

Critérios de avaliação e classificação

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:	Escola Básica e Secundária D. Sancho II, Alijó	Ano Letivo:	2026-2027
Ano de Escolaridade:	7 ^a	Disciplina:	TIC

CONHECIMENTOS E CAPACIDADES

Domínio	Ponderação	AE/Descritores desempenho	Perfil do aluno	Processo recolha informação
Criar e inovar 1. Edição de imagem • 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%	• 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,	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: - Testes; - Provas práticas; - Questionários online; - Quizes; -Questionamento oral; - Fichas de trabalho; - Questões Aula; - Outros... (dando cumprimento ao DL nº54/2018) Análise de conteúdo: - Relatório de atividades; - Trabalhos de pesquisa/ investigação/ projeto; - Composições - Outros.

2. Edição de vídeo e som • 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 Exportar áudio 3. Modelação 3D: • Gerir projetos de modelação 3D • Adicionar formas • Manipular câmara • Gerir objetos • Manipular objetos no plano de trabalho • Exportar modelos		entre outras) de captação e edição de som e vídeo; • 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;	Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)	Observação: -Grelha de observação de apresentações orais; - Grelha de observação direta; - Outros.
---	--	---	---	--

Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais - Sistemas Operativos - Utilização do sistema operativo - Instalação/desinstalação de aplicações - Segurança - Proteção da privacidade - Utilização de ferramentas digitais - Navegação na internet - Análise da veracidade de textos e mensagens - Direitos de autor - Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo - Identificar riscos do uso inadequado de imagens, sons e vídeo	9%	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: - 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 inadequado de imagens, de sons e de vídeos; - Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo;		
Investigar e Pesquisar 1. Pesquisa e análise de informação		O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:		

- Utilização do navegador web - Pesquisa de informação - Modelos de pesquisa - Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação 2. Organização e gestão da informação - Organização de marcadores - Gestão de pastas e ficheiros	8%	Planificar estratégias de investigação e pesquisa online: - 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. Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.		
--	-----------	--	--	--

Colaborar e Comunicar 1. Ferramentas de comunicação e colaboração • Comunicação síncrona • Coimunicação assíncrona • Colaboração em ambientes fechados 2. Apresentação e partilha • Imagens • Vídeos e som • Modelos tridimensionais • Apresentações eletrónicas • Murais Outros projetos	8%	O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de: • 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%	- 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	Observação direta. Grelhas de observação. Rubrica de avaliação
Participação		- 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		- 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		- 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.		

20/09/2026, Os Professores do grupo 550