



Domínio/ Subdomínios Conteúdos	Aprendizagens essenciais: Conhecimentos/ Capacidades e atitudes <i>O aluno deve ficar capaz de:</i>	Ações estratégicas de ensino orientadas para o perfil dos alunos	Descritores do perfil dos alunos
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<p>Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;</p> <p>Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</p> <p>Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</p> <p>Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;</p> <p>Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</p> <p>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</p>	<p>Identificar diferentes sistemas operativos.</p> <p>Creative Commons.</p>	<p>I</p> <p>C; D; I</p> <p>F</p> <p>A; B;C</p> <p>B</p> <p>B</p>
<b>Investigar e Pesquisar</b>	<p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p>	<p>Gerir a informação recolhida: agregadores de conteúdos; linhas cronológicas.</p>	<p>A; B;C;I</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>		<b>D</b>
<b>Comunicar e colaborar</b>	<p>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam o desenvolvimento de trabalho colaborativo;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p>	Utilizar adequadamente aplicações de comunicação digitais.	<b>B; E; I</b>
<b>Criar e Inovar</b>	<p>Compreender e utilizar técnicas adequadas à comunicação pela imagem.</p> <p>Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D</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>Produção produtos comunicação pela imagem; áudio e vídeo.</p> <p>Modelar protótipos de objetos 3D.</p>	<b>A;B;C;D;E;F;G;H;I</b>

Legenda: **A** – Linguagem e Textos; **B** – Informação e Comunicação; **C** – Raciocínio e Resolução de Problemas; **D** – Pensamento Crítico e Pensamento Criativo; **E** – Relacionamento Interpessoal; **F** – Desenvolvimento Pessoal e Autonomia; **G** – Bem-estar, Saúde e Ambiente; **H** - Sensibilidade Estética e Artística; **I** - Saber Científico, Técnico e Tecnológico; **J** – Consciência e Domínio do Corpo.

<b>Avaliação</b>
De acordo com o documento Critérios de avaliação