

Critérios Específicos de Avaliação de Tecnologias de Informação e Comunicação - 8º 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: - Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet; - Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i>; - Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio; - Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar; - Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais.	Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, 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 oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo / colaborador (B, C, D, E, F) Responsável / Autônomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	
Investigar e pesquisar (10%)	O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar <i>online</i>, 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 <i>online</i>; - Realizar pesquisa, 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 gestão da informação.		- Tarefas - Observação do trabalho em sala de aula
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 a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; - Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.		

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: - Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados; - Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados; - Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.		
Na avaliação final será aplicada a ponderação de 100% no respetivo 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 respetivos 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