

TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - 9º Ano

Planificação Anual

	Tema / conteúdo	Ações estratégicas de ensino	Descritores do Perfil do Aluno (transversal)
1º Período	<p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes Digitais</p> <p>1– <i>TECNOLOGIAS EMERGENTES</i></p> <p>1.1- Conhecer e explorar os conceitos das tecnologias emergentes: robótica, realidade virtual, realidade aumentada, inteligência artificial, internet das coisas,</p> <p>1.2- Refletir acerca do impacto na sociedade e no dia a dia.</p> <p>1.3- Desenvolvimento do trabalho de pesquisa com a utilização de uma plataforma digital (site, blog ou fórum de discussão)</p>	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <p>- Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia;</p>	<p>Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico (A, B, D, J)</p>
2º Período	<p>2– DESENHO DE APLICAÇÕES PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS</p> <p>2.1 – Principais aspetos a ter em conta: público alvo, funcionalidades, design, interface</p> <p>2.2- Utilização de uma aplicação para desenvolvimento de aplicações simples para o sistema Android</p> <p>2.3- Organizar tarefas que impliquem por parte do aluno a assunção de responsabilidades adequadas na aplicação de normas de acessibilidade, de direitos de autor e de licenciamento, quando desenvolvem aplicações para dispositivos móveis.</p> <p>2.4- Desenvolvimento de um desafio, problema ou projeto individual que articule e/ou integre diferentes domínios.</p> <p>2 – INVESTIGAR E PESQUISAR</p> <p>2.1- Trabalho de pesquisa individual, identificando:</p>	<p>- Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização);</p> <p>- Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis;</p> <p>- Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo); - Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis;</p> <p>- Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</p> <p>• Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais.</p> <p>• Promover a identificação de</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>

	<ul style="list-style-type: none"> - Estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; - Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções 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 ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; -Analisar criticamente a qualidade da informação. 	<p>problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover atividades que impliquem que os alunos encontrem soluções para um problema, discutam ideias, formulem questões e planem as fases de uma investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras. • Promover atividades e/ou projetos que impliquem que o aluno selecione e utilize os instrumentos mais adequados à produção de protótipos e ao desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis. 	<p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">3º Período</p>	<p>1-COMUNICAR E COLABORAR</p> <p>1.1- Desenvolvimento do projeto de investigação:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas; - Apresentação e partilha, individualmente, em pares ou em grupo, do desenvolvimento dos projetos. - Utilização de plataformas para disseminação da informação produzida. <p>2 - CRIAR E INOVAR</p> <p>2.1 – Criação de parcerias e redes de conhecimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas 	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos utilizando de forma autónoma e responsável as mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; - Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. <p>Mobilizar estratégias e utilizar ferramentas de apoio à criatividade:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; 	<p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

<p>disciplinares, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais;</p> <p>- Desenvolver estratégias que envolvam a criatividade dos alunos para criar aplicações para dispositivos móveis.</p>	<p>- Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;</p> <p>- Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</p>	
---	---	--

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS

A - Linguagens e textos

B - Informação e comunicação

C - Raciocínio e resolução de problemas

D - Pensamento crítico e pensamento criativo

E - Relacionamento interpessoal

F - Desenvolvimento pessoal e autonomia

G - Bem-estar, saúde e ambiente

H - Sensibilidade estética e artística

I - Saber científico, técnico e tecnológico

J - Consciência e domínio do corpo.

VALORES

a - Responsabilidade e integridade

b - Excelência e exigência

c - Curiosidade, reflexão e inovação

d - Cidadania e participação

e - Liberdade

Critérios de Avaliação	Ponderação	
Conhecimentos e Capacidades	Presencial (E@D)	Instrumentos e procedimentos de avaliação
Escrita	30% (25%)	Fichas de avaliação Projetos
Oral	10% (15%)	Apresentações orais Intervenções em contexto de sala de aula/ou à distância
Prática e/ou Experimental	40% (20%)	Atividades práticas na sala de aula/ ou à distância
Atitudes e Valores	Presencial (E@D)	Instrumentos e procedimentos de avaliação
Comportamento	10%(5%)	Relacionamento interpessoal Cooperação Mediação de conflitos Solidariedade
Responsabilidade	5% (20%)	Assiduidade e pontualidade Cumprimento de tarefas Cumprimento de prazos Munição do material necessário
Participação	5% (15%)	Atenção/empenho Cumprimento de regras Perseverança na realização das atividades propostas Trabalho colaborativo

Material	Apenas quando solicitado:
Material de escrita Pen drive	<i>Headphones (no contexto da média dinâmicos: áudio)</i>