



Planificação anual — 7.º Ano

Esta planificação anual é meramente indicativa (34 aulas de 50 min), sendo que o número de aulas previstas não deve ser levado "à risca", uma vez que o objetivo desta planificação não é percorrer os diversos conteúdos de uma forma linear. Estes tempos poderão depender das atividades e projetos desenvolvidos ao longo do ano.

Domínio /Conteúdos	Objetivos	Nº aulas
Criar e Inovar		
Edição de imagem <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 	Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem; Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem; Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, 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;	14
Modelação 3D <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 	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;	12
Apresentações Multimédia <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 Editar cabeçalho e rodapé Utilizar modo de apresentação 	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.	8

Domínios transversais *
 Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais
 Investigar e Pesquisar
 Comunicar e colaborar

* 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, serão integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.



Planificação anual — 7.º Ano

Domínios/Conteúdos	Objetivos
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	
Sistemas Operativos <ul style="list-style-type: none">Utilização do sistema operativoInstalação/desinstalação de aplicações	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;
Segurança <ul style="list-style-type: none">Proteção da privacidadeUtilização de ferramentas digitaisNavegação na internetAnálise da veracidade de textos e mensagens	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e 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;
Direitos de autor <ul style="list-style-type: none">Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeoIdentificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeos	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.
Investigar e Pesquisar	
Pesquisa e análise de informação <ul style="list-style-type: none">Utilização do navegador webPesquisa de informaçãoModelos de pesquisaEstratégias de investigação, pesquisa e análise de informação	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 pesquisa online; Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; Analisar criticamente a qualidade da informação;
Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none">Organização de marcadoresGestão de pastas e ficheiros	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
Comunicar e colaborar	
Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none">Comunicação síncronaComunicação assíncronaColaboração em ambientes fechados	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;
Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none">ImagensModelos tridimensionaisApresentações eletrónicasOutros projetos	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.



METODOLOGIAS/ESTRATÉGIAS

Sugerem-se as seguintes metodologias, estratégias e elementos de avaliação:

- Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente
- Utilizar vários meios audiovisuais.
- Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.
- Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.
- 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.

AVALIAÇÃO (SUGESTÕES)

- Projetos
- Portefólio
- Atividades orientadas
- Testes
- Grelhas de observação
- Grelhas de autoavaliação

APLICAÇÕES A UTILIZAR (SUGESTÕES)

A grelha seguinte apresenta sugestões de aplicações para desenvolver as atividades propostas no documento das aprendizagens essenciais.

De forma a reduzir o leque de ferramentas a utilizar ao longo do ano, em algumas situações são sugeridas algumas aplicações que apesar de não serem as mais indicadas para obter o produto final, podem ser utilizadas nessas situações com facilidade.

	Paint.net (Edição de imagem)	VSDC (Edição de vídeo e som)	TinkerCAD (Modelação 3D)	MS PowerPoint (Apresentações eletrónicas)
Storyboards		X		X
Diagramas	X			X
Infográficos	X			X
Cartazes digitais	X			X
Apresentações multimédia				X
Narrativas digitais		X		X
Vídeos		X		
Book-trailers		x		X
Podcasts		X		
Audiolivros		X		
Posters	X			X
Cartões comemorativos	X			X
Banda Desenhada	X			X
Animações		X		X
Modelação 3D			X	



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS AURÉLIA DE SOUSA
DEPARTAMENTO DE Matemática e Tecnologias da Informação e Comunicação
Planificação anual — 7.º Ano

Ano letivo
2020/2021