

PLANIFICAÇÃO ANUAL

DISCIPLINA: Tecnologias de Informação e Comunicação- 10º ano – 120 aulas -100 horas

MÓDULO 1. PESQUISAR, FILTRAR, E ESTRUTURAR INFORMAÇÃO E CONTEÚDOS EM AMBIENTES DIGITAIS		DURAÇÃO: 30 AULAS - 25 HORAS		
Objetivos de Aprendizagem	Âmbito dos Conteúdos	Atividades / Estratégias	Recursos	Avaliação
O aluno deverá ser capaz de: - Planificar o trabalho - Localizar informação - Usar a informação - Saber avaliar	- Pesquisa e processamento de informação - Usando o modelo PLUS - Pesquisa por tipo de conteúdo - Filtrar resultados na pesquisa - Pesquisa por imagens - Direitos de autor - Organização das pesquisas de informação - Avaliação e validação da informação recolhida - Organização e apresentação da informação - Referências bibliográficas/citações - Processador de texto - Índice geral - Índice de figuras - Índice de tabelas - Siglas e abreviaturas, - Introdução - Desenvolvimento - Conclusão - Bibliografia - Inserir imagens e legendar	O professor deve: - Proceder a uma avaliação formativa de modo a assegurar que os processos de formação se vão adequando às características dos alunos. - Apresentar esquematicamente os conceitos; - Privilegiar aulas práticas para que os alunos utilizem o computador e estimular o trabalho de grupo; - Fazer uma abordagem teórica e simples, para despertar nos alunos a consciência da importância da resolução de problemas. O aluno deve: - Realizar os trabalhos propostos; - Perceber como se pesquisa informação fidedigna; - Ter competências ao nível de criar relatórios, livros, folhetos, etc.	Computador Vídeo projetor Apresentação eletrónica Quadro Interativo Fichas trabalho	Um teste avaliação sumativa Realização de fichas de trabalho Realização de trabalhos práticos e de pesquisa.

MÓDULO 2. ORGANIZAÇÃO E TRATAMENTO DE DADOS		DURAÇÃO: 30 AULAS - 25 HORAS		
Objetivos de Aprendizagem	Âmbito dos Conteúdos	Atividades / Estratégias	Recursos	Avaliação
Os alunos devem ter adquirido conhecimentos, que lhes permitam fazer: - Recolha de dados - Tratamento de dados - Usar a folha de cálculo Microsoft Excel	- Recolha de dados - Técnicas de recolha de dados - Instrumentos de pesquisa - Tratamento de dados usando o Excel - Inserir dados - Manipular colunas, linhas e células - Formatar dados - Formatar limites das células - Formatação condicional - Manipulação de folhas de cálculo - Criação de fórmulas - Uso de funções - Gráficos - Criar gráfico circular - Formatar gráfico - Criar gráfico de barras - Gráficos interativos - Tabelas e tabelas dinâmicas - Impressão de folhas - Infográficos - Integração de tabelas e gráficos do Excel no Word	O professor deve: - Proceder a uma avaliação formativa de modo a assegurar que os processos de formação se vão adequando às características dos alunos. - Apresentar esquematicamente os conceitos, fomentando, o debate com os alunos; - Privilegiar aulas práticas para que os alunos utilizem o computador e estimular o trabalho de grupo; - Fazer uma abordagem teórica e simples, para despertar nos alunos a consciência da importância da resolução de problemas e da programação. O aluno deve: - Realizar os trabalhos propostos; - Saber usar a ferramenta do Excel para tratamento de dados - Ter competências para pesquisar, compilar e extrair informação de dados numéricos e alfanuméricos.	Computador Vídeo projetor Software: - Microsoft Excel Apresentação eletrónica Quadro Interativo. Fichas trabalho	Um teste avaliação sumativa Realização de fichas de trabalho Realização de trabalhos práticos e de pesquisa

MÓDULO 3. AQUISIÇÃO E TRATAMENTO DE IMAGEM		DURAÇÃO: 30 AULAS - 25 HORAS		
Objetivos de Aprendizagem	Âmbito dos Conteúdos	Atividades / Estratégias	Recursos	Avaliação
Os alunos devem ter adquirido conhecimentos, sobre: ➤ Fotografia vs. Imagem ➤ A luz ➤ Enquadramento ➤ Direitos de autor ➤ Tipos de imagem ➤ Formato de ficheiros ➤ Formato das imagens ➤ Tamanho dos ficheiros ➤ Criar um cartaz no Photoshop	➤ Aquisição e tratamento de imagem ➤ Tipos de imagens ▪ Bitmap ▪ Vetoriais ➤ Formato dos ficheiros ▪ JPEG, PNG, TIFF, GIF ➤ Tamanho dos ficheiros ▪ Pixel, PPI/DPI ➤ Editores de imagem: Photoshop ▪ Correções básicas no Photoshop ▪ Ajustes de formato ▪ Seleções ▪ Camadas ▪ Máscaras ▪ Tipografia ▪ Fundos ➔ Impressão de imagem	O professor deve: ➤ Proceder a uma avaliação formativa de modo a assegurar que os processos de formação se vão adequando às características dos alunos. ➤ Apresentar esquematicamente os conceitos, fomentando, o debate com os alunos; ➤ Privilegiar aulas práticas para que os alunos utilizem o computador e estimular o trabalho de grupo; ➤ Fazer uma abordagem teórica e simples, para despertar nos alunos a consciência da importância da resolução de problemas e da programação. O aluno deve: ➤ Realizar os trabalhos propostos; ➤ Resolver os problemas propostos utilizando a linguagem de programação Python. ➤ Programar sobre o protocolo TCP/IP.	Computador Vídeo projetor. Software: - Photoshop Apresentação eletrónica Quadro Interativo. Fichas trabalho	Um teste avaliação sumativa Realização de fichas de trabalho Realização de trabalhos práticos e de pesquisa



MÓDULO 4. CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB		DURAÇÃO: 30 AULAS - 25 HORAS		
Objetivos de Aprendizagem	Âmbito dos Conteúdos	Atividades / Estratégias	Recursos	Avaliação
Os alunos devem ter adquirido conhecimentos sobre: - Modelo cliente-servidor - Linguagens web - Fases de criação de um sítio web - Construção de um sítio web	- Criação de páginas web - HTML, CSS, JS - Fases de criação de um sítio web - Objetivo, Público-alvo, Conteúdos, Recursos, Estrutura, Construção, Publicação e divulgação - Criar uma página no Google Sites ou no Wix	O professor deve: - Proceder a uma avaliação formativa de modo a assegurar que os processos de formação se vão adequando às características dos alunos. - Apresentar esquematicamente os conceitos, fomentando, o debate com os alunos; - Privilegiar aulas práticas para que os alunos utilizem o computador e estimular o trabalho de grupo; - Fazer uma abordagem teórica e simples. O aluno deve: - Realizar os trabalhos propostos utilizando linguagens de programação web ou programa web como o Google Sites ou Wix.	Computador Vídeo projetor. Software: - linguagens de programação frontend. Apresentação eletrónica Quadro Interativo. Fichas trabalho	Realização de fichas de trabalho Realização de trabalhos práticos e de pesquisa