

PLANIFICAÇÃO ANUAL SINTÉTICA 2023/2024

DEPARTAMENTO CURRICULAR: **Matemática e Ciências Experimentais**

GRUPO DISCIPLINAR: **550 - Informática**

DISCIPLINA: Tecnologias de Informação e Comunicação

ANO: **9.º**

Domínio/Tema	Conhecimentos/Capacidades/Atitudes	Descritores do Perfil dos Alunos
Segurança, Responsabilidade e Respeito em ambientes digitais	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia; - Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis; - Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; - Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade; - Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; - Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar. 	<p>Conhecedor/Sabedor/Culto/informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p>
Investigar e Pesquisar	Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:	

PLANIFICAÇÃO ANUAL SINTÉTICA 2023/2024

Domínio/Tema	Conhecimentos/Capacidades/Atitudes	Descritores do Perfil dos Alunos
	<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 de pesquisa; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa; - Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, 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; <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)
Colaborar e Comunicar	Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: <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 soluções 	Auto Avaliador (transversal às áreas) Participativo/Colaborador

PLANIFICAÇÃO ANUAL SINTÉTICA 2023/2024

Domínio/Tema	Conhecimentos/Capacidades/Atitudes	Descritores do Perfil dos Alunos
	<p>mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. 	<p>(B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/Autónomo</p> <p>(C, D, E, F, G, I, J)</p>
Criar e Inovar	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais 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; - Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes; - Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; - Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; - Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado. 	<p>Cuidador de si e do outro</p> <p>(B, E, F, G)</p>