

2006/2007

MANUAL

NOVAS TIC

... A UM CLIQUE DO FUTURO!

1º CICLO EB
4º ANO

AUTORA:

CLARA FERNANDES



EDITORA:
INFÂNCIA_FELIZ

2... a um *CLIQUE* do Futuro!

4º Ano

ATIC

+

ADN

ATIC
Aulas de Tecnologias de
Informação e Comunicação

ADN
Aulas das Disciplinas Nucleares
L.Portuguesa e Matemática



3... a um **CLIQUE** do Futuro!

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
S E T E M B R O	<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecimento de regras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Preservação de um PC. • Cuidados a ter com o uso do Laboratório de Novas TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a preservar um PC. • Interiorizar regras de bom uso do Laboratório de Novas TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstração dos cuidados: ligar e desligar o pc/monitor; cobrir o monitor;; desligar as fichas eléctricas;; não correr no laboratório; deixar tudo arrumado; não clicar com força no rato/teclas; arrumar os auscultadores/cds; deixar a cadeira arrumada; fazer fila ordenadamente;...

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
S E T E M B R O	<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecimento de regras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Preservação de um PC. • Cuidados a ter com o uso do Laboratório de Novas TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a preservar um PC. • Interiorizar regras de bom uso do Laboratório de Novas TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstração dos cuidados: ligar e desligar o pc/monitor; cobrir o monitor;; desligar as fichas eléctricas;; não correr no laboratório; deixar tudo arrumado; não clicar com força no rato/teclas; arrumar os auscultadores/cds; deixar a cadeira arrumada; fazer fila ordenadamente;...



Registo de Informação Setembro

Nº	Nome do Aluno	Liga e desliga o PC		Liga e desliga o Monitor		Cobre o monitor		Cuida dos auscultadores/cds		Deixa o lugar arrumado	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
O U T U B R O	• Sistema Operativo.	• Elementos básico de um S.O.	• Descrever os elementos de um PC; conhecer a diferença entre hardware/software/SO; dizer o que é um sistema operativo.	• Demonstração e Manipulação dos principais componentes do PC; hardware/software; evolução do SO (95, 98, millennium, xp).
	• Teclado e Rato.	• Constituição do teclado e funções do rato.	• Identificar no teclado os blocos; descobrir funções das teclas; manusear o rato.	• Demonstração da divisão do teclado (principal/numérico); descrição das teclas mais importantes (shift, enter, del, apagar, espaço, esc, direccionais); funções do rato (lado dir/esq/scroll).
	• Ambiente de trabalho e janelas.	• Descrição do Ambiente de trabalho e constituição de uma janela.	• Descrever o ambiente de trabalho; conhecer a constituição de uma janela.	• Descrição e constituição do AT (ícones, barra de tarefas, menu iniciar); exploração da constituição de uma janela (barras, botões minimizar, maximizar, restaurar e fechar).
	• Pastas e Redes.	• Criação de pastas e partilha em Rede.	• Criar e nomear pastas; partilhar pastas e documentos em rede.	• Criação de uma pasta, colocando o nome e guardando-a em Doc Escola; aprendizagem de partilha de pastas e documentos em rede.
• Revisões.	• Revisões dos conhecimentos adquiridos.	• Rever os conhecimentos adquiridos.	• Constituição de um PC; SO; teclado e rato; Ambiente de trabalho e janelas; pastas e sistema de rede.	

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
O U T U B R O	• Manipulação do rato.	• Cliques do lado esquerdo do rato. • Arrastamento de imagens com o rato.	• Aprender a clicar com o lado esquerdo do rato. • Arrastar utilizando o rato.	<u>http://www.rtp.pt/wportal/infantil</u> • Jogos Educativos para clicar e arrastar com o lado esquerdo do rato o mais rapidamente possível: 1). Não deixes passar a bola; 2). Quantos toques consegues dar; 3). Apanha os Palhaços; 4). Consegues girir ao cão.
	• Identificação de cores.	• Pintura de desenhos on-line.	• Pintar desenhos e misturar cores.	<u>http://www.noddy.com/index.html?country=pt</u>
	• Descoberta de formas.	• Identificação de formas.	• Identificar formas em desenhos.	• Jogos Educativos para pintar e misturar cores: 1). Pintar. • Jogos Educativos para descobrir formas em desenhos: 1). Procura figuras.



6... a um *CLIQUE* do Futuro!

