



Externato
Plano Anual Curricular
TIC
- Pré-Escolar -

O Projeto de TIC

A elaboração deste projeto tem como objetivo principal a estrutura organizacional das TIC (Tecnologias de Informação e de Comunicação) no Externato Grão Vasco, tendo como base as necessidades e interesses dos grupos de alunos a que se refere, sendo objeto de reformulação sempre que as alterações nas turmas assim o justificarem.

Pretende-se que esta disciplina seja essencialmente prática e experimental, orientada para a formação de utilizadores competentes nestas tecnologias.

Para atingir esta meta, o ensino das TIC deverá ser feito em articulação e interação com as demais disciplinas, para que os alunos sejam confrontados com a utilização das aplicações informáticas mais comuns em contextos concretos e significativos.

O objetivo é, por isso, fazer com que a tecnologia faça parte do dia-a-dia dos alunos, ajudando-os a aprender a usar o computador autonomamente como um instrumento para a resolução de problemas, maior produtividade e melhor comunicação.

O ensino das TIC é personalizado e ajustado à idade e interesses de cada aluno que estimula o desenvolvimento da criatividade, autoconfiança e raciocínio.

Os alunos através desta aprendizagem, desenvolvida ao longo do ano letivo, utilizam o computador como um instrumento na abordagem a diversas áreas tecnológicas, favorecendo, assim, uma melhoria no desempenho escolar e restantes atividades ligadas ao seu desenvolvimento educativo.

Desta forma, as crianças envolvidas nas atividades TIC obterão uma cultura informática que constituirá uma vantagem competitiva no futuro.

No Ensino Pré-Escolar o projecto de TIC inicia-se somente aos 5 anos.

1º PERÍODO

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS
COMPUTADOR	<ul style="list-style-type: none"> • As Tecnologias de Informação e Comunicação; • Familiarização com os elementos de um computador; • Funcionamento de um computador; 	<ul style="list-style-type: none"> • Conceitos básicos sobre as TIC; • Identificar os elementos de um computador e relembrar as suas funções; • Como funciona um computador; • Identificar a parte física de um sistema de computador (hardware); • Identificar a parte lógica do computador (software).
PAINT	<ul style="list-style-type: none"> • Criação e edição de imagens (desenho); • Exploração do software Paint e Tux Paint 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar relações espaciais. • Explorar o conceito de tamanho, através da identificação e da comparação. • Identificar uma sequência de Ir Para Trás e Avançar. • Desenvolver uma consciência espacial. • Identificar semelhanças e diferenças em formas. • Identificar e comparar formas em posições diferentes. • Sequenciar acontecimentos. • Criar padrões e seguir um padrão para criar um objeto. • Fazer corresponder, completar, lembrar e repetir padrões. • Trabalhar com percepção, aprofundamento e dimensão visual e com consciência espacial. • Criar efeitos ópticos únicos e animações. • Usar uma variedade de ferramentas para manipular imagens. • Experimentar colocar imagens tridimensionais em figuras bidimensionais. • Seleccionar e usar diferentes cores, ferramentas de desenho, formas, linhas e padrões num programa de desenho. • Explicar o termo célula relativamente a um programa de animação. • Explicar o termo <i>objecto</i> relativamente a uma moldura ou célula de animação. • Criar uma série de molduras. • Produzir uma animação. • Adicionar som a uma sequência animada. • Captar uma imagem digitalizada e importá-la para um programa de grafismos. • Colocar objectos à frente e atrás de outros. • Descrever a diferença entre Figuras estáticas e móveis. • Criar um fundo para uma animação. • Alterar a perspetiva de um objeto numa moldura.

2º PERÍODO

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS
<p align="center">EDIÇÃO ELETRÓNICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Funções básicas de edição eletrónica; • Criação e edição de texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usar palavras e imagens para criar uma mensagem. • Criar posters, convites, faixas e rótulos. • Adicionar carimbos, imagens clipart e texto a uma publicação de um template. • Inserir molduras de imagem e adicionar uma imagem. • Alterar o tipo, tamanho e estilo de letra de um texto. • Mover e remodelar uma imagem ou uma parte de um texto/moldura. • Cancelar uma acção anterior usando a função Anular Introdução. • Seleccionar um estilo de publicação. • Inserir uma parte de um texto/moldura e adicionar o texto. • Reproduzir um texto ou partes de imagens. • Alterar o tamanho de uma visualização usando a função zoom. • Alterar o alinhamento do texto. • Alterar a cor e a sombra de um texto. • Adicionar uma imagem digitalizada a uma publicação. • Criar um limite à volta de um texto ou de uma moldura de imagem. • Pré-visualizar toda a publicação no ecrã. • Imprimir uma publicação.
<p align="center">BROWSER (INTERNET EXPLORER)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regras de Segurança na Internet; • Navegação na Internet (portais e sites educativos, sites institucionais); • Pesquisa de informação na Internet (motores de busca); 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumprir as regras de segurança para navegar na Internet; • Descrever os perigos da net • Abrir o browser através do menu Iniciar; • Definir página inicial; • Navegar em sites educativos (relacionados com os conteúdos que estão a ser abordados nas áreas disciplinares); • Ir aos sites através dos "Favoritos"

3ºPERIODO

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS
MULTIMÉDIA	<ul style="list-style-type: none">• Introdução à multimédia• Exemplo de elementos media• Criação de uma apresentação	<ul style="list-style-type: none">• Criar desenhos esteticamente agradáveis usando formas, cores, movimento e sons diferentes.• Fazer apresentações de diapositivos.• Fazer correr um ficheiro de vídeo num programa multimédia.• Gravar a voz humana a adicioná-la a uma apresentação animada.• Telecomunicações• Circular entre diferentes áreas num serviço online.• Processamento de Texto• Reconhecer o nome de letras.• Associar nomes aos sons das letras.• Identificar letras e números no teclado.• Abrir um documento existente.