

1º PERÍODO - 8º Ano

METAS CURRICULARES	Conteúdos	Aulas previstas <sup>1</sup>
<p><b>COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li># Identificar diferentes ferramentas de comunicação, sabendo selecionar a(s) adequada(s) ao tipo de comunicação pretendida;</li> <li># Adequar o uso da língua aos contextos de comunicação na Internet;</li> <li># Conhecer e utilizar o correio eletrónico em situações reais de realização de trabalhos práticos;</li> <li># Conhecer e adotar normas de conduta nas situações comunicacionais em linha;</li> <li># Utilizar as redes sociais de forma segura e responsável para comunicar, partilhar e interagir;</li> <li># 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.</li> </ul>	<p><b>Comunicação e colaboração</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li># Uso da língua e adequação linguística aos contextos de comunicação através da Internet;</li> <li># Comunicação e interação discursiva: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Registo formal;</li> <li>- Registo informal.</li> </ul> </li> <li># Correio eletrónico <ul style="list-style-type: none"> <li>- Criar uma conta no Gmail;</li> <li>- Palavra-passe segura;</li> <li>- Transferir ficheiros;</li> <li>- Encerrar;</li> </ul> </li> <li># Questões de segurança no correio eletrónico;</li> <li># Plataformas de aprendizagem;</li> <li># Plataforma Classroom <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceder à plataforma.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>2</b></p>
<p><b>PRODUÇÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li># Criar um produto original de forma colaborativa e com uma temática definida, com recurso ao ambiente computacional Scratch.</li> </ul>	<p><b>Ambientes Computacionais: Scratch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li># Introdução ao Ambiente computacional Scratch;</li> <li># Scratch: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ambiente de trabalho;</li> <li>- Abrir e guardar um projeto;</li> <li>- Adicionar e remover atores;</li> <li>- Guiões e sons dos atores;</li> <li>- Variáveis;</li> <li>- Difusão de mensagens;</li> <li>- Adicionar e remover cenários.</li> </ul> </li> <li># Criar um projeto em Scratch.</li> </ul>	<p><b>4</b></p>

<sup>1</sup> Aulas de 90 minutos

2º PERÍODO - 8º Ano

METAS CURRICULARES	Conteúdos	Aulas previstas <sup>2</sup>
<p><b>PRODUÇÃO</b></p> <p># Criar um produto original de forma colaborativa e com uma temática definida, com recurso ao ambiente computacional Geogebra.</p>	<p><b>Ambientes Computacionais: Geogebra</b></p> <p># Ambiente de trabalho;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Parte gráfica e algébrica;</li> <li>- Barra de Ferramentas;</li> <li>- Construções de pontos, retas e círculos;</li> </ul> <p># Abrir e guardar um projeto</p> <p># Criar um projeto em Geogebra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partilhar projeto.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>2</b></p>
<p><b>PRODUÇÃO e SEGURANÇA</b></p> <p># Utilizar, de forma simples, as funcionalidades de uma folha de cálculo.</p>	<p><b>Dados e estatísticas</b></p> <p># Introdução à folha de cálculo eletrónica – Microsoft Excel;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Criação de uma folha de cálculo;</li> <li>o Formatação de tabelas</li> <li>o Elaboração de uma folha de cálculo com fórmulas e funções;</li> <li>o Gráficos</li> </ul> <p># Projeto.</p>	<p style="text-align: center;"><b>4</b></p>

<sup>2</sup> Aulas de 90 minutos

3º PERÍODO - 8º Ano

METAS CURRICULARES	Conteúdos	Aulas previstas <sup>3</sup>
<p><b>IMAGEM E VÍDEO</b></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><b>Imagem e vídeo</b></p> <p># Galeria de fotografias;                      - Editar imagens e vídeos;</p> <p># MovieMaker                      - 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;                      Inserir o som;                      - Gravar narração;                      - Guardar o filme e partilhar;</p> <p># Projeto.</p>	<p>4</p>

<sup>3</sup> Aulas de 90 minutos