Registo de Informação Outubro

Nº	Nome do Aluno	Identifica o SO, hardware/software		Conhece as funções das teclas		Sabe as funções do rato		Identifica AT e descreve janelas		Cria pastas e deixa em rede	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
N O V E M B R O	<ul style="list-style-type: none"> Documento de Texto do Open Office (freeware) 	<ul style="list-style-type: none"> Exploração do Doc Texto. 	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as ferramentas do Documento de texto. Escrever palavras e frases. Acentuar palavras. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploração da barra de ferramentas: tipo, tamanho e cor de letra; negrito, itálico e sublinhado; alinhamento de texto. Escrita de Palavras e frases. Acentuação de palavras: como escrever os acentos: $\grave{}$, $\tilde{}$, $\tilde{}$, $\hat{}$.

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
N O V E M B R O	<ul style="list-style-type: none"> Edição de Clips de filmes Educativos. Jogos Educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> Clips de Filmes Educativos em WMM sobre conteúdos programáticos de Língua Portuguesa e Matemática. Jogos educativos de matemática/Língua Portuguesa 	<ul style="list-style-type: none"> Decompor em sílabas e reconhecer acentuações. Pesquisar família de palavras e área vocabular. Rever os sinais de pontuação. Ordenar números ordinais até 50º. Aplicar a centena de milhar e o milhão. Rever os sólidos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> Escrita de guiões para os clips de filme educativos em Documento de Texto. Recolha de imagens/vídeos para a produção de clips de vídeos sobre os conteúdos programáticos LP e M. <p>CD Escola Virtual 4ºAno Porto Ed CD Dicionário Júnior Cyber_TIC_EB1</p> <ul style="list-style-type: none"> Jogos com divisão silábica e acentuação. Jogos de família de palavras e áreas vocabulares. Jogos com sinais de pontuação. Jogos com ordenação de números ordinais. Jogos com números. Jogos de sólidos geométricos.



Nº	Nome do Aluno	Localiza barra de ferramentas		Inseres os acentos nas palavras		Aplica o que aprende		Escreve frases		Escreve textos	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
D E Z E M B R O	<ul style="list-style-type: none"> Documento de Texto do Open Office (freeware) 	<ul style="list-style-type: none"> Exploração do Doc Texto. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar o alinhamento de texto. Aprender a paginar um documento. Inserir um cabeçalho e rodapé. 	<ul style="list-style-type: none"> Alinhamento de texto: esquerda, direita, centrado e justificado. Paginação manual de um documento. Inserção de um cabeçalho ou rodapé: usar o número, data, hora, nome).

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
D E Z E M B R O	<ul style="list-style-type: none"> Edição de Clips de filmes Educativos. Jogos Educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> Clips de Filmes Educativos em WMM sobre conteúdos programáticos de Língua Portuguesa e Matemática. Jogos educativos de matemática/Língua Portuguesa 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar palavras sinónimas e palavras antónimas. Rever nomes ou substantivos: género, número e grau. Descobrir a milésima. Relacionar o dam, hm, km e m. 	<ul style="list-style-type: none"> Escrita de guiões para os clips de filme educativos em Documento de Texto. Recolha de imagens/vídeos para a produção de clips de vídeos sobre os conteúdos programáticos LP e M. <p>CD Escola Virtual 4ºAno Porto Ed CD Dicionário Júnior Cyber_TIC_EB1</p> <ul style="list-style-type: none"> Jogos com palavras sinónimas e palavras antónimas. Jogos de nomes (gen, nº e grau). Jogos com números decimais. Jogos com medidas de comprimento.



Nº	Nome do Aluno	Alinha o texto		Pagina o texto		Insera cabeça-lho		Insera rodapé		Escreve frases e textos	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
J A N E I R O	<ul style="list-style-type: none"> • Documentação de Apresentação do Open Office (freeware) 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Documento de Apresentação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as ferramentas do Documento de Apresentação. • Explorar o ícone Galeria. • Inserir itens de Galeria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração da barra de ferramentas horizontal: ícone Galeria. • Descoberta dos diversos itens do ícone Galeria: efeitos 3d, homepage, limites, marcas, planos de fundo, sons. • Inserção dos vários itens de Galeria.

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
J A N E I R O	<ul style="list-style-type: none"> • Edição de Clips de filmes Educativos. • Jogos Educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Clips de Filmes Educativos em WMM sobre conteúdos programáticos de Língua Portuguesa e Matemática. • Jogos educativos de matemática/Língua Portuguesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Separar numa frase o GN, o GV e o GM. • Reduzir e expandir frases. • Praticar o produto de um número por 0,1, 0,01 e 0,001. • Calcular o quociente e o resto da divisão de um número por 10, 100 e 1000. • Medir o diâmetro e o raio de uma circunferência. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escrita de guiões para os clips de filme educativos em Documento de Texto. • Recolha de imagens/vídeos para a produção de clips de vídeos sobre os conteúdos programáticos LP e M. <p>CD Escola Virtual 4ºAno Porto Ed CD Dicionário Júnior Cyber_TIC_EB1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogos com frases para separar o GN, GV e GM. • Jogos de redução e expansão de frases. • Jogos com ordenação de números • Jogos de multiplicação/divisão. • Jogos para descobrir o raio/diâmetro da circunferência.



