

# ESCOLA SECUNDÁRIA ALVES MARTINS

Desde 1850 ao Serviço do Ensino Público em Viseu



## APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

### PLANIFICAÇÃO ANUAL TIC 7º ano

Domínio / Conteúdos	Objetivos	Nº aulas
<b>Criar e Inovar</b>		
<b>Edição de imagem</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestão de projeto de imagem</li> <li>Transferir imagens capturadas para o computador</li> <li>Utilização das ferramentas</li> <li>Utilização de filtros</li> <li>Utilizar e gerir camadas</li> <li>Manipulação de imagens</li> <li>Exportar imagem</li> </ul>	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem.</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem.</p> <p>Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, 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.</p>	7
<b>Edição de vídeo e som</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Transferir vídeo capturado para o computador</li> <li>Gerir projeto de vídeo</li> <li>Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo</li> <li>Gerir elementos multimédia na linha de tempo</li> <li>Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto</li> <li>Exportar vídeo</li> <li>Capturar áudio a partir do microfone</li> <li>Exportar áudio</li> </ul>	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo.</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo.</p> <p>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.</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</p>	10
<b>Modelação 3D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gerir projetos de modelação 3D</li> <li>Adicionar formas</li> <li>Manipular câmara</li> <li>Gerir objetos</li> <li>Manipular objetos no plano de trabalho</li> <li>Exportar modelos</li> </ul>	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D.</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação.</p> <p>Decompor um objeto nos seus elementos constituintes.</p> <p>Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação,</p>	7

Domínio /Conteúdos		Objetivos	Nº aulas
		<p>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 modelação 3D.</p>	
<b>Apresentações Multimédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerir apresentações</li> <li>• Inserir e editar diapositivos</li> <li>• Aplicar e personalizar temas</li> <li>• Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.)</li> <li>• Manusear objetos</li> <li>• Transições entre diapositivos</li> <li>• Animar objetos</li> <li>• Editar cabeçalho e rodapé</li> <li>• Utilizar modo de apresentação</li> </ul>		<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>	6

\* 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”.

<b>Domínios/Conteúdos</b>	<b>Objetivos</b>
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	
<b>Sistemas Operativos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilização do sistema operativo</li> <li>Instalação/desinstalação de aplicações</li> </ul>	<p>Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança.</p> <p>Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais.</p>
<b>Segurança</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proteção da privacidade</li> <li>Utilização de ferramentas digitais</li> <li>Análise da veracidade de textos e mensagens</li> </ul>	<p>Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.</p> <p>Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet.</p> <p>Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.</p>
<b>Direitos de autor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo</li> <li>Identificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeos</li> </ul>	<p>Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.</p> <p>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</p>
<b>Investigar e Pesquisar</b>	
<b>Pesquisa e análise de informação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilização do navegador web</li> <li>Pesquisa de informação</li> <li>Modelos de pesquisa</li> <li>Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação</li> </ul>	<p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</p> <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 pesquisa online.</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação.</p>
<b>Organização e gestão da informação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organização de marcadores</li> <li>Gestão de pastas e ficheiros</li> </ul>	<p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>
<b>Comunicar e colaborar</b>	
<b>Ferramentas de comunicação e colaboração</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicação síncrona</li> <li>Comunicação assíncrona</li> <li>Colaboração em ambientes fechados</li> </ul>	<p>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</p> <p>Selecionar 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>
<b>Apresentação e partilha</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Imagens</li> <li>Vídeos e som</li> <li>Modelos tridimensionais</li> <li>Apresentações eletrónicas</li> <li>Outros projetos</li> </ul>	<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>

## **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**

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