

1º ano

Domínios			
Cidadania Digital	Investigar e Pesquisar	Comunicar e Colaborar	Criar e Inovar
<p>a) Usar os dispositivos tecnológicos em segurança</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Nomear e implementar as regras de utilização e manutenção dispositivos tecnológicos; ○ Adquirir noções básicas de utilização de um computador ou de outros dispositivos tecnológicos; ○ Desenvolver atitudes de prevenção e proteção online. <p>b) Preservar a sua privacidade</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Compreender a importância da não divulgação de informações pessoais; ○ Reconhecer os riscos sobre a divulgação de informações pessoais. <p>c) Reconhecer a utilização transversal dos dispositivos tecnológicos na sociedade</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conhecer a terminologia básica relacionada com as TIC (conceito de Digital, TIC, informática e computador); ○ Identificar e reconhecer outro tipo de dispositivos tecnológicos. 	<p>a) Produzir conteúdos digitais simples</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Adquirir noções básicas para trabalhar com o/s programa/s; ○ Identificar e utilizar os programas para a produção de conteúdos digitais. <p>b) Armazenar e aceder a conteúdos digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Guardar documentos numa pasta específica; ○ Localizar a sua pasta e aceder aos respetivos documentos. 	<p>a) Compreender o que são algoritmos</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conhecer a noção de algoritmo; ○ Identificar o algoritmo. <p>b) Descrever e representar pequenas sequências de ações</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar uma sequência do dia-a-dia; ○ Representar uma sequência. 	

2º ano

Domínios			
Cidadania Digital	Investigar e Pesquisar	Comunicar e Colaborar	Criar e Inovar
<p>a) Conhecer o sistema informático</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar os componentes básicos que constituem um sistema informático; ○ Conhecer o ambiente de trabalho do sistema operativo. <p>b) Usar a tecnologia com respeito</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizar a Internet respeitando as regras definidas em contexto de sala de aula; ○ Desenvolver atitudes de prevenção e proteção online. <p>c) Identificar as entidades para pedir apoio ou ajuda</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comunicar regularmente com adultos sobre as suas experiências como utilizador; ○ Comunicar os problemas/dúvidas com os adultos ou com as próprias entidades. 		<p>a) Manipular, recriar e produzir conteúdos digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Produzir conteúdos digitais, utilizando as funcionalidades elementares de um programa de edição e/ou de produção, instalada localmente ou disponível na Internet; ○ Utilizar, de forma adequada, a informação proveniente de diferentes fontes (manuais escolares, livros, Internet e outros). <p>b) Organizar os conteúdos digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar o documento (nome e título do trabalho) e guardar na respetiva pasta (individual ou de grupo). 	<p>a) Compreender que os algoritmos são incorporados como programas nos dispositivos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Planificar sequências que permitam a realização de uma determinada tarefa. <p>b) Identificar e corrigir erros</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar um problema existente na programação de uma atividade ou projeto; ○ Corrigir um problema existente na programação de uma atividade ou projeto.

3º ano

Domínios			
Cidadania Digital	Investigar e Pesquisar	Comunicar e Colaborar	Criar e Inovar
<p>a) Reconhecer a importância dos componentes básicos do sistema operativo</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rever e definir os componentes básicos que constituem um sistema informático; ○ Definir sistema operativo e enunciar as principais funcionalidades. <p>b) Usar a tecnologia com responsabilidade</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar e validar, nos equipamentos disponibilizados, medidas básicas (antivírus, firewall, limpeza, outros) de proteção do computador e/ou dispositivos eletrónicos similares contra vírus e/ou outros tipos de ataque; ○ Identificar e reconhecer as principais ameaças e perigos na Internet. 	<p>a) Pesquisar e recolher informações ou conteúdos</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Selecionar os resultados da pesquisa feita face aos objetivos pretendidos; ○ Analisar a pertinência da informação no contexto em que está a trabalhar; ○ Identificar as fontes da recolha da informação ou dos conteúdos. <p>b) Utilizar programas para determinados projetos ou atividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Selecionar o/s programa/s mais adequado/s para o desenvolvimento do seu trabalho/projeto. <p>c) Projetar e produzir conteúdos digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Planificar, individualmente ou em grupo, as várias tarefas e etapas do trabalho a realizar; ○ Adotar um comportamento consciente de não realização de plágio. <p>d) Apresentar trabalhos ou projetos a pequenos grupos</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Apresentar, em contexto de turma, informações sobre uma atividade ou de um projeto desenvolvido; ○ Conhecer estratégias de apresentação em público. 	<p>a) Ler, interpretar e corrigir programas já existentes</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar e corrigir erros existentes na programação de um projeto; ○ Otimizar a programação da solução encontrada. <p>b) Produzir programas</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Planificar e estruturar um projeto; ○ Construir projetos simples com recurso a programas ou sítios na Internet. 	

4º ano

Domínios			
Cidadania Digital	Investigar e Pesquisar	Comunicar e Colaborar	Criar e Inovar
<p>a) Comunicar e partilhar informação</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizar de forma segura e responsável as diferentes ferramentas de comunicação à distância; ○ Conhecer e adotar comportamentos seguros na partilha de dados em situações de comunicação. <p>b) Reconhecer os comportamentos adequados e inadequados no espaço digital</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar comportamentos de risco na utilização da Internet; ○ Denunciar situações de risco aos adultos ou às estruturas de apoio. 	<p>a) Selecionar o programa para a sua atividade ou projeto</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Reconhecer a melhor estratégia para o desenvolvimento de atividades ou de projetos; ○ Desenvolver uma atividade ou um projeto, resultante de trabalho de pesquisa e da análise de informação, sobre um tema específico do currículo, utilizando as funcionalidades elementares de um programa de edição e de produção, instalado localmente ou disponível na Internet. <p>b) Analisar informação</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Analisar a pertinência da informação no contexto em que está a trabalhar; ○ Avaliar a qualidade da informação recolhida, verificando diferentes fontes, autorias e atualidade; ○ Conhecer as regras de licenciamento proprietário/aberto, gratuito/comercial e Creative Commons ou similar. 	<p>a) Resolver problemas, criar histórias e construir jogos</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Criar programas interativos, com a utilização de teclas/rato para fornecer informações; ○ Compreender e utilizar conceitos fundamentais da programação. <p>b) Planificar e criar um projeto</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Estruturar e organizar a ideia para um projeto; ○ Identificar os diferentes componentes que compõem um projeto. 	