

Período Letivo: 1.º

Metas/Objetivos/Domínios	Conteúdos/Competências/Conceitos	Número de Aulas
<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"> # Uso da língua e adequação linguística aos contextos de comunicação através da Internet; # Comunicação e interação discursiva (registos formal e informal). # Correio eletrónico (Criar uma conta no Gmail, palavra-passe segura, transferir ficheiros e encerrar); # Questões de segurança no correio eletrónico; # Plataformas de aprendizagem; # Plataforma Classroom. 	<p>4</p>
<p>PRODUÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> # Criar um produto original de forma colaborativa e com uma temática definida, com recurso ao ambiente computacional Scratch. 	<p>Ambientes Computacionais: Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> # Introdução ao Ambiente computacional Scratch; # Scratch: <ul style="list-style-type: none"> - Ambiente de trabalho; - Abrir e guardar um projeto; - Adicionar e remover atores e cenários; - Criar um guião; - Inserir som e variáveis; - Difusão de mensagens; # Criar um projeto em Scratch. 	<p>8</p>

Período Letivo: 2.º

Metas/Objetivos/Domínios	Conteúdos/Competências/Conceitos	Número de Aulas
<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>4</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> <p># Criação de uma folha de cálculo;</p> <p># Formatação de tabelas</p> <p># Elaboração de uma folha de cálculo com fórmulas e funções;</p> <p># Gráficos</p> <p># Projeto.</p>	<p>8</p>

Período Letivo: 3.º

Metas/Objetivos/Domínios	Conteúdos/Competências/Conceitos	Número de Aulas
<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>	<p>8</p>