Nº	Nome do Aluno	Conhece o ícone Galeria		Inserir imagens		Inserir fundos		Inserir sons		Inserir limites	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
F E V E R E I R O	<ul style="list-style-type: none"> • Documentação de Apresentação do Open Office (freeware) 	<ul style="list-style-type: none"> • Continuação da exploração do Documento de Apresentação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as ferramentas do Documento de Apresentação. • Explorar o ícone Galeria. • Inserir itens de Galeria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração da barra de ferramentas horizontal: ícone Galeria. • Descoberta dos diversos itens do ícone Galeria: efeitos 3d, homepage, limites, marcas, planos de fundo, sons. • Inserção dos vários itens de Galeria. • Construir uma breve história (Max 5 diapositivos) e apresentar à turma.

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
F E V E R E I R O	<ul style="list-style-type: none"> • Edição de Clips de filmes Educativos. • Jogos Educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Clips de Filmes Educativos em WMM sobre conteúdos programáticos de Língua Portuguesa e Matemática. • Jogos educativos de matemática/Língua Portuguesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os determinantes: artigos, demonstrativos e possessivos. • Reconhecer rectas, semi-rectas, segmentos de recta e ângulos. • Comparar a amplitude de ângulos rectos, agudos e obtusos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escrita de guiões para os clips de filme educativos em Documento de Texto. • Recolha de imagens/vídeos para a produção de clips de vídeos sobre os conteúdos programáticos LP e M. <p>CD Escola Virtual 4ºAno Porto Ed CD Dicionário Júnior Cyber_TIC_EB1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogos com aplicação de determinantes. • Jogos com explicação de rectas, semi-rectas, segmentos de recta e ângulos. • Jogos com os ângulos.



Registo de Informação Fevereiro

Nº	Nome do Aluno	Conhece o ícone Galeria		Insere imagens, fundos e sons		Cria histórias criativas		Arquiva em modo de apresentação		Revela autonomia no Software	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
M A R Ç O	<ul style="list-style-type: none"> • Software Windows Movie Maker XP. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Software Windows Movie Maker XP. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as funcionalidades do programa. • Visualizar alguns Movies feitos neste software. • Explorar a Janela do WMM. 	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidades do software: movies de fotografias ou de vídeos, legendas. • Exploração da barra de menus e da barra de ferramentas. • Exploração da caixa de ferramentas: Capturar Video (importar vídeos, fotos e áudio). • Exploração da janela do WMM.

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
M A R Ç O	<ul style="list-style-type: none"> • Edição de Clips de filmes Educativos. • Jogos Educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Clips de Filmes Educativos em WMM sobre conteúdos programáticos de Língua Portuguesa e Matemática. • Jogos educativos de matemática/Língua Portuguesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os adjectivos qualificativos e aplicar os graus. • Calcular o perímetro de polígonos. • Medir o perímetro e o diâmetro de base circular de um objecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produção de clips de vídeos sobre os conteúdos programáticos LP e M. <p>CD Escola Virtual 4ºAno Porto Ed CD Dicionário Júnior Cyber_TIC_EB1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogos com aplicação de adjectivos qualificativos e seus graus. • Jogos para cálculo de perímetro e diâmetro.



Nº	Nome do Aluno	Conhece as funções do WMM		Identifica a barra de menus		Identifica barra de ferramentas		Conhece caixa de ferramentas		Conhece a janela do WMM	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
A B R I L	<ul style="list-style-type: none"> • Software Windows Movie Maker XP. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Software Windows Movie Maker XP. 	<ul style="list-style-type: none"> • Importar fotografias. • Transferir as fotografias para a linha de tempo. • Visualizar as fotografias no WMP. • Conhecer as diferentes pistas da linha de tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Importação de fotografias. • Transferência das fotografias para a linha de tempo. • Visualização das fotografias no WMP. • Conhecimento das diferentes pistas da linha de tempo: vídeo, transição, áudio, títulos.

