

DISCIPLINA: A.E. DigitALL – 4º ano

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DE AVALIAÇÃO	DOMÍNIOS	PONDERAÇÃO	ÁREAS DE COMPETÊNCIA do PASEO*	DESCRIPTORIOS ESPECÍFICOS DE DESEMPENHO	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Conhecimentos	Domínio 1   Cidadania digital	10%	A B C D E F G H I J	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e adota procedimentos seguros no que respeita à segurança dos dados e/ou partilha dos mesmos em situações de comunicação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabalhos de grupo, pares e/ou individuais</li> <li>Participação oral</li> <li>Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos</li> <li>Atividades orientadas / Fichas de trabalho</li> <li>Observação direta e grelhas de registo</li> <li>Registos de Autorregulação</li> </ul>
	Domínio 2   Investigação, Pesquisa e Tratamento da Informação	20%		<ul style="list-style-type: none"> <li>Revela competências no tratamento e organização da informação recolhida, utilizando técnicas diversificadas de pesquisa e seleção de informação em função das diferentes necessidades, contextos e situações.</li> <li>Escreve textos de géneros variados (narrativos e/ou informativos) adequados a finalidades específicas, tanto em papel, como em suporte digital.</li> </ul>	
Resolução de Problemas	Domínio 3   Comunicação e Colaboração	20%		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunica raciocínios, usando, com correção, a língua portuguesa;</li> <li>Revela participação, cooperação e responsabilidade nas atividades propostas;</li> </ul>	
Comunicação	Domínio 4   Criação e Inovação	50%		<ul style="list-style-type: none"> <li>Demonstra competências técnicas na área da arte digital, através da identificação de componentes, as suas funções e a sua aplicação em projetos;</li> <li>Identifica componentes fundamentais de um circuito elétrico e monta circuitos simples, compreendendo o papel de cada componente;</li> <li>Aplica o pensamento lógico e computacional para criar e seguir algoritmos simples, classifica objetos com base em critérios definidos, programa animações e/ou jogos básicos no Scratch;</li> <li>Demonstra capacidade de análise de problemas específicos, aplicando o pensamento crítico para explorar diversas abordagens e criar soluções criativas e inovadoras que respondam de forma eficaz ao(s) problema(s) apresentado(s).</li> </ul>	
Interação					
		<b>100%</b>			

**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.