AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ANTÓNIO CORREIA DE OLIVEIRA

Ano Letivo: 2026/2027

DEPARTAMENTO CURRICULAR:	**Departamento de Ciências Exatas e Naturais**	ANO DE ESCOLARIDADE:	**7º**
CARGA HORÁRIA SEMANAL:	1 Tempo Letivo	PERÍODO DA PLANIFICAÇÃO:	**15 SETEMBRO A 15 JUNHO**

PLANIFICAÇÃO ANUAL GERAL DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES)	ESTRATÉGIAS DE ENSINO / ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM	RECURSOS A UTILIZAR	UNIDADE DIDÁTICA/CONTEÚDOS	ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PASEO (DESCRITORES OPERATIVOS)	PROCESSO DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO AVALIATIVA
Criar e Inovar	Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem. Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem. Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, 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.	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.	Google Slides/Prezi Canva/Gimp Openshoot/Filmora/Flipa Clip/CapCut ThinkerCad Sweet Home 3D Google Classroom G Suite	**Edição de Imagem:** Gestão de projeto de imagem. Transferir imagens capturadas para o computador. Utilização das ferramentas. Utilização de filtros. Utilizar e gerir camadas. Manipulação de imagens. Exportar imagem.	A, B, C, D, R, F, H, I.	Trabalho de projeto. Trabalho individual. Trabalho em grupo. Desempenho na atividade laboratorial. Questionários (orais/escritos e/ou práticos).
	Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo. Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo. 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. Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.			**Edição de Vídeo e Som:** Transferir vídeo capturado para o computador. Gerir projeto de vídeo. Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo. Gerir elementos multimédia na linha de tempo. Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto. Exportar vídeo. Capturar áudio a partir do microfone. Exportar áudio.		
	Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D. Analisar problemas que podem ser resolvidos usando modelação e simulação. Decompor um objeto nos seus elementos constituintes. Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação. Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D.			**Modelação 3D:** Gerir projetos de modelação 3D. Adicionar formas. Manipular câmara. Gerir objetos. Manipular objetos no plano de trabalho. Exportar modelos.		
	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.			**Apresentações Multimédia:** Gerir apresentações. Inserir e editar diapositivos. Aplicar e personalizar temas. Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.). Manusear objetos.		

Eco-Escolas
CLUBES CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA
Erasmus+
Selo Escola Saudável 2022/2024
Foi atribuído a esta escola: selo de Segurança Digital Ouro válido até 01/2026

				Transições entre diapositivos. Animar objetos. Editar cabeçalho e rodapé. Utilizar modo de apresentação.		
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança. Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais.			**Sistemas Operativos:** Utilização do sistema operativo. Instalação/desinstalação de aplicações.		
	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e 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.			**Segurança:** Proteção da privacidade. Utilização de ferramentas digitais. Navegação na internet. Análise da veracidade de textos e mensagens.		
	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.			**Direitos de Autor:** Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo. Identificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeos.		
Investigar e Pesquisar	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 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.			**Pesquisa e Análise de Informação:** Utilização do navegador web. Pesquisa de informação. Modelos de pesquisa. Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação.		
	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.			**Organização e Gestão da Informação:** Organização de marcadores. Gestão de pastas e ficheiros.		
Comunicar e Colaborar	Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais. 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.			**Ferramentas de Comunicação e Colaboração:** Comunicação síncrona. Comunicação assíncrona. Colaboração em ambientes fechados.		
	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.			**Apresentação e Partilha:** Imagens. Vídeos e som. Modelos tridimensionais. Apresentações eletrónicas. Outros projetos.		

* 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".

Nota: A 1ª aula do 1.º período será de apresentação dos alunos, partilha dos conteúdos da disciplina e início da configuração dos alunos na plataforma. A última aula do 1º período, 2º período e do 3º período é de auto e heteroavaliação dos alunos.

Este documento não dispensa a leitura das aprendizagens essenciais do ensino básico que pode ser consultado em http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico e em http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais.

Eco-Escolas
CLUBES CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA
Erasmus+
Selo Escola Saudável 2022/2024
Foi atribuído a esta escola: selo de Segurança Digital
Ouro válido até 01/2026

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

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

Eco-Escolas
CLUBES CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA
Erasmus+
Selo Escola Saudável 2022/2024
Foi atribuído a esta escola: selo de Segurança Digital Ouro válido até 01/2026