> <p>C - Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D – Pensamento crítico</p> <p>E - Relacionamento interpessoal</p> <p>F - Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G – Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>I - Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p>J - Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Conhecedor/sabedor / culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, B, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p>	<p>Questões de aula (oral/escrito)</p> <p>Tarefas de aula</p> <p>Trabalhos de pesquisa/investigação</p> <p>Trabalho de Projeto</p>	75%

	<p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa <i>online</i>;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p> <p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <p>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Seleccionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p> <p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <p>Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</p> <p>Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;</p> <p>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;</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</p> <p>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>		<p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas) (B, C, D, E, F)</p> <p>Participativo / colaborador (C, D, E, F, G, J)</p> <p>Responsável / Autónomo (B, E, F, G)</p> <p>Cuidador de si e do outro</p>		
--	---	--	--	--	--

SABER SER 25%	<p>Interesse</p> <p>Empenhamento</p> <p>Sentido de responsabilidade</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Atenção • Curiosidade • Intervenção adequada • Persistência • Espírito crítico • Autonomia • Assiduidade • Pontualidade • Respeito pelas normas • Organização e/ou apresentação de material necessário para a aula • Participação nos trabalhos • Reformulação de trabalhos 	<p>E - Relacionamento interpessoal</p> <p>F - Desenvolvimento pessoal e autonomia</p>	<p>Participativo/colaborador (B, C, D, E, F, J)</p> <p>Responsável/autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Autoavaliador</p>	<p>Registos de observação direta</p> <p>Ficha de auto-avaliação</p> <p>Ficha de heteroavaliação</p>	25%
	<p>Sociabilidade</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integração • Relacionamento com os outros • Solidariedade 				