

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

DOMÍNIOS		CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES <i>b)</i>	INST. DE AVALIAÇÃO
COGNITIVO – 85%	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <p>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia;</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</p> <p>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</p> <p>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</p>	<p>Debates</p> <p>Autoavaliação</p> <p>Heteroavaliação</p>

NÍVEL	PERFIS DE DESEMPENHO
2	<p>-Não tem consciência do impacto das Tecnologias de Informação.</p> <p>-Não conhece as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos.</p> <p>-Não entende as regras para criação de palavras-chave seguras.</p>
3	<p>-Tem consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia.</p> <p>-Reconhece a incorporação de tecnologia digital nos equipamentos utilizados no seu quotidiano.</p> <p>-Conhece as principais regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos.</p> <p>-Conhece as principais regras para a criação e a utilização de palavras-chave seguras.</p>
5	<p>-Tem consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia, enunciando com clareza as suas vantagens e desvantagens.</p> <p>-Conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos. Tem consciência das graves consequências da sua não aplicação.</p> <p>-Entende as regras para a criação e a utilização de palavras-chave seguras.</p> <p>Conhece estratégias práticas para a sua criação e mnemónicas para as memorizar.</p> <p>-Reconhece a incorporação de tecnologia digital nos equipamentos utilizados no seu quotidiano.</p>

DOMÍNIOS		CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES <i>b)</i>	INST. DE AVA. IAÇÃO
COGNITIVO – 85%	INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de:</p> <p>Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i>;</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>	Trabalhos escritos de pesquisa (Temas ou pessoas)

NÍVEL	PERFIS DE DESEMPENHO
2	<p>-Não analisa a autoria da informação quando faz pesquisas online.</p> <p>-Não consegue definir palavras-chave para localizar informação nos motores de pesquisa.</p> <p>-Não consegue utilizar o computador nem outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p>
3	<p>-Realiza pesquisas online analisando a autoria da informação.</p> <p>-Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</p> <p>-Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p>
5	<p>-Planifica estratégias de investigação e pesquisa a realizar online.</p> <p>-Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</p> <p>-Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa e utiliza as formas de pesquisa avançada proporcionadas pelos motores de pesquisa.</p> <p>-Utiliza critérios de confiança para seleção da informação.</p> <p>-Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p>

DOMÍNIOS		CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES <i>b)</i>	INST. DE AVA. I AÇ Ã O
COGNITIVO – 85%	COLABORAR E COMUNICAR	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Trabalhos práticos (Produção de conteúdos digitais)</p> <p>Debates</p> <p>Apresentações orais</p>

NÍVEL	PERFIS DE DESEMPENHO
2	<p>-Não consegue apresentar nem partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p> <p>-Não conhece meios ou aplicações que permitam a comunicação.</p>
3	<p>Identifica alguns meios e aplicações que permitam a comunicação.</p> <p>-Apresenta e partilha os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>
5	<p>-Identifica diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</p> <p>-Apresenta e partilha os produtos desenvolvidos utilizando os meios digitais de comunicação e colaboração mais corretos em ambientes digitais fechados.</p>

DOMÍNIOS		CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES <i>b)</i>	INST. DE AVA. IACÇÃO
COGNITIVO – 85%	CRIAR E INOVAR	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</p> <p>Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação;</p> <p>Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas;</p> <p>Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples;</p> <p>Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;</p> <p>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;</p> <p>Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>	Projetos

NÍVEL	PERFIS DE DESEMPENHO
2	<ul style="list-style-type: none"> -Não caracteriza nenhuma ferramenta digital. -Não compreende o conceito de algoritmo. -Não utiliza aplicações digitais, como por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online.
3	<ul style="list-style-type: none"> -Carateriza, pelo menos, uma ferramenta digital, enunciando as principais funcionalidades. -Compreende o conceito de algoritmo e elabora algoritmos muito simples. -Utiliza algumas aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online. -Produz artefactos digitais simples, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.
5	<ul style="list-style-type: none"> -Carateriza, pelo menos, uma ferramenta digital enunciando a maioria das suas funcionalidades. -Compreende o conceito de algoritmo e elabora algoritmos simples. -Elabora algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados). -Utiliza, adequadamente, aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online. -Produz, com correção, artefactos digitais, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.

ATITUDINAL – 15%

Perfil à Saída da Escolaridade Obrigatória	Relacionamento Interpessoal	Adequa comportamentos em contextos de cooperação, partilha, colaboração e competição; Interage com tolerância, empatia e responsabilidade e argumenta, negocia e aceita diferentes pontos de vista.
	Desenvolvimento pessoal e autonomia	Identifica áreas de interesse e de necessidade de aquisição de novas competências; Consolida e aprofunda as competências que já possui, numa perspetiva de aprendizagem ao longo da vida; Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos com sentido de responsabilidade e autonomia.
	Bem-estar, saúde e ambiente	Manifesta consciência e responsabilidade ambiental e social, trabalhando colaborativamente para o bem comum.
Utilização / Organização	Tem o portfólio digital organizado. Deixa o local de trabalho limpo e arrumado. É cuidadoso com os equipamentos.	
Assiduidade / Pontualidade	É pontual. É assíduo.	

Processo
Grelhas de observação

Debates
Autoavaliação
Heteroavaliação

NÍVEL	PERFIS DE DESEMPENHO
2	<ul style="list-style-type: none"> -Não realiza as atividades propostas. -Não tenta superar as suas dificuldades. -Não coopera com os outros em projetos comuns. -Relaciona-se com os outros de forma inadequada. -Não respeita as regras de convivência em contexto sala de aula.
3	<ul style="list-style-type: none"> -Manifesta alguma persistência na realização das atividades e na superação das suas dificuldades. -Manifesta alguma autonomia na realização das atividades. -Participa com algum interesse nas atividades. -Revela algum empenho na cooperação com os outros em projetos comuns. -Relaciona-se com os outros de forma adequada. -Respeita as regras de convivência em contexto sala de aula.
5	<ul style="list-style-type: none"> -Manifesta persistência na realização das atividades e na superação das suas dificuldades. -Manifesta autonomia na realização das atividades. -Participa com interesse nas atividades. -Revela empenho na cooperação com os outros em projetos comuns. -Relaciona-se com os outros de forma adequada. -Respeita as regras de convivência em contexto sala de aula.