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
A B R I L	<ul style="list-style-type: none"> • Edição de Clips de filmes Educativos. • Jogos Educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Clips de Filmes Educativos em WMM sobre conteúdos programáticos de Língua Portuguesa e Matemática. • Jogos educativos de matemática/Língua Portuguesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar os pronomes pessoais. • Conjugação verbos. • Relacionar as unidades de medida de capacidade: k, hl, dal, l, dl, cl, ml. • Representar figuras geométricas 	<ul style="list-style-type: none"> • Produção de clips de vídeos sobre os conteúdos programáticos LP e M. <p>CD Escola Virtual 4ºAno Porto Ed CD Dicionário Júnior Cyber_TIC_EB1 http://www.alemdeeducar.com.br/jogos/flash/tangram/tanqran.shtml</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogos com aplicação pronomes pessoais e conjugação de verbos. • Jogos de relacionamento das medidas de capacidade. • Jogos com figuras geométricas



Nº	Nome do Aluno	Importa fotografias		Transfere fotos linha de tempo		Visualiza fotos no WMP		Conhece as pistas		Trabalha com autonomia	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
M A I O	<ul style="list-style-type: none"> Software Windows Movie Maker XP. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploração do Software Windows Movie Maker XP. 	<ul style="list-style-type: none"> Explorar a caixa de ferramentas. Importar ficheiros de áudio. Inserir títulos e créditos. Aplicar transições e efeitos de vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploração da caixa de ferramentas Editar Filme: transições e efeitos de vídeos, títulos e créditos. Importação de músicas. Inserção de legendas e fichas técnicas. Aplicação de efeitos e transições de vídeo.

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
M A I O	<ul style="list-style-type: none"> Edição de Clips de filmes Educativos. Jogos Educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> Clips de Filmes Educativos em WMM sobre conteúdos programáticos de Língua Portuguesa e Matemática. Jogos educativos de matemática/Língua Portuguesa 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os verbos regulares e os verbos irregulares e aplicar a sua conjugação. Relacionar as unidade de medida de massa, kg, hk, dak, g, dg, cg, mg. Utilizar instrumentos relacionados com o tempo: relógio, calendário e horário. 	<ul style="list-style-type: none"> Produção de clips de vídeos sobre os conteúdos programáticos LP e M. <p>CD Escola Virtual 4ºAno Porto Ed CD Dicionário Júnior Cyber_TIC_EB1 http://www.alemdeeducar.com.br/jogos/flash/tangram/tanqran.shtml</p> <ul style="list-style-type: none"> Jogos com aplicação e conjugação de verbos. Jogos de relacionamento das medidas de massa. Jogos com instrumentos de tempo.



Nº	Nome do Aluno	Importa músicas		Insere legendas		Insere fichas técnicas		Aplica transições de vídeo		Aplica efeitos de vídeo	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
J U N H O	<ul style="list-style-type: none"> • Software Windows Movie Maker XP. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração do Software Windows Movie Maker XP. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar a caixa de ferramentas. • Importar ficheiros de vídeo e trabalhar vídeo. • Rever o filme. • Concluir o filme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração da caixa de ferramentas Concluir filme: arquivar no pc ou num cd. • Importação de vídeos: cortar, acrescentar e slowmotion. • Revisão do filme: ver se tem erros e corrigir. • Conclusão do Filme: gravar no pc ou em cd.

Mês	Tema	Conteúdo	Competências	Actividades Pedagógicas
J U N H O	<ul style="list-style-type: none"> • Edição de Clips de filmes Educativos. • Jogos Educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Clips de Filmes Educativos em WMM sobre conteúdos programáticos de Língua Portuguesa e Matemática. • Jogos educativos de matemática/Língua Portuguesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Concluir os clips de filmes educativos. • Rever conteúdos programáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conclusão da produção de clips de vídeos sobre os conteúdos programáticos LP e M. <p>CD Escola Virtual 4ºAno Porto Ed CD Dicionário Júnior Cyber_TIC_EB1 http://www.alemdeeducar.com.br/jogos/flash/tangram/tangran.shtml</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogos com revisões programáticas.



Nº	Nome do Aluno	Importa vídeos		Trabalha vídeos		Faz a revisão do filme		Conclui o filme gravando		Respeita regras da sala	
		😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️	😊	☹️
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											



Projecto Final	Clips de filme Educativos
Data finalização	Última Semana de Junho
Material necessário	PC, Impressora, Internet, Paint, Open-Office (Documento de texto e Documento de Apresentação), Windows Movie Maker, máquina fotográfica digital, scanner, Cd, Folhas A4 autocolante, saquetas porta-cds
<i>EXEMPLO:</i>	<p align="center">Filmes com conteúdo Programático de Língua Portuguesa e Matemática 4º ano</p> 

