

**1º Ano**

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

**2º Ano**

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

**3.º Ano**

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

**4º Ano**

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