

1º PERÍODO - 8º Ano

METAS CURRICULARES	Conteúdos	Aulas previstas ¹
<p>PRODUÇÃO</p> <p># Criar um produto original de forma colaborativa e com uma temática definida, com recurso ao ambiente computacional Scratch.</p>	<p>Ambientes Computacionais: Scratch</p> <p># Introdução ao Ambiente computacional Scratch;</p> <p># Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ambiente de trabalho; - O plano cartesiano; - Abrir e guardar um projeto; - Adicionar e remover atores; - Guiões e som dos atores; - Variáveis; - Difusão de mensagens; - Adicionar e remover cenários. <p># Criar um projeto em Scratch.</p>	<p style="text-align: center;">4</p>

¹ Aulas de 90 minutos

METAS CURRICULARES	Conteúdos	Aulas previstas ¹
<p>COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> # Identificar diferentes ferramentas de comunicação, sabendo selecionar a(s) adequada(s) ao tipo de comunicação pretendida; # Adequar o uso da língua aos contextos de comunicação na Internet; # Conhecer e utilizar o correio eletrónico em situações reais de realização de trabalhos práticos; # Conhecer e adotar normas de conduta nas situações comunicacionais em linha; # Utilizar as redes sociais de forma segura e responsável para comunicar, partilhar e interagir; # Participar em ambientes colaborativos na rede como estratégia de aprendizagem individual e como contributo para a aprendizagem dos outros usando plataformas de apoio ao ensino e aprendizagem. 	<p>Comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none"> # Ferramentas e ambientes de comunicação; # Uso da língua e adequação linguística aos contextos de comunicação através da Internet; # Comunicação e interação discursiva: <ul style="list-style-type: none"> - Registo formal; - Registo informal. # Correio eletrónico <ul style="list-style-type: none"> - Criar uma conta no Gmail; - Palavra-passe segura; - Criar lista de contactos; - Enviar/receber mensagens; - Estrutura de uma mensagem; - Abrir mensagens; - Transferir ficheiros; - Encerrar; - Cancelar a conta de correio eletrónico; # Questões de segurança no correio eletrónico; # Redes Sociais <ul style="list-style-type: none"> - Regras a adotar na utilização de uma rede social; - Definições e ferramenta de privacidade; - Definições de identificação; - Eliminar/ocultar publicações; # Potencialidades das redes sociais # Plataformas de aprendizagem; # Plataforma Classroom <ul style="list-style-type: none"> - Aceder à plataforma. 	<p>2</p>

2º PERÍODO - 8º Ano

METAS CURRICULARES	Conteúdos	Aulas previstas ²
<p>PRODUÇÃO</p> <p># Criar um produto original de forma colaborativa e com uma temática definida, com recurso ao ambiente computacional Geogebra.</p>	<p>Ambientes Computacionais: Geogebra</p> <p># Ambiente de trabalho;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parte gráfica e algébrica; - Barra de Ferramentas; - Construções de pontos, retas e círculos; <p># Abrir e guardar um projeto</p> <p># Criar um projeto em Geogebra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partilhar projeto. 	<p>2</p>
<p>PRODUÇÃO e SEGURANÇA</p> <p># Utilizar, de forma simples, as funcionalidades de uma folha de cálculo.</p>	<p>Dados e estatísticas</p> <p># Introdução à folha de cálculo eletrónica – Microsoft Excel;</p> <ul style="list-style-type: none"> o Criação de uma folha de cálculo; o Formatação de tabelas o Elaboração de uma folha de cálculo com fórmulas e funções; o Gráficos <p># Projeto.</p>	<p>2</p>

² Aulas de 90 minutos

METAS CURRICULARES	Conteúdos	Aulas previstas ³
<p>Gestão, Pesquisa e Análise de Informação</p> <p># Gerir, de forma eficiente, dados guardados na Internet;</p> <p># Garantir a segurança de dados;</p> <p># Pesquisar informação na Internet, de acordo com uma temática pré-estabelecida;</p> <p># Analisar a informação disponível, recolhida no âmbito de um trabalho específico, de forma crítica e autónoma;</p> <p># Respeitar os direitos de autor.</p>	<p>Análise e Pesquisa de Informação</p> <p># Gestão da Informação;</p> <p># Armazenar/partilhar informação;</p> <p># Google Drive;</p> <p># Criar pastas;</p> <p># Criar documentos;</p> <p># Partilhar ficheiros/pastas;</p> <p># Garantir a segurança de dados;</p> <p># Software malicioso;</p> <p># Formas de propagação de software malicioso;</p> <p># Como evitar o software malicioso;</p> <p># Cópias de segurança;</p> <p># Comércio eletrónico;</p> <p># Projeto.</p>	1
<p>IMAGEM E VÍDEO</p> <p># Criar um vídeo original, com base num projecto negociado e estabelecido na turma ou decorrente do trabalho de pesquisa anterior, utilizando as funcionalidades elementares de uma ferramenta de edição e de produção de vídeos, instalada localmente ou disponível na Internet.</p>	<p>Imagem e vídeo</p> <p># Galeria de fotografias;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Editar imagens e vídeos; <p># MovieMaker</p> <ul style="list-style-type: none"> - Importar imagens e vídeos; - Guardar o projecto; - Escolher o tema; - Editar o filme; - Adicionar transições; - Adicionar animações; - Remover transições e animações; - Editar vídeos incorporados; - Adicionar títulos, legendas e ficha técnica; <p>Inserir o som;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gravar narração; - Guardar o filme e partilhar; <p># Projeto.</p>	3

³ Aulas de 90 minutos