

PROJETO METAS DE APRENDIZAGEM

Metas finais por ciclo em Tecnologias de Informação e Comunicação

	INFORMAÇÃO	COMUNICAÇÃO	PRODUÇÃO	SEGURANÇA
Pré- Escolar	<p>A criança explora livremente jogos e outras atividades lúdicas acedendo a programas e a páginas da Internet a partir do ambiente de trabalho, disponibilizadas pelo educador.</p> <p>A criança identifica informação necessária em recursos digitais off-line e on-line (jogos de pares, de sinónimos e contrários, de cores e tamanhos, etc.), disponibilizados pelo educador a partir do ambiente de trabalho.</p> <p>A criança categoriza e agrupa informação em função de propriedades comuns (jogos sobre tipos de alimentos, objetos, atividades, etc.), recorrendo a fontes off-line e on-line disponibilizadas pelo educador a partir do ambiente de trabalho.</p>	<p>A criança identifica as tecnologias como meios que favorecem a comunicação e o fortalecimento de relações de reciprocidade com outras pessoas (família/escola; comunidade/escola; escola/escola).</p> <p>A criança interage com outras pessoas utilizando ferramentas de comunicação em rede, com assistência do educador.</p>	<p>A criança representa acontecimentos e experiências da vida quotidiana ou situações imaginadas, usando, com o apoio do educador, ferramentas digitais que permitam inserir imagens, palavras e sons.</p> <p>A criança utiliza as funcionalidades básicas de algumas ferramentas digitais (e.g. programas de desenho) como forma de expressão livre.</p>	<p>A criança participa na definição de regras, comportamentos e atitudes a adoptar relativamente ao uso dos equipamentos e ferramentas digitais, incluindo regras de respeito pelo trabalho dos outros.</p> <p>A criança cuida e responsabiliza-se pela utilização de equipamentos e ferramentas digitais, observando as normas elementares de segurança definidas em grupo (e.g. ligar/desligar computador; cuidado com as tomadas).</p>
1.º Ciclo	<p>O aluno utiliza recursos digitais on-line e off-line para pesquisar, seleccionar e tratar a informação, de acordo com os objetivos definidos e as orientações fornecidas pelo professor.</p>	<p>O aluno comunica e interage com outras pessoas, usando, com o apoio do professor, ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona e respeitando as regras de conduta subjacentes.</p>	<p>O aluno desenvolve, com o apoio e orientação do professor, trabalhos escolares com recurso a ferramentas digitais fornecidas, para representar conhecimentos, ideias e sentimentos.</p>	<p>O aluno adota comportamentos elementares de segurança na utilização das ferramentas digitais fornecidas, respeitando os direitos de autor.</p>
2.º Ciclo	<p>O aluno utiliza recursos digitais on-line e off-line para, com o apoio do professor, pesquisar, seleccionar e tratar informação de acordo com objetivos concretos e com critérios de qualidade e pertinência.</p>	<p>O aluno comunica, interage e colabora com outras pessoas, usando ferramentas e ambientes de comunicação em rede, seleccionados com o apoio do professor, como estratégia de aprendizagem individual e coletiva.</p>	<p>O aluno concebe e desenvolve, com orientação e apoio do professor, trabalhos escolares, recorrendo a diferentes ferramentas digitais, para exprimir e representar conhecimentos, ideias e sentimentos.</p>	<p>O aluno adota comportamentos seguros, respeita direitos de autor e de propriedade intelectual, e observa normas de conduta na utilização de ambientes digitais on-line.</p>
3.º Ciclo	<p>O aluno utiliza recursos digitais on-line e off-line para pesquisar, seleccionar e tratar informação de acordo com objetivos concretos, decorrentes de questões e problemas previamente identificados, e com critérios de qualidade e pertinência.</p>	<p>O aluno comunica, interage e colabora usando ferramentas e ambientes de comunicação em rede, seleccionados de acordo com as respetivas potencialidades e constrangimentos, como estratégia de aprendizagem individual e coletiva.</p>	<p>O aluno concebe e desenvolve trabalhos escolares com recurso a diferentes ferramentas digitais, e cria documentos originais que exprimam e representem conhecimentos, ideias e sentimentos.</p>	<p>O aluno adota comportamentos seguros, respeita direitos de autor e de propriedade intelectual, e observa normas de conduta na utilização de ambientes digitais on-line.</p>