

1º ano

Domínios			
Cidadania Digital	Investigar e Pesquisar	Comunicar e Colaborar	Criar e Inovar
a) Usar os dispositivos tecnológicos em segurança <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. b) Preservar a sua privacidade <ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância da não divulgação de informações pessoais; Reconhecer os riscos sobre a divulgação de informações pessoais. c) Reconhecer a utilização transversal dos dispositivos tecnológicos na sociedade <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. 		a) Produzir conteúdos digitais simples <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. b) Armazenar e aceder a conteúdos digitais <ul style="list-style-type: none"> Guardar documentos numa pasta específica; Localizar a sua pasta e aceder aos respetivos documentos. 	a) Compreender o que são algoritmos <ul style="list-style-type: none"> Conhecer a noção de algoritmo; Identificar o algoritmo. b) Descrever e representar pequenas sequências de ações <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
a) Conhecer o sistema informático <ul style="list-style-type: none"> Identificar os componentes básicos que constituem um sistema informático; Conhecer o ambiente de trabalho do sistema operativo. b) Usar a tecnologia com respeito <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. c) Identificar as entidades para pedir apoio ou ajuda <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. 		a) Manipular, recriar e produzir conteúdos digitais <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). b) Organizar os conteúdos digitais <ul style="list-style-type: none"> Identificar o documento (nome e título do trabalho) e guardar na respetiva pasta (individual ou de grupo). 	a) Compreender que os algoritmos são incorporados como programas nos dispositivos tecnológicos <ul style="list-style-type: none"> Planificar sequências que permitam a realização de uma determinada tarefa. b) Identificar e corrigir erros <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.

3.º 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
a) Comunicar e partilhar informação <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. b) Reconhecer os comportamentos adequados e inadequados no espaço digital <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. 		a) Selecionar o programa para a sua atividade ou projeto <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. b) Analisar informação <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. 	a) Resolver problemas, criar histórias e construir jogos <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. b) Planificar e criar um projeto <ul style="list-style-type: none"> Estruturar e organizar a ideia para um projeto; Identificar os diferentes componentes que compõem um projeto.