**Planificação Geral**

Ano lectivo 2023 / 2024

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Disciplina | Manual adoptado | Ano de escolaridade |
| **Tecnologias de Informação e da Comunicação** | Nenhum | **8.º** |

|  |
| --- |
| Aulas previstas:33 |
| **Conteúdos** |
| **Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais**  **Adoptar uma atitude crítica, reflectida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:**   * Adoptar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet e dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização); * Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada *online*; * Analisar critérios para selecção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; * Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio; e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar. * Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar; * Conhecer comportamentos que visam a protecção da privacidade; * Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo); * Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia-a-dia;   **Investigar e pesquisar**  **Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar *online*:**   * 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 *online*; * Realizar pesquisa, utilizando os termos seleccionados 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 gestão da informação.   **Comunicar e colaborar**  **Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:**   * Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; * Seleccionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efectuar, no âmbito de actividades e/ou projectos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objectivos; * Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. * Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.   **Criar e inovar**  **Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:**   * Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados; * Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, seleccionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projectos desenhados; * Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projectos desenhados. * Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; * Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial); * Conhecer e explorar novas formas de interacção com os dispositivos digitais; * Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; * Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado. |