



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PORTO DE MÓS
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
GRUPO DISCIPLINAR 550 – INFORMÁTICA
ANO LETIVO 2020-2021

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – 7º ANO

Domínios	Áreas de Competências do Perfil dos Alunos	Descritores de desempenho	Aprendizagens Essenciais	Instrumentos de recolha de dados	Valorização (%)		
					Presencial	Misto	Não Presencial
Conhecimentos e capacidades (80%)	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J)	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na internet; • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 	<p>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noção de <i>software</i> e sua classificação • Classificação do <i>software</i> quanto à propriedade intelectual • Sistemas operativos: sua função e diferentes versões • Riscos da utilização de dispositivos • Práticas de proteção de dispositivos • Riscos da instalação e atualização de <i>software</i> • Práticas seguras de instalação e atualização de <i>software</i> • Riscos do comportamento inadequado do uso de dados pessoais • Práticas de proteção da privacidade • Riscos da utilização de ferramentas digitais • Riscos da navegação na internet 	Fichas de Avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos Práticos	45%	40%	35%
	Criativo (A, C, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ Organizador (A, B, C, I, J)						

<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p>	<p>O aluno planifica uma investigação a realizar online, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa <i>online</i>; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. <p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Práticas seguras de utilização de ferramentas digitais e de navegação na internet • Análise da veracidade de mensagens • Riscos associados ao uso indevido de imagens, sons e vídeos • Direitos de autor e propriedade intelectual • Regras de licenciamento <p>INVESTIGAR E PESQUISAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motores de pesquisa e suas funcionalidades • Bibliotecas e enciclopédias digitais • Navegador <i>web</i> e suas funcionalidades • Motores de pesquisa e suas funcionalidades • Estratégias de investigação e pesquisa • Ferramentas de pesquisa • Métodos de investigação, pesquisa e análise de informação • Critérios de credibilidade das fontes • Organização da pesquisa • Organização e gestão da informação • Gestão de pastas, ficheiros e marcadores <p>COMUNICAR E COLABORAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona e assíncrona • Ferramentas de comunicação • Normas de conduta 				
--	--	--	--	--	--	--

	<p>Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<p>O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos, usando imagem, som, vídeo, modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e os materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regras de segurança • Plataformas de apoio à comunicação e colaboração • Ambientes digitais fechados <p>CRIAR E INOVAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formatos de ficheiros de imagens mais comuns • Conversão de formatos de ficheiros • Retoque de imagens alterando os atributos das mesmas • Eficácia na captura de imagens através dos dispositivos em estudo • <i>Software</i> de gravação, organização e exibição de imagens • Importância da escolha de caracteres e fontes • Noções básicas sobre captura, edição e gravação de sons em diferentes formatos • Noções básicas sobre a captura, edição e gravação de vídeo digital • Noções básicas sobre modelação 3D 				
<p>Atitudes (20%)</p>	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</p> <p>Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Manter um comportamento e uma atitude exemplar.</p> <p>Colaborar com os outros colegas (preferencialmente em equipa) e apoiar terceiros em tarefas.</p> <p>Resolver problemas de natureza relacional de forma pacífica, com empatia e com sentido crítico.</p>	<p>Pontualidade/ Assiduidade de Grelhas de observação direta</p>	<p>5%</p>	<p>5%</p>	<p>5%</p>	

		<p>Desenvolver e manter relações diversas e positivas entre si e com os outros (comunidade escolar).</p> <p>Demonstrar espírito de colaboração, cooperação com colegas e professores.</p> <p>Respeitar os outros, cumprir as regras de funcionamento da sala de informática e zelar pelo material informático.</p> <p>Assumir de responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido; organizar e realizar autonomamente tarefas;</p> <p>Assumir e cumprir compromissos e contratualizar tarefas;</p> <p>Estar disponível para o autoaperfeiçoamento.</p> <p>Ser pontual e assíduo.</p>	<p>Comportamento/Atitudes</p> <p>Grelhas de observação direta</p>	10%	10%	10%
			<p>Sentido de responsabilidade</p> <p>Grelhas de observação direta</p>	5%	5%	5%

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS:

A - Linguagens 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.

Níveis de Desempenho das Aprendizagem dos Alunos

Domínios	Desempenho com base nas Aprendizagens Essenciais	Níveis de Desempenho (descritores)				
		1	2	3	4	5
Conhecimentos e Capacidade	O aluno deve saber adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais;	O aluno nunca/raramente sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais;	O aluno sabe e adota uma, com muita dificuldade uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais;	O aluno, às vezes ou com dificuldade sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais;	O aluno, quase sempre com facilidade sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais;	O aluno, sempre ou com muita facilidade sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais;

	O aluno deve saber planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;	O aluno nunca/raramente sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;	O aluno sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online, mas revela muita dificuldade.	O aluno, às vezes ou com muita dificuldade sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;	O aluno, quase sempre com facilidade sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;	O aluno, sempre ou com muita facilidade sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;
	O aluno deve mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração;	O aluno, nunca ou com muita dificuldade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração;	O aluno raramente ou com muita dificuldade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração;	O aluno, às vezes ou com alguma dificuldade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração;	O aluno quase sempre com facilidade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração;	O aluno sempre ou com muita facilidade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração;
	O aluno deve explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade;	O aluno nunca ou com muita dificuldade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade;	O aluno raramente ou com muita dificuldade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade;	O aluno às vezes ou com alguma dificuldade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade;	O aluno quase sempre com facilidade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade;	O aluno sempre ou com muita facilidade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade;
Atitudes	O aluno é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelando interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho;	O aluno nunca ou com muita dificuldade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho;	O aluno raramente ou com muita dificuldade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho;	O aluno às vezes ou com muita dificuldade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho;	O aluno quase sempre ou com facilidade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho;	O aluno sempre ou com muita facilidade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho;
	O aluno é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas;	O aluno nunca ou com muita dificuldade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas;	O aluno raramente ou com muita dificuldade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas;	O aluno às vezes ou com muita dificuldade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas;	O aluno quase sempre ou com facilidade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas;	O aluno sempre ou com muita facilidade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas;

	Avaliação/Classificação Final
Semestre	Media das classificações obtidas nos instrumentos de recolha de dados no semestre, de acordo com a respetiva valorização.