

	<p>funções simples de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p> <p>COMUNICAR E COLABORAR</p> <p>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p> <p>CRIAR E INOVAR</p> <p>Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</p> <p>Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;</p> <p>Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo</p>	20%	Registos de observações do trabalho e atitudes em contexto de sala de aula.	
--	--	-----	---	--

	<p>em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</p> <p>Integrar 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> <p>Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados;</p> <p>Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados;</p> <p>Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.</p> <p>RESPONSABILIDADE, EXCELÊNCIA E EXIGÊNCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evidencia rigor no trabalho: <ul style="list-style-type: none"> → É pontual; → Tem o caderno diário organizado; → Faz-se acompanhar dos materiais necessários ao desenvolvimento das atividades letivas; → Cumpre as regras da sala de aula. • Demonstra perseverança na superação das dificuldades: <ul style="list-style-type: none"> → Realiza as atividades da aula; → É autónomo. • Esforça-se por desenvolver o pensamento reflexivo, crítico e criativo. <ul style="list-style-type: none"> → Possui capacidade de se autoavaliar; → É curioso e quer aprender mais. <p>CIDADANIA, INTEGRIDADE E PARTICIPAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> → Evidencia respeito por si mesmo, pelo outro. → Mostra disponibilidade e capacidade de cooperar. → Respeita a diversidade humana e cultural. → Revela-se solidário e interventivo. • Participa – contribui para a aprendizagem coletiva.. 			
--	---	--	--	--

Ponderação da classificação final de cada Período (*)

Sendo **C** a classificação a atribuir ao aluno no final de cada período e **M** a média ponderada, calculada a partir dos resultados/registos de avaliação provenientes do trabalho desenvolvido pelo aluno, durante o respetivo período, considere-se:

$$C1 = M1 \text{ (1.º Período)}$$

$$C2 = 0,4 C1 + 0,6 M2 \text{ (2.º Período)}$$

$$C3 = 0,6 C2 + 0,4 M3 \text{ (3.º período)}$$

(*) Observações

1. Os instrumentos de avaliação elencados correspondem apenas a exemplos possíveis, não devendo ser encarados de forma vinculativa e fechada. Outros poderão surgir tendo em conta as necessidades/características de cada turma.