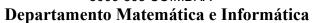


AGRUPAMENTO DE ESCOLAS COIMBRA CENTRO

Rua Olímpio Nicolau Rui Fernandes 3000-303 COIMBRA





TIC – 2.° ciclo	Critérios de Avaliação Específicos			no 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	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	70%	Trabalhos/projetos realizados individualmente/pares enviados para o professor (qualidade e criatividade do	Nível 1 - Revela grandes dificuldades no desenvolvimento de quase todas as competências; não se esforça por
B - Informação e comunicação	Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;		produto final)	melhorar. Nível 2 – Evidencia dificuldades no
C - Raciocínio e resolução de problemas	Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;			desenvolvimento da maioria das competências, e não se esforça o suficiente para melhorar.
D - Pensamento crítico e pensamento criativo	Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;	10%	Avaliação Oral	Nível 3 - Mostra algumas dificuldades na aquisição de algumas
•	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;			competências, mas atinge-as parcialmente. Mostra interesse e esforça-se por melhorar; coopera com professor e com os colegas no sentido da sua progressão.
E - Relacionamento interpessoal	Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.			
F - Desenvolvimento pessoal e autonomia	INVESTIGAR E PESQUISAR			Nível 4 – Evidencia facilidade de aprendizagem, tendo atingido a
	Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online;			maioria das competências; está disponível para cooperar com o
G - Bem-estar, saúde e ambiente	Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;			professor e os colegas no sentido da sua progressão.
H - Sensibilidade estética e artística I - Saber científico, técnico e tecnológico	Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;			Nível 5 - Revela a maioria ou a totalidade das competências; está
	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;			sempre disponível para cooperar com o professor e os colegas no sentido da aprendizagem coletiva e
	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;			aperfeiçoamento pessoal.
J - Consciência e domínio do corpo	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.			

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:
 - \rightarrow 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;
 - \rightarrow 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.