

## PLANIFICAÇÃO ANUAL DE PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA – 3º e 4º ANO

ANO LETIVO 2019/2020

CONTEÚDOS	OBJETIVOS/COMPETÊNCIAS	ARTICULAÇÃO	ESTRATÉGIAS	RECURSOS	N.º AULAS (60 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilização do computador e/ou de dispositivos eletrónicos similares em segurança.</li> <li>▪ Funções básicas do sistema operativo <i>Windows</i>.</li> <li>▪ Processamento de texto</li> <li>▪ Exploração do programa de edição de imagem <i>Paint</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar os componentes elementares de <i>hardware</i> e de <i>software</i> de um computador explorando o seu funcionamento.</li> <li>▪ Saber utilizar o sistema operativo:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceder a aplicações através do menu Iniciar e de um atalho no ambiente de trabalho;</li> <li>- Gerir janelas: minimizar, maximizar e fechar;</li> <li>- Realizar operações de gestão de pastas e ficheiros.</li> </ul> </li> <li>▪ Reconhecer o ambiente gráfico do processador de texto.</li> <li>▪ Realizar operações básicas num documento de texto:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitar texto;</li> <li>- Formatar texto;</li> <li>- Configurar página;</li> <li>- Inserir e formatar imagem;</li> <li>- Guardar o documento em diferentes dispositivos de armazenamento.</li> </ul> </li> <li>▪ Reconhecer o ambiente gráfico do <i>Paint</i>;</li> <li>▪ Utilizar as diversas ferramentas do programa:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenhar, pintar e apagar;</li> <li>- Inserir figuras geométricas e símbolos;</li> <li>- Escrever e formatar texto.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Disciplinas curriculares: Matemática, Português, Estudo do Meio e Inglês.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilização de material audiovisual para aquisição de conceitos e procedimentos.</li> <li>▪ Demonstração prática de procedimentos com recurso a exemplos previamente preparados.</li> <li>▪ Após as demonstrações, será usada a metodologia de aprendizagem pela execução das tarefas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Computador com sistema operativo <i>Windows</i> e <i>Microsoft Office</i>;</li> <li>▪ Videoprojetor.</li> </ul>	<p><b>1º Período</b></p>



CONTEÚDOS	OBJETIVOS/COMPETÊNCIAS	ARTICULAÇÃO	ESTRATÉGIAS	RECURSOS	N.º AULAS (60 minutos)
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Desenvolver competências nas restantes áreas disciplinares, em articulação com o professor titular da turma;</li><li>▪ Usar as Tecnologias da Informação e Comunicação de forma responsável, competente, segura e criativa;</li><li>▪ Saber utilizar a ferramenta <i>Scratch</i>, na elaboração de jogos simples;</li><li>▪ Apresentar um projeto desenvolvido pelo seu grupo e partilhá-lo com outros;</li><li>▪ Analisar e comentar projetos desenvolvidos pelos pares.</li></ul>				

PROFESSOR: Mário Oliveira