



DISCIPLINA DE Tecnologias de Informação e Comunicação

5º ANO

	Domínios / Conteúdos Programáticos	Objetivos	Turmas/nº aulas previstas (50min)				
			A	B	C	D	E
	Criar e Inovar						
1º Semestre	Processador de texto <ul style="list-style-type: none"> • Gerir documentos • Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas • Localizar e substituir informação • Formatar documentos • Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.) • Manusear objetos • Personalizar esquema de página • Personalizar cabeçalhos e rodapés 	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	6	6	6	6	6
	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 • Utilizar modo de apresentação 	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	4	4	4	4	4
	Introdução à programação <ul style="list-style-type: none"> • Gerir projetos • Gerir personagens e cenários • Planear criação de aplicações • Decompor problemas em pequenas partes mais simples • Utilizar blocos de ação • Utilizar estruturas condicionais • Utilizar estruturas de repetição • Detetar e corrigir erros 	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, 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. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	6	6	6	6	6
		TOTAL	16	16	16	16	16

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”.

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO**Informática**

Crítérios	Processos de recolha de informação	Ponderações
Autonomia	- Registo de observações (Rubrica)	15%
Desenvolvimento pessoal e interpessoal		
Comunicação	- Apresentações orais - Intervenções em contexto de sala de aula	15%
Conhecimento	- Testes - Questões de aula - Outros instrumentos	70%
Resolução de problemas		

O Grupo de Informática