

Disciplina: **Introdução TIC (2º, 3º e 4º ano)**

Ensino: **Básico**

Ano Letivo **2018/19**

PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO

1.º Período		Sugestões de Aplicações Hiperligações	Nº Aulas Previstas (horas)
<p>Pensamento computacional sem recurso ao computador</p> <p>Introdução às Tecnologias de Educação e Comunicação</p> <p>Introdução à programação</p>	<p>Atividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogos com materiais manipuláveis que visem desenvolver o pensamento lógico/dedutivo na ótica do programador. • Aprender a utilizar o computador de forma segura. • Programar de forma lúdica. • Participação no Hour of Code (dezembro). 	<p>http://www.eguranet.pt/1_2ciclos/</p> <p>https://code.org/playlab</p>	<p>11 horas</p>
Avaliação			1 hora
Subtotal			12 horas
2.º Período		Sugestões de Aplicações Hiperligações	Nº Aulas Previstas (horas)
<p>Ferramentas de desenho e de produção de texto e ou banda desenhada</p> <p>Segurança na internet</p> <p>Introdução ao scratch</p>	<p>Atividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criação de projetos/apresentações após exploração de obras de educação literária com recurso a ferramentas digitais (paint, word powerpoint...) • Exploração de jogos on-line sobre a segurança na internet. • Comemoração do dia da internet segura (março). • Primeiro contacto com o scratch, visualização de projetos. 	<p>http://www.eguranet.pt/1_2ciclos/</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p>	<p>11 horas</p>
Avaliação			1 hora
Subtotal			12 horas

Disciplina: **Introdução TIC (2º, 3º e 4º ano)**

Ensino: **Básico**

Ano Letivo **2018/19**

PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO

3.º Período		Nº Aulas Previstas (horas)
Programação e apresentações multimédia	Conteúdos: <ul style="list-style-type: none">• Exploração do Scratch.• Produção de projetos/trabalhos com recurso às tecnologias (paint, word, powerpoint, movie maker, scratch...)• Apresentação de projetos individuais ou em grupo.	7 horas
	Avaliação	1 hora
	Subtotal	8 horas
	TOTAL	32 horas