



	<u>COMPOSIÇÃO VISUAL</u> Narrativa e organização formal – a ilustração; Estrutura e organização da composição visual. <u>COR</u> Aplicação de cor em composições plásticas <u>COMUNICAÇÃO VISUAL</u> Elementos da comunicação visual; Evolução da comunicação visual ao longo da história da Humanidade <u>PERCEÇÃO VISUAL DA FORMA</u> Qualidade Geométrica das formas	Representações geométricas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bissetriz do ângulo</li> <li>• Circunferências</li> <li>• Tangentes</li> <li>• Concordâncias</li> <li>• Espirais</li> <li>• Óvulo e Oval</li> </ul>	+/- 18 Aulas de 2 Tempos  ou  +/- 27 Aulas de 3 Tempos
Avaliação Intercalar		Desenho do Rosto Desenho do Corpo Humano	
Apropriação e Reflexão / Interpretação e Comunicação; Experimentação e Criação	<u>GEOMETRIA PLANA e TRAÇADOS GEOMÉTRICOS</u> Revisões de conceitos de circunferência, raio, diâmetro, corda, reta, segmento de reta, semirreta, mediatriz de um segmento de reta, ângulo, Bissetriz de um ângulo, tangentes, concordâncias, espirais, óvulo, oval, arcos, polígonos regulares, irregulares e poliedros. <u>COMPOSIÇÃO VISUAL</u> Estrutura e organização básica da composição visual.	Traçado de Arcos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Volta Perfeita</li> <li>• Abatido</li> <li>• Ogiva Alongada</li> <li>• Ogiva encurtada</li> <li>• Contracurvado</li> </ul>	+/- 20 Aulas de 2 Tempos  Ou  +/- 30 Aulas de 3 Tempos
Avaliação sumativa 1º Semestre			
Apropriação e Reflexão / Interpretação e Comunicação; Experimentação e Criação	<u>COMPOSIÇÃO VISUAL</u> Estrutura e organização básica da composição visual. <u>TÓPICOS DE HISTÓRIA DE ARTE</u> Exemplos significativos de obras de arte nacional ou universal. <u>CONCEITO DE MOVIMENTO NA COMPOSIÇÃO VISUAL</u> <u>ESTRUTURA</u> Módulo-Padrão <u>REPRESENTAÇÃO DA FORMA BI e TRIDIMENSIONAL</u> Estrutura; Forma; Proporções; Cor; Volume; Luminosidade	Polígonos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regulares</li> <li>• Irregulares</li> </ul> Poliedros  Planificação de sólidos  Módulo-Padrão	+/- 18 Aulas de 2 Tempos  ou  +/- 27 Aulas de 3 Tempos
Avaliação Intercalar			
Apropriação e Reflexão / Interpretação e Comunicação; Experimentação e Criação	<u>EXPLORAÇÃO DE MATERIAIS DE SUPORTE E RISCADORES</u> <u>DESIGN</u> <u>PATRIMÓNIO</u> Património local com exemplos significativos <u>EXPERIMENTAÇÃO GRÁFICA E PLÁSTICA</u> <u>A EXPRESSIVIDADE E A INDIVIDUALIDADE NA REPRESENTAÇÃO</u>	Figura-Fundo / positivo-negativo  Técnica de pintura com pincel e outros materiais riscadores  Exploração de diferentes materiais de Suporte	+/- 14 Aulas de 2 Tempos  ou  +/- 21 Aulas de 3 Tempos
Avaliação sumativa 2º Semestre		Princípios básicos do Design; Metodologia Projetual  <b>NOTA:</b> Pretende-se que com estas atividades/estratégias que os alunos	

	aprendam/identifiquem/compreendam/anal isem saberes e processos e desenvolvam várias capacidades de expressividade/criatividade	
--	--	--

## Quadro 2

Avaliação	
A avaliação incide sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos alunos, tendo por referência as Aprendizagens Essenciais e o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. A avaliação assume um carácter contínuo e sistemático, espelhando a evolução manifestada pelo aluno ao longo do ano	
Modalidades	Instrumentos
<b>Diagnóstica:</b> Ficha de Aferição de Conhecimentos para deteção dos pontos fracos a melhorar  <b>Formativa:</b> Observação direta/Feedback durante o processo, Autoavaliação, Heteroavaliação, Atitudes/cumprimento de regras  <b>Sumativa:</b> Observação direta/Feedback durante o processo, Autoavaliação, Heteroavaliação, Atitudes/cumprimento de regras	Grelhas de avaliação/de registo de observação do professor/de autoavaliação do aluno Fichas diagnósticas/Aferição de Conhecimentos/Formativas Trabalhos práticos / escritos /orais produzidos pelo aluno Projetos Caderno diário e/ou portefólio do aluno Fichas de trabalho  Relacionamento Interpessoal Desenvolvimento Pessoal e Autonomia
<b>Nota:</b> no início do ano letivo o professor dará a conhecer aos alunos o conjunto preferencial de instrumentos de avaliação a utilizar.	
Estratégias / Recursos	
Computador Projeções: exemplos de trabalhos, imagens, vídeos, Escola Digital Utilização de Software digital em sala de aula: Powerpoints, Canvas, Mentimeter, Kahoot, Moodle, Google Cloud, Quiziz, Teams, etc Manual físico ou digital Exemplificação das etapas de um trabalho Parcerias com a comunidade educativa	