Conteúdos	Objetivos	Atividades	Avaliação
<p style="text-align: center;">Apresentações Multimédia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar o(s) programa(s) informático(s) de apresentações multimédia utilizado(s) em contexto de sala de aula. 2. Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar. 3. Conhecer o ambiente gráfico e os diferentes modos de apresentação. <p>Explorar as diferentes funcionalidades do programa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4- abrir, guardar, renomear e fechar um ficheiro; 5- abrir uma apresentação existente; 6- criar uma nova apresentação; 7- inserir texto; 8- formatar texto; 9- configurar o alinhamento do texto; 10- formatar o espaçamento entre linhas; 11- utilizar o corretor ortográfico; 12- utilizar a tabulação; 13- inserir e formatar imagens e formas automáticas; 14- adicionar, duplicar e eliminar diapositivos; 15- mover diapositivos; 16- guardar, visualizar e imprimir uma apresentação. 	<p>O professor deverá demonstrar, inicialmente, o funcionamento básico do software, bem como explicar as potencialidades de uma apresentação multimédia. Os alunos poderão de seguida explorar, uma a uma, algumas ferramentas básicas do programa, de forma a poderem iniciar a elaboração de uma apresentação muito simples.</p> <p>Progressivamente, na elaboração orientada de apresentações, deverão explorar cada vez mais ferramentas, de forma a tornarem as suas apresentações cada vez mais ricas em termos de organização e também de aspeto visual.</p>	<p>Observação do empenho dos alunos e da elaboração do trabalho completo.</p> <p>Registo do empenho, trabalho e comportamento em grelha Excel.</p>
			Recursos
			<p>Computador</p> <p>Internet</p> <p>Projetor de Vídeo</p> <p>Microsoft PowerPoint</p>

Conteúdos	Objetivos	Atividades	Avaliação
Fotografia Digital	<ol style="list-style-type: none">1.Reconhecer a fotografia como uma técnica de criação de imagens a partir da exposição luminosa.2.Distinguir câmaras fotográficas manuais (filme) de câmaras fotográficas digitais (sensor).3.Interiorizar alguns aspetos relativos a história da fotografia, nomeadamente a evolução nas técnicas/recursos utilizados.4.Identificar e explorar as principais funcionalidades na estrutura de uma câmara digital: lente, objetiva, painel LCD, visor, botão de disparo, obturador, diafragma, cartão de memória, zoom, botão para controlar programas específicos automáticos (desporto, paisagem, macro,...), etc.	<p>Através do diálogo e da exploração de imagens na Internet, os alunos deverão reconhecer a evolução dos equipamentos fotográficos ao longo dos tempos. Deverão também, através da demonstração de uma máquina digital, conhecer os elementos que normalmente fazem parte deste equipamento. Deverão de seguida, reconhecer, através de experiências, a importância da luz na captação de imagens através destes dispositivos.</p> <p>Através de demonstração, o professor explica aos alunos como utilizar a máquina fotográfica digital, bem como transferir as imagens para um computador para utilização posterior (por USB ou leitor de cartões de memória).</p>	<p>Observação do empenho dos alunos e da elaboração do trabalho completo.</p> <p>Registo do empenho, trabalho e comportamento em grelha. Excel.</p> <p style="text-align: center;">Recursos</p> <p>Computador</p> <p>Projetor de vídeo</p> <p>Internet</p> <p>Máquina fotográfica digital</p>

Conteúdos	Objetivos	Atividades	Avaliação
<p>Fotografia Digital</p> <p>Apresentações Multimédia</p>	<p>1. Definir e aplicar em contexto prático os conceitos básicos de fotografia digital.</p> <p>2. Reconhecer e utilizar os dispositivos de armazenamento e transferência de dados.</p> <p>1. Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</p> <p>2. Conhecer o ambiente gráfico e os diferentes modos de apresentação.</p> <p>Explorar as diferentes funcionalidades do programa:</p>	<p>Depois de adquirirem alguma experiência, os alunos poderão ficar responsáveis por fazer registos fotográficos dos trabalhos e atividades desenvolvidos na escola.</p> <p>O professor deverá demonstrar, inicialmente, o funcionamento básico do software, bem como explicar as potencialidades de uma apresentação multimédia. Os alunos poderão de seguida explorar, uma a uma, algumas ferramentas básicas do programa, de forma a poderem iniciar a elaboração de uma apresentação muito simples.</p>	<p>Observação do empenho dos alunos e da elaboração do trabalho completo.</p> <p>Registo do empenho, trabalho e comportamento em grelha Excel.</p> <p>Recursos</p> <p>Computador</p> <p>Projetor de vídeo</p> <p>Internet</p> <p>Máquina fotográfica digital</p> <p>Microsoft PowerPoint</p>