

<b>DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS</b>		
<b>CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO</b>		Ano Lectivo: 2023/24
Disciplina(s): <b>TIC</b>	<b>Ensino Básico: 7.º ano</b>	Grupo: <b>550 – Informática</b>

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PA	COMPETÊNCIAS		DOMÍNIOS	AVALIAÇÃO DOS DOMÍNIOS		PONDERAÇÃO
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.	<b>C o n h e c i m e n t o s</b>	Apropriação de conhecimentos específicos. Compreensão e aplicação de conhecimentos. Compreensão da expressão oral e escrita.	Compreendem as aprendizagens essenciais e específicas definidas para cada disciplina, de acordo com os documentos orientadores do ME	<b>E s c r i t a</b>	Testes formativos <sup>(1)</sup>  Trabalhos no âmbito da disciplina e trabalhos interdisciplinares <sup>(2)</sup>	<b>85%</b>
	<b>C a p a c i d a d e s</b>	As que decorrem da avaliação contínua (participação nas actividades propostas, designadamente análise de informação diversa, debates, trabalhos...).		<b>O r a l i d a d e / p r á t i c a</b>	A oralidade e as actividades práticas são avaliadas através da observação directa e do preenchimento de grelhas de registo.	

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PA	COMPETÊNCIAS	DOMÍNIOS	AVALIAÇÃO DOS DOMÍNIOS	PONDERAÇÃO
	Comportamento (relacionamento interpessoal; cooperação; mediação de conflitos; solidariedade). Participação (interesse / empenho; atenção / concentração; autonomia na realização de tarefas; intervenção adequada em aula de aula; capacidade de iniciativa). Responsabilidade (assiduidade; pontualidade; realização de tarefas em tempo útil; utilização do material obrigatório).		I n t e r v e n ç ã o e m s a l a d e a u l a  As atitudes são avaliadas através da observação directa e do preenchimento de grelhas de registo.	<b>15%</b>

(1) Caso não existam estes instrumentos de avaliação, a ponderação será atribuída aos trabalhos práticos.

(2) Caso não existam estes instrumentos de avaliação, a ponderação será atribuída aos testes escritos.

<b>NÍVEL DE PROFICIÊNCIA DAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b> Percentagem de descritores do perfil de aprendizagem que o aluno consegue realizar:				
NC - Nível 1	RD – nível 2	CM – nível 3	C – nível 4	CS - nível 5
O aluno não conseguiu ...	O aluno revelou muitas dificuldades em ...	O aluno conseguiu ... mas...	O aluno conseguiu com facilidade...	O aluno conseguiu plenamente e superou ...

## I -Conhecimento e capacidades (85% da avaliação final)

DOMÍNIOS E SUBDOMÍNIOS	PERFIL DE APRENDIZAGEM ESPECÍFICO	PONDERAÇÃO
	O aluno deve ser capaz de:	
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<p><b>Adoptar uma atitude crítica, reflectida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;</li> <li>• Adoptar práticas seguras de instalação, actualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</li> <li>• Conhecer comportamentos que visam a protecção da privacidade; adoptar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;</li> <li>• Adoptar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</li> <li>• Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;</li> <li>• Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</li> <li>• Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</li> </ul>	<b>10%</b>
<b>Investigar e pesquisar</b>	<p><b>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</li> <li>• Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</li> <li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>• Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online;</li> <li>• Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>• Analisar criticamente a qualidade da informação;</li> <li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul>	<b>15%</b>
<b>Comunicar e colaborar</b>	<p><b>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>• Seleccionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efectuar no âmbito de actividades e/ou projectos;</li> <li>• Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	<b>10%</b>

<b>Criar e inovar</b>	<p><b>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</li> <li>• Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Decompor um objecto nos seus elementos constituintes;</li> <li>• Desenhar objectos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projecto;</li> <li>• Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e directrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.</li> </ul>	<b>50%</b>
-----------------------	---	------------

## II – Atitudes (15% da avaliação final)

DOMÍNIOS E SUBDOMÍNIOS	O aluno deve ser capaz de:
<b>Comportamento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeitar e cumprir as regras de conduta, como saber estar, ouvir e falar.</li> <li>• Cooperar com os colegas e professores na realização das atividades.</li> </ul>
<b>Participação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Executar as tarefas propostas de forma autónoma e séria.</li> <li>• Revelar perseverança na realização do trabalho e do estudo, assim como na superação das dificuldades.</li> <li>• Revelar curiosidade e espírito crítico em relação ao mundo que o rodeia.</li> </ul>
<b>Responsabilidade</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumprir as tarefas escolares, em tempo útil, na sala de aula e em casa.</li> <li>• Trazer o material necessário e ser pontual.</li> <li>• Cuidar dos espaços e materiais.</li> </ul>