

Ano Letivo 2023/2024

Planificação Anual – 2.º ano - Oferta Complementar - Cidadania Digital

1.º PERÍODO - Ensino Regular/Articulado				
DOMÍNIO/ TEMA	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	AÇÕES ESTRATÉGICAS	COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO
Computador	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias e em ambientes digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia; 	<p>Promover situações de aprendizagem que envolvam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> Assumir atitudes críticas e fundamentadas para a utilização adequada e responsável das tecnologias. <p><u>Competências específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Criar pastas do ambiente de trabalho; - Abrir e fechar pastas; - Renomear; 	<p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p>	<p>setembro/ outubro</p>

Processador de Texto	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância da produção de artefactos digitais; Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros); 	<ul style="list-style-type: none"> Partilhar textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa. Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo. Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas. <p><u>Competências específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar algumas funcionalidades do programa (negrito, tipo de letra, tamanho da letra, cor da letra...); - Inserir formas automáticas; - Redigir frases e pequenos textos; - Formatação de texto; - Fechar o programa de processamento de texto; - Imprimir documentos. 	<p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</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>novembro/ dezembro</p>
Jogos Educativos/ Plataformas	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; 	<ul style="list-style-type: none"> Participar em projetos de dimensão nacional e ou internacional, recorrendo a práticas e recursos digitais já validados. <p><u>Competências específicas</u></p>	<p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>	<p>Ao longo de todo o ano letivo de forma transversal</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador); Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia; 	<ul style="list-style-type: none"> - Aceder às plataformas educativas (exemplo: Hypatiamat, Mais Cidadania, Escola Virtual e outras); - Conhecer o ambiente gráfico das plataformas/jogos educativos; - Desenvolver de forma ativa competências associadas às plataformas/jogos educativos; 	Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)	
--	---	--	---	--

2.º PERÍODO - Ensino Regular/Articulado

DOMÍNIO/ TEMA	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	AÇÕES ESTRATÉGICAS	COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO
Processador de Texto	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância da produção de artefactos digitais; <p>Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros);</p>	<ul style="list-style-type: none"> Partilhar textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa. Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo. Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas. <p>Competências específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar algumas funcionalidades do programa (negrito, tipo de letra, tamanho da letra, cor da letra...); - Inserir formas automáticas; - Redigir frases e pequenos textos; - Formatação de texto; - Fechar o programa de processamento de texto; 	<p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</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>	janeiro/ fevereiro

		- Imprimir documentos.		
Internet	<ul style="list-style-type: none"> Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais; Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador); Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar um problema, uma necessidade ou uma temática do meio envolvente (local, nacional ou global), pesquisando em motores de busca, com o apoio do professor; Realizar atividades de debate que conduzam ao confronto de ideias e à apresentação de pontos de vista, com recurso à argumentação, partindo de informação recolhida online; Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas. <p><u>Competências específicas</u></p> <p>- Identificar um problema, uma necessidade ou uma temática relacionada com as outras áreas curriculares, pesquisando em motores de busca (abdefgh.com), com o apoio do professor;</p> <p>- Apresentar e partilhar resultados das investigações, recorrendo à utilização do computador e outras ferramentas eletrónicas;</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p>	março

	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; 		Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)	
Jogos Educativos/ Plataformas Educativas	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador); <p>Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia;</p>	<ul style="list-style-type: none"> Participar em projetos de dimensão nacional e ou internacional, recorrendo a práticas e recursos digitais já validados. <p><u>Competências específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceder às plataformas educativas (exemplo: Hypatiamat, Mais Cidadania, Escola Virtual e outras); - Conhecer o ambiente gráfico das plataformas/jogos educativos; - Desenvolver de forma ativa competências associadas às plataformas/jogos educativos; 	<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>Ao longo de todo o ano letivo</p> <p>de forma transversal</p>

3.º PERÍODO - Ensino Regular/Articulado

DOMÍNIO/ TEMA	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	AÇÕES ESTRATÉGICAS	COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS	GESTÃO DO TEMPO
Internet	<ul style="list-style-type: none"> Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais; Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador); Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar um problema, uma necessidade ou uma temática do meio envolvente (local, nacional ou global), pesquisando em motores de busca, com o apoio do professor; Realizar atividades de debate que conduzam ao confronto de ideias e à apresentação de pontos de vista, com recurso à argumentação, partindo de informação recolhida online; Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas. <p>Competências específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceder ao email institucional; - Aceder ao Docs; - Conhecer as funcionalidades do Docs; - Escrever um DOCS e partilhar com o professor; 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p>	abril

	<ul style="list-style-type: none"> Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; <p>Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p>		<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>	
Desenho e Tratamento de Imagem	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano; Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia; Compreender a importância da produção de artefactos digitais; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas. Participar em projetos de dimensão nacional e ou internacional, recorrendo a práticas e recursos digitais já validados. Utilizar trabalhos ou materiais produzidos pelos próprios ou por terceiros, apresentados em diferentes suportes físicos e digitais, tais como: livros e e-livros; pinturas digitais; notícias de jornais e revistas impressas e as mesmas representações na Web; cartas ou postais e mensagens digitais, para dialogar 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p>	<p>maio/ junho</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos; Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais; 	<p>livremente e registar as considerações próprias e as de colegas, realçando, por exemplo, diferentes pontos de vista.</p> <p><u>Competências específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceder ao programa através do menu iniciar ou atalho ambiente de trabalho; - Conhecer o ambiente gráfico; - Aprofundar conhecimentos das funcionalidades do programa (inserir figuras geométricas, mudar as cores, inserir letras, abrir imagens, renomear documentos, gravar, imprimir, fechar programa); 	<p>Sistematizador/organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/colaborador (B, C, D, E, F)</p>	
Jogos Educativos/ Plataformas	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por 	<ul style="list-style-type: none"> Participar em projetos de dimensão nacional e ou internacional, recorrendo a práticas e recursos digitais já validados. <p><u>Competências específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceder às plataformas educativas (exemplo: Hypatiamat, Mais Cidadania, Escola Virtual e outras); 	<p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/colaborador (B, C, D, E, F)</p>	<p>Ao longo de todo o ano letivo</p>

	<p>exemplo, o registo de dados do utilizador);</p> <ul style="list-style-type: none"> Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia; 	<p>- Conhecer o ambiente gráfico das plataformas/jogos educativos;</p> <p>- Desenvolver de forma ativa competências associadas às plataformas/jogos educativos;</p>	Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)	de forma transversal
--	---	---	---	-------------------------

Nota importante: todas as competências TIC devem ser desenvolvidas em Oferta Complementar e de forma transversal em todas as disciplinas.

Ensino Regular/Articulado:

Períodos	Aulas Planificadas	Momentos de Avaliação	Outros	Total (50 min.)
1.º				
2.º				
3.º				