



DISCIPLINA DE Tecnologias de Informação e Comunicação

7º ANO

	Domínios / Conteúdos Programáticos	Objetivos	Turmas/nº aulas previstas (50min)			
			A1/A2	B1/B2	C1/C2	D1
1º Período	Edição de imagem <ul style="list-style-type: none">Gestão de projeto de imagemTransferir imagens capturadas para o computadorUtilização das ferramentasUtilização de filtrosUtilizar e gerir camadasManipulação de imagensExportar imagem	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem;</p> <p>Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo 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;</p>	14	14	14	14
2º Período	Edição de vídeo e som <ul style="list-style-type: none">Transferir vídeo capturado para o computadorGerir projetos de vídeoInserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempoGerir elementos multimédia na linha de tempoAplicar efeitos de vídeo e de som num projetoExportar vídeosCapturar áudio a partir do microfoneExportar áudios	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação;</p> <p>Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;</p> <p>Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo 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 modelação 3D;</p>	10	10	10	10
3º Período	Modelação 3D <ul style="list-style-type: none">Gerir projetos de modelação 3DAdicionar formasManipular câmaraGerir objetosManipular objetos no plano de trabalhoExportar modelos	<p>Desenhar 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>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>	8	8	8	8
		TOTAL	32	32	32	32

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, serão integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO**Informática**

CrITÉrios	Processos de recolha de informação	PonderaÇões
Autonomia	- Registo de observaÇões (Rubrica)	15%
Desenvolvimento pessoal e interpessoal		
ComunicaÇão	- ApresentaÇões orais - IntervenÇões em contexto de sala de aula	15%
Conhecimento	- Testes - Questões de aula - Outros instrumentos	70%
ResoluÇão de problemas		

O Grupo de Informática