

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIAS

GRUPO: 550

DISCIPLINA: TIC – 6.º ANO

DOMÍNIOS/TEMAS	FATOR DE PONDERAÇÃO (PARA CADA DOMÍNIO)	APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO*	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	20%	<p>O aluno deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. – Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. – Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. 	<p>Conhecedor/sabedor/culto/informado</p> <p>Crítico</p> <p>Crítico/Analítico</p> <p>Indagador/Investigador</p> <p>Respeitador da diferença/do outro</p>	<p>Apresentações orais</p> <p>Trabalhos de grupo/projeto</p>
COMUNICAR E COLABORAR	20%	<p>O aluno deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. 	<p>Sistematizador/Organizador</p> <p>Questionador</p> <p>Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e oralidade</p> <p>Participativo/colaborado</p>	<p>Fichas de Trabalho</p> <p>Testes / Questionários</p>

DOMÍNIOS/TEMAS	FATOR DE PONDERAÇÃO (PARA CADA DOMÍNIO)	APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORIOS DO PERFIL DO ALUNO*	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
INVESTIGAR E PESQUISAR	20%	O aluno deve: <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. – Analisar criticamente a qualidade da informação. – Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	r Responsável/Autónomo Cuidador de si e do outro Autoavaliador (transversal às áreas)	(escritos e/ou práticos) Tarefas em sala de aula Trabalhos de casa
CRIAR E INOVAR	40%	O aluno deve: <ul style="list-style-type: none"> – Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais. – Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. – 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. – Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis. 		

(*)ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS			(*)VALORES	
A-Linguagens e textos	E-Relacionamento interpessoal	I-Saber científico, técnico e tecnológico	1-Responsabilidade e integridade	4-Cidadania e participação
B- Informação e comunicação	F-Desenvolvimento pessoal e autonomia	J-Consciência e domínio do corpo	2-Excelência e exigência	5 -Liberdade
C-Raciocínio e resolução de problemas	G-Bem-estar, saúde e ambiente		3-Curiosidade, reflexão e inovação	
D-Pensamento crítico e pensamento criativo	H-Sensibilidade estética e artística			

Descritores de Desempenho
 (definidos a partir das aprendizagens específicas)

DESEMPENHO	NÍVEIS	5	4	3	2	1
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS		<ul style="list-style-type: none"> - Tem consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia. - Compreende a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade. - Conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos. - Entende as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 		<ul style="list-style-type: none"> - Tem alguma consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia. - Compreende a necessidade de algumas práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando alguns comportamentos em conformidade. - Conhece e adota algumas regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos. - Entende algumas das regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 		<ul style="list-style-type: none"> - Não tem consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia. - Não compreende a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet e não adota comportamentos em conformidade. - Não conhece e nem adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos. - Não entende as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.
	COMUNICAR E COLABORAR	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração. - Seleciona as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos. - Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. - Apresenta e partilha os produtos 		<ul style="list-style-type: none"> - Identifica alguns dos novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração. - Seleciona algumas das soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos. - Utiliza alguns meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. - Apresenta e partilha alguns dos produtos desenvolvidos, utilizando 		<ul style="list-style-type: none"> - Não identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração. - Não seleciona as soluções tecnológicas adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos. - Não utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. - Não apresenta nem partilha os

DESEMPENHO \ NÍVEIS	5	4	3	2	1
	desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.
INVESTIGAR E PESQUISAR	<ul style="list-style-type: none"> - Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes. - Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa. - Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa. - Analisa criticamente a qualidade da informação. - Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 		<ul style="list-style-type: none"> - Formula algumas questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes. - Por vezes, define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa. - Utiliza, por vezes, o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa. - Analisa, por vezes, criticamente a qualidade da informação. - Utiliza, por vezes, o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 		<ul style="list-style-type: none"> - Não formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes. - Não define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa. - Não utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa. - Não analisa criticamente a qualidade da informação. - Não utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
CRIAR E INOVAR	<ul style="list-style-type: none"> - Reconhece as potencialidades de aplicações digitais. - Produz e modifica artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. - Conhece as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados. - Elabora algoritmos no sentido de 		<ul style="list-style-type: none"> - Reconhece algumas das potencialidades de aplicações digitais. - Por vezes, produz e modifica artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. - Conhece algumas das potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados. - Elabora alguns algoritmos no sentido 		<ul style="list-style-type: none"> - Não reconhece as potencialidades de aplicações digitais. - Não produz nem modifica artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. - Não conhece as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados. - Não elabora algoritmos no sentido de

DESEMPENHO \ NÍVEIS	5	4	3	2	1
	<p>encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis. 		<p>de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por vezes, utiliza ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis. 		<p>encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Não utiliza ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis.