

Critérios de avaliação e classificação

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:	Escola Básica e Secundária D. Sancho II, Alijó			Ano Letivo:	2025-2026
Ano de Escolaridade:	7º	Disciplina:	TIC		

CONHECIMENTOS E CAPACIDADES				
Domínio	Ponderação	AE/Descritores desempenho	Perfil do aluno	Processo recolha informação
Criar e inovar 1. Edição de imagem <ul style="list-style-type: none"> • Formatos de ficheiros de imagens mais comuns; • Conversão de formatos de ficheiros; • Atributos de imagens • Gestão de projeto de imagem; • Transferir imagens capturadas para o computador; • Utilização das ferramentas; • Utilização de filtros; • Utilizar e gerir camadas; • Manipulação de imagens; • Exportar imagem. 	55%	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem; • Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem; • Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de 	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, D, J) Crítico / Analítico (A, B, C, D, G) Indagador / Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H)	Testagem: <ul style="list-style-type: none"> - Testes; - Provas práticas; - Questionários online; - Quizes; - Questionamento oral; - Fichas de trabalho; - Questões Aula; - Outros... (dando cumprimento ao DL nº54/2018) Análise de conteúdo: <ul style="list-style-type: none"> - Relatório de atividades; - Trabalhos de pesquisa/ investigação/ projeto; - Composições - Outros.

<p>2. Edição de vídeo e som</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transferir vídeo capturado para o computador • Gerir projeto de vídeo • Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo • Gerir elementos multimédia na linha de tempo • Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto • Exportar vídeo • Capturar áudio a partir do microfone <p>Exportar áudio</p> <p>3. Modelação 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir projetos de modelação 3D • Adicionar formas • Manipular câmara • Gerir objetos • Manipular objetos no plano de trabalho • Exportar modelos 		<p>som e vídeo;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo; • Produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo; • Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D; 	<p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)</p>	<p>Observação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grelha de observação de apresentações orais; - Grelha de observação direta; - Outros.
---	--	---	--	---

<p>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas Operativos <ul style="list-style-type: none"> • Utilização do sistema operativo Instalação/desinstalação de aplicações • Segurança <ul style="list-style-type: none"> • Proteção da privacidade • Utilização de ferramentas digitais • Navegação na internet • Análise da veracidade de textos e mensagens • Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> • Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo • Identificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeo 	<p>9%</p>	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo; 		
<p>Investigar e Pesquisar</p> <p>1. Pesquisa e análise de informação</p>		<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</p>		

<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do navegador web • Pesquisa de informação • Modelos de pesquisa • Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação <p>2. Organização e gestão da informação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organização de marcadores • Gestão de pastas e ficheiros 	8%	<p>Planificar estratégias de investigação e pesquisa online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação. <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</p>		
--	----	--	--	--

<p>Colaborar e Comunicar</p> <p>1. Ferramentas de comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona • Coimunicação assíncrona • Colaboração em ambientes fechados <p>2. Apresentação e partilha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagens • Vídeos e som • Modelos tridimensionais • Apresentações eletrónicas • Murais <p>Outros projetos</p>	<p>8%</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. • Apresentar e partilhar os trabalhos/projetos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambiente digitais fechados; 		
--	-----------	---	--	--

Domínios transversais: os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

ATITUDES E VALORES				
Critérios	Ponderação	AE/Descritores desempenho	Perfil do aluno	Processo recolha informação
Cidadania	20%	<ul style="list-style-type: none"> - Respeitar todos os membros da comunidade escolar. - Trabalhar de modo cooperativo com espírito de partilha e entreajuda. - Adequar o comportamento. - Argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista. - Preservar os espaços e os equipamentos. 	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	<p>Observação direta.</p> <p>Grelhas de observação.</p> <p>Rubrica de avaliação</p>
Participação		<ul style="list-style-type: none"> - Participar na aula com intervenções de qualidade. - Participar nas atividades propostas. - Ter espírito de iniciativa. - Contribuir com ideias/propostas (novas/criativas) válidas para o desenvolvimento de tarefas/atividades. - Procurar ser autónomo na realização das atividades/tarefas. 		
Responsabilidade		<ul style="list-style-type: none"> - Ter o material necessário para a aula. - Realizar todas as tarefas propostas. - Cumprir o prazo de realização das tarefas. - Ser pontual. - Ser organizado nos materiais escolares/colaborar na sua organização. 		
Autorregulação e autoavaliação		<ul style="list-style-type: none"> - Ser perseverante e procurar fazer mais e melhor. - Demonstrar empenho na melhoria das aprendizagens após feedback. - Reconhecer as suas dificuldades e progressos. - Ter espírito crítico. - Ter sentido de justiça em relação ao trabalho realizado. 		