AGRUPAMENTO DE ESCOLAS COIMBRA CENTRO
Rua Olímpio Nicolau Rui Fernandes
3000-303 COIMBRA
Departamento Matemática e Informática

TIC – 2.º ciclo

Critérios de Avaliação Específicos

Ano Letivo: 2020/2021

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS (ACPA)	DOMÍNIOS/ CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	PESO TOTAL	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO (*)	DESCRITORES DE DESEMPENHO
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	**SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS** 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 ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar 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. **INVESTIGAR E PESQUISAR** Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; 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 ferramentas 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 gestão da informação.	**70%** **10%**	**Trabalhos/projetos realizados individualmente/pares enviados para o professor (qualidade e criatividade do produto final)** **Avaliação Oral**	**Nível 1** - Revela grandes dificuldades no desenvolvimento de quase todas as competências; não se esforça por melhorar. **Nível 2** – Evidencia dificuldades no desenvolvimento da maioria das competências, e não se esforça o suficiente para melhorar. **Nível 3** - Mostra algumas dificuldades na aquisição de algumas competências, mas atinge-as parcialmente. Mostra interesse e esforça-se por melhorar; coopera com professor e com os colegas no sentido da sua progressão. **Nível 4** – Evidencia facilidade de aprendizagem, tendo atingido a maioria das competências; está disponível para cooperar com o professor e os colegas no sentido da sua progressão. **Nível 5** - Revela a maioria ou a totalidade das competências; está sempre disponível para cooperar com o professor e os colegas no sentido da aprendizagem coletiva e aperfeiçoamento pessoal.

	COMUNICAR E COLABORAR Identificar diferentes 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** Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação; Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; 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 artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. **RESPONSABILIDADE, EXCELÊNCIA E EXIGÊNCIA** • Evidencia rigor no trabalho: → É pontual; → Tem o caderno diário organizado; → Faz-se acompanhar dos materiais necessários ao desenvolvimento das atividades letivas; → Cumpre as regras da sala de aula. • Demonstra perseverança na superação das dificuldades: → Realiza as atividades da aula; → É autónomo. • Esforça-se por desenvolver o pensamento reflexivo, crítico e criativo. → Possui capacidade de se autoavaliar; → É curioso e quer aprender mais.	**20%**	**Registos de observações do trabalho e atitudes em contexto de sala de aula.**	

	CIDADANIA, INTEGRIDADE E PARTICIPAÇÃO → Evidencia respeito por si mesmo, pelo outro. → Mostra disponibilidade e capacidade de cooperar. → Respeita a diversidade humana e cultural. → Revela-se solidário e interventivo. • Participa – contribui para a aprendizagem coletiva..			

(*) Observações

1. Os instrumentos de avaliação elencados correspondem apenas a exemplos possíveis, não devendo ser encarados de forma vinculativa e fechada. Outros poderão surgir tendo em conta as necessidades/características de cada turma.