

Critérios Específicos de Avaliação de Tecnologias de Informação e Comunicação - 6º Ano de Escolaridade

DOMÍNIOS (ponderação)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (O aluno deve ser capaz de...)	Descritores do Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	INSTRUMENTOS/PROCEDIMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais (10%)	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: - 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.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) 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) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	- Tarefas - Observação do trabalho em sala de aula
Investigar e pesquisar (10%)	O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online sendo capaz de: - 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.		
Colaborar e comunicar (10%)	O aluno mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de: - 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.		

Criar e inovar (70%)	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: - Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; - Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; - Utilizar as diversas funcionalidades das aplicações abordadas; - 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; - Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.		
Na avaliação final será aplicada a ponderação de 50% no 1º semestre e de 50% no 2º semestre.			
Áreas de Competências do PASEO: 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.			

Nota: A avaliação das atividades desenvolvidas no âmbito do Projeto de Educação para a Cidadania (PEC) e/ou dos Domínios de Autonomia Curriculares (DAC) será integrada nos respectivos domínios definidos.

Observações:

- De acordo com as orientações do Ministério da Educação sobre as Aprendizagens Essenciais para a disciplina de TIC, a sequência temporal na abordagem dos domínios não é de carácter obrigatória, nem pode ser encarada como estanque. Isto é, partes do mesmo domínio podem ser abordados em diferentes aulas e contextos, não sendo obrigatório um tratamento sequencial do mesmo. Os conteúdos de cada um dos domínios, poderão não ser abordados de forma isolada e sempre que possível, serão integrados em atividades no âmbito de outro(s) domínio(s).
- Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, poderão não ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, poderão ser integrados em atividades desenvolvidas no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.
- O cumprimento dos domínios está sujeito às condições técnicas verificadas.

Domínios (Ponderações)	Descritores de Desempenho				
	Nível 5 (90% - 100%)	Nível 4 (70% - 89%)	Nível 3 (50% - 69%)	Nível 2 (20% - 49%)	Nível 1 (0% - 19%)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais (10%)	O aluno adota sempre uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	O aluno adota frequentemente uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	O aluno adota por vezes uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	O aluno procura adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, mas sem sucesso	O aluno não adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais
Investigar e pesquisar (10%)	O aluno planifica e executa sempre de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online	O aluno planifica e executa frequentemente de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online	O aluno por vezes planifica e executa de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online	O aluno procura planificar e executar de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online, mas sem sucesso	O aluno não planifica e executa de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online
Colaborar e comunicar (10%)	O aluno mobiliza sempre de forma adequada estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno mobiliza frequentemente de forma adequada estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno mobiliza por vezes de forma adequada estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno procura mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, mas sem sucesso	O aluno não mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração
Criar e inovar (70%)	O aluno explora ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz sempre com rigor artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade	O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz frequentemente com rigor artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade	O aluno por vezes explora ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos com algum rigor, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade	O aluno procura explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, mas sem sucesso	O aluno não explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e não produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade

