AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PORTO DE MÓS

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

GRUPO DISCIPLINAR DE INFORMÁTICA - 550

ANO LETIVO 2021/2022

Ensino Básico – 2.º Ciclo **Disciplina: TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO** **5.º |6.º Anos**

Critérios gerais	Domínios	Áreas de competência do PASEO*	Ponderação (%)		Descritores específicos de desempenho	Instrumentos de recolha de informação
			Regime presencial	Regime não presencial		
Conhecimentos e Capacidades 80%	**D1** ***Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais***	A B C D E F G H I	**20%**	**20%**	• O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais. – Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; – Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade; – Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; – Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. – Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	- Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos - Atividades orientadas/Fichas de trabalho - Questões Aula - Grelhas de observação
	D2 ***Investigar e pesquisar***		**20%**	**20%**	• O aluno planifica uma investigação a realizar online. – 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 pesquisa online; – 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 a gestão da informação.	

	D3 ***Comunicar e colaborar***		**20%**	**20%**	• O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração. – Identificar novos 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.	
	D4 ***Criar e inovar***		**20%**	**20%**	• O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos. – Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; – Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; – Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online; – Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; – Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	

OBSERVAÇÕES

* Áreas de competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória: **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.

Perfil de Aprendizagens					
Níveis / **Domínios**	**Muito Bom**	**Bom**	**Suficiente**	**Insuficiente**	
	(Sempre/Quase Sempre)	***(Muitas vezes/Frequentemente)***	***(Regularmente/Algumas Vezes)***	***(Poucas Vezes / Raramente)***	***(Muito Poucas Vezes /Nunca)***
D1	O aluno (…) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno (…) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno (…) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno (…) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	(…) o aluno sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.
D2	O aluno (…) sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar Online.	O aluno (…) sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar Online.	O aluno (…) sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar Online.	O aluno (…) vezes sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar Online.	(…) o aluno sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar Online.
D3	O aluno (…) mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	O aluno (…) mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	O aluno (…) mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	O aluno (…) mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	(…) o aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.
D4	O aluno (…) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno (…) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno (…) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno, (…) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	(…) o aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.