

Ano Letivo 2022/2023

DISCIPLINA: Tecnologias de Informação e Comunicação		ANO DE ESCOLARIDADE: 6.º ano
CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS para desenvolver as Aprendizagens Essenciais e atingir as competências do Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória		Tempos Letivos (50 minutos)
Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais <ul style="list-style-type: none"> Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade; Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 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 pesquisa <i>online</i>; 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 a gestão da informação. Colaborar e comunicar. <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. Criar e inovar. <ul style="list-style-type: none"> Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e <i>brainstorming online</i>; Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados 		1º Semestre 15/17/18 tempos 2º Semestre 17/18 tempos
TOTAL 15/17/18 tempos		

Aprovado em reunião de Departamento Curricular de 4 de outubro de 2022

Aprovado em reunião de Conselho Pedagógico de 10 de outubro de 2022