

Agrupamento de Escolas Lima-de-Faria, Cantanhede

CrITÉrios de AvaliaÇão

(procedimentos de recolha de dados: avaliação para as aprendizagens e para a atribuição das classificações)

Departamento: Matemática e Ciências Experimentais		Grupo de recrutamento: 550 - Informática	
Ciclo / Curso: 2.º Ciclo/ Ensino Básico	Disciplina: Tecnologias da Informação e Comunicação		Ano de escolaridade: 6.º Ano

Domínios (a identificar de acordo com as AE)	Descritores específicos da disciplina em articulação com o <i>Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória</i> (os descritores são aplicáveis aos vários processos, produtos e instrumentos de avaliação, incluindo os a utilizar em atividades de integração curricular/DAC)				
	Muito Bom	Nível Intermédio	Suficiente	Nível Intermédio	Muito insuficiente
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<p>Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <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 ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; -Conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; -Conhece e utiliza as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; -Entende as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 		<p>Adota uma atitude pouco crítica, pouco refletida ou pouco responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <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 em parte a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar alguns comportamentos em conformidade; -Conhece e adota algumas regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; -Conhece e utiliza algumas das normas, relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; -Entende em parte as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 		<p>Não adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.</p>
Investigar e pesquisar	<p>Planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;</p> <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; - Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online; - Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; - Analisa criticamente a qualidade da informação; - Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 		<p>Planifica algumas estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações com alguma importância; - Define algumas 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; - Conhece algumas das potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online; - Realiza algumas pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; - Analisa com algum rigor a qualidade da informação; - Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 		<p>Não planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.</p>

Comunicar e colaborar	Mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: <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 desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 		Mobiliza algumas estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: <ul style="list-style-type: none"> - Identifica 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 meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	Não mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.
Criar e inovar	Explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade: <ul style="list-style-type: none"> - Reconhece as potencialidades de aplicações digitais; - Conhece as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; - Elabora 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; - Utiliza ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; - Produz e modifica artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 		Explora ideias e desenvolve, em parte, o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade: <ul style="list-style-type: none"> - Reconhece algumas potencialidades de aplicações digitais; - Conhece algumas das potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; - Elabora algoritmos no sentido de encontrar algumas 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; - Utiliza por vezes ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; - Produz e modifica alguns artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	Não explora ideias, não desenvolve o pensamento computacional e não produz artefactos digitais criativos.
Relacionamento interpessoal e desenvolvimento pessoal	<ul style="list-style-type: none"> - Autorregula o seu comportamento, adequando-o às várias situações de interação em aula, de acordo com as regras estabelecidas. - Participa ativa e adequadamente na aula manifestando curiosidade científica de forma oportuna e pertinente. - Interage sempre com tolerância, empatia e responsabilidade. 		<ul style="list-style-type: none"> - Nem sempre autorregula o seu comportamento, de acordo com as regras estabelecidas. - Nem sempre participa ativa e adequadamente na aula manifestando curiosidade científica. - Nem sempre interage com tolerância, empatia e responsabilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> - Não autorregula o seu comportamento, de acordo com as regras estabelecidas. - Não participa adequadamente na aula nem manifesta curiosidade científica. - Não Interage com tolerância, empatia e responsabilidade.
Procedimentos, produtos e instrumentos de recolha de dados para a avaliação	<p>Procedimentos – Realização de atividades de avaliação sumativa e formativa (teóricos, práticos, orientados, de articular interdisciplinar, de pesquisa, de recuperação de aprendizagens, em grupo, de casa e quizzes de avaliação); Recurso a tecnologias digitais que permitem a recolha de dados e possibilitam aos alunos reformular, se necessário, os processos e os produtos que expressam as suas aprendizagens, desenvolvendo nos alunos capacidades de autorregulação.</p> <p>Produtos – Criação de documentos e apresentações; Realização de programas e trabalhos na folha de cálculo.</p> <p>Instrumentos - Grelhas de registo de observação dos comportamento, desempenho e autoavaliação dos alunos, nas tarefas de natureza diversificada; Grelhas de análise dos produtos, fichas,</p>			

	testes com a utilização útil de tecnologias digitais.
Algoritmo de ponderação para balanço sumativo global, traduzido numa classificação final	Fichas de avaliação – 40%; Trabalhos realizados em sala de aula – 50%; Relacionamento interpessoal e desenvolvimento pessoal – 10%. Modo de ponderação por períodos: Em cada período far-se-á primeiro a avaliação do desempenho do aluno ao longo do período e depois uma média aritmética simples entre os períodos ocorridos, assim cada período terá o mesmo peso.

Pelo Professor da disciplina, Artur Freitas, em 13 de setembro de 2021