

DISCIPLINA: TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO 7º ANO

Domínio, Tema, Conhecimentos	Gestão do tempo
<ul style="list-style-type: none"> • Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais* <ul style="list-style-type: none"> ○ 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. • Investigar e pesquisar <ul style="list-style-type: none"> ○ 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 de 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. • Comunicar e colaborar <ul style="list-style-type: none"> ○ 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; ○ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	<p>16 Aulas **</p> <p>Um Semestre</p>

• Criar e Inovar

- Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;
- Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;
- Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;
- 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.

* Recuperação de aprendizagens a levar a cabo no início de cada semestre:

- Ergonomia;
- Manuseamento adequado do teclado, rato e outros equipamentos de maior aplicação prática;
- Procedimentos para a sua conservação e manutenção dos equipamentos (a realçar como exemplos: carregamento de baterias, instalação e atualizações de software, ferramentas de proteção dos equipamentos, routers, etc.);
- Utilização adequada de plataformas de ensino/aprendizagem e de comunicação/colaboração (*Moodle e Teams*).

**O número previsto de aulas poderá variar de turma para turma consoante o dia da semana em que as turmas tenham a disciplina.