



Nível de Ensino: 3º Ciclo

Disciplina: TIC

Ano: 7º

Curso: Ensino Básico

Planificação Anual

Período	Sequências	Conteúdos Programáticos/Aprendizagens Essenciais	Tempos letivos
1.º	<ul style="list-style-type: none"> Direitos de autor relacionados com a imagem Privacidade 	Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais <ul style="list-style-type: none"> Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais 	6
2.º	<ul style="list-style-type: none"> Método de pesquisa e investigação Meios e Aplicações como suporte aos projetos e ao processo de ensino e aprendizagem 	Investigar e pesquisar <ul style="list-style-type: none"> Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online Comunicar e colaborar <ul style="list-style-type: none"> Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração 	6
3.º	<ul style="list-style-type: none"> Imagem, Som, Vídeo e Modelação 3D 	Criar e inovar <ul style="list-style-type: none"> Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade 	4

Critérios de Avaliação/Ponderação

Em cada descritor a avaliação é feita tendo em conta os níveis seguintes:

Ainda está longe de um desempenho razoável	Ainda não desempenha razoavelmente	Desempenha razoavelmente	Desempenha bem	Desempenha plenamente
Insuficiente		Suficiente	Bom	Muito Bom
Até 19%	Entre 20% e 46%	Entre 47% e 69%	Entre 70% e 89%	Entre 90% e 100%

(Domínios/Sequências/Temas/Módulos e Conhecimentos, Capacidades e Atitudes)/Descritores	Ponderação	Instrumentos de Avaliação
<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Conhece diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; b) Adota práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; c) Conhece comportamentos que visam a proteção da privacidade; adota comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; d) Adota práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; e) Lê, compreende e identifica mensagens manipuladas ou falsas; f) Identifica os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; g) Respeita as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 	25%	<ul style="list-style-type: none"> • Observação direta das tarefas realizadas em aula; • Participação em aula; • Projetos/trabalhos de avaliação; • Contributos dados para as atividades de articulação curricular; • Auto e heteroavaliação.
<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar <i>online</i>;</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; b) Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; c) Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; d) Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa <i>online</i>; e) Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; f) Analisa criticamente a qualidade da informação; g) Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	25%	
<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; b) Seleciona as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; c) Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; 	25%	

d) Apresenta e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		
<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <p>a) Compreende e utiliza técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</p> <p>b) Analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</p> <p>c) Decompõe um objeto nos seus elementos constituintes;</p> <p>d) Desenha objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</p> <p>e) Mobiliza os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</p> <p>f) Integra conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.</p>	25%	

Notas:

- a avaliação é sempre formativa, mesmo a que resulta de uma classificação no final dos 1.º e 2.º períodos, com exceção da avaliação do final do 3.º período, que é sumativa e que resulta do juízo globalizante do ano;
- os instrumentos de avaliação devem ser diversificados;
- um instrumento de avaliação tem tantas classificações quantos os descritores dos domínios/sequências/temas/módulos e conhecimentos, capacidades e atitudes que estão a ser avaliados;
- a dificuldade registada num determinado período do ano não deve ser considerada na avaliação do 3.º período, quando se deteta que o aluno já superou o problema.

Níveis de Desempenho

Tendo em conta as aprendizagens essenciais e as áreas de competência inscritas no Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória (linguagens e textos; informação e comunicação; raciocínio e resolução de problemas; pensamento crítico e pensamento criativo; relacionamento interpessoal; desenvolvimento pessoal e autonomia; bem-estar, saúde e ambiente; sensibilidade estética e artística; saber científico, técnico e tecnológico; consciência e domínio do corpo), os descritores de desempenho são os seguintes:

<p>(Muito Bom) Nível 5 18 a 20 valores</p>	<p>O aluno conseguiu atingir na totalidade os conhecimentos, capacidades e atitudes previstas nas aprendizagens essenciais, evidenciando não ter qualquer dificuldade na disciplina. Tendo em conta o ano de escolaridade, o aluno demonstra poder adquirir, no final da escolaridade obrigatória, a plenitude das competências de conhecimentos, capacidades e atitudes.</p>
<p>(Bom) Nível 4 14 a 17 valores</p>	<p>O aluno conseguiu atingir a maior parte dos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas nas aprendizagens essenciais, evidenciando ter muita facilidade na disciplina. Tendo em conta o ano de escolaridade, o aluno demonstra poder adquirir, no final da escolaridade obrigatória, a maior parte das competências de conhecimentos, capacidades e atitudes.</p>
<p>(Suficiente) Nível 3 10 a 13 valores</p>	<p>O aluno conseguiu atingir, de forma satisfatória, uma parte dos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas nas aprendizagens essenciais, evidenciando ter pequenas dificuldades na disciplina. Tendo em conta o ano de escolaridade, o aluno demonstra poder adquirir, no final da escolaridade obrigatória, de forma satisfatória, uma parte das competências de conhecimentos, capacidades e atitudes.</p>
<p>(Insuficiente) Níveis 1 e 2 0 a 9 valores</p>	<p>O aluno não conseguiu atingir, de forma satisfatória, os conhecimentos, capacidades e atitudes previstas nas aprendizagens essenciais, evidenciando ter dificuldades na disciplina. Tendo em conta o ano de escolaridade, o aluno demonstra muitas dificuldades em poder adquirir, no final da escolaridade obrigatória, de forma satisfatória, uma parte das competências de conhecimentos, capacidades e atitudes.</p>