

**Agrupamento de Escolas Coimbra Centro**

**Ano Letivo 2019-2020**

|  |
| --- |
| **MATRIZ DA PROVA EXTRAORDINÁRIA DE AVALIAÇÃO** |
| **Prova de Tecnologias de Informação e Comunicação** |
| **9 6º ano de escolaridade** |
| **Portaria 223-A/2018 de 3 de agosto (alínea b), nº 11 do art. 34º)** |

**Introdução**

O presente documento visa divulgar as caraterísticas da prova extraordinária de avaliação da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, no âmbito de situações especiais de classificação para alunos abrangidos pelo artigo 34º, ponto 11, alínea b) da Portaria 223-A/2018 de 3 de agosto, a realizar em 2020.

O documento apresenta:

* os objetivos
* os conteúdos
* a estrutura
* cotações
* critérios de avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória bem como as aprendizagens essenciais.

A prova permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova teórico-prática, de duração limitada, incidindo sobre os domínios de referência de «Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais», «Investigar e pesquisar», «Colaborar e comunicar» e «Criar e inovar».

**Estrutura da prova**

A prova é cotada para 100 pontos e é constituída por quatro grupos.

A distribuição da cotação pelos grupos apresenta-se no **Quadro 1**.

**Quadro 1 – Distribuição das cotações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Grupos** | **Objetivos** | **Conteúdos** | **Cotações**  **(em pontos)** |
| 1 | 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 aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando 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. | **Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais**   * Comportamentos seguros; * Ergonomia; * Direitos de autor. | 20 |
| 2 | 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 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. | **Investigar e pesquisar**   * Pesquisar na Internet; * Selecionar informação. | 20 |
| 3 | Identificar novos 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. | **Colaborar e comunicar**   * Trabalho colaborativo; * Ferramentas de comunicação e colaboração; * Regras de comunicação em ambientes digitais; * Ferramenta específica. | 20 |
| 4 | Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;  Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à representação de dados e estatística;  Elaborar algoritmos para 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;  Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis;  Produzir e modificar, artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. | **Criar e inovar**   * Organização e tratamento de dados (Folha de cálculo); * Algoritmia; * Programação com Scratch3; * Robótica/Automação. | 40 |

**Critérios de avaliação**

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

Nos itens de escolha múltipla

Na sua folha de respostas, indique claramente o NÚMERO do item e a LETRA da alternativa pela qual optou.

É atribuída a classificação de zero pontos às respostas em que apresente:

* Mais do que uma opção (ainda que incluindo a opção correta);
* O número e/ou letra ilegíveis.

Nos itens de construção

A classificação é atribuída de acordo com os elementos de resposta solicitados e apresentados.

Não serão contabilizados conteúdos incorretos ou deslocados da resposta.

Nos Itens de execução

A classificação atribuída em cada item de acordo com as indicações fornecidas sob forma de alíneas.

Nos itens de execução poderão ser atribuídas classificações intermédias no caso de imprecisões de execução.

A classificação final da prova é expressa em escala percentual de 0 a 100, convertida na escala de níveis de 1 a 5, de acordo com a tabela apresentada no ANEXO V do Despacho Normativo n.º 13/2014, de 15 de setembro.

As classificações a atribuir, às respostas dos examinandos devem ser expressas, obrigatoriamente, em números inteiros.

Para realização dos grupos 2 e 4, o aluno terá acesso a um computador com as aplicações necessárias à execução da prova: – Internet – Folha de Cálculo e Programação com Scratch3.

O acesso à Internet será necessário para a pesquisa de informação solicitada em algumas alíneas.

A gravação dos ficheiros de trabalho/exercício é da inteira responsabilidade do aluno, devendo esses ficheiros, no final da prova, ser gravados no CD-R fornecido.