

1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO				
6.º Ano / 2.º Ciclo				
Áreas de Competência do AEC	Domínios/ Aprendizagens essenciais	Competências		Processos de recolha de informação ²
		Conhecimentos e Capacidades 80%	Atitudes 20%	
1. Conhecimento 2. Raciocínio e resolução de problemas 3. Comunicação e expressão	1. Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais 15% 4. Participação, cooperação e relacionamento interpessoal 1. Investigar e pesquisar 10%	<ul style="list-style-type: none"> - 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. <ul style="list-style-type: none"> - 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 <i>online</i>; - Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; 	PARTICIPAÇÃO Participa com tolerância, empatia e responsabilidade.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observação direta em contexto sala de aula; ✓ Avaliação contínua; ✓ Avaliação Formativa e Sumativa; ✓ Avaliação das atividades/ ✓ projetos individuais e/ou a pares; ✓ Apresentação oral ✓ Questionários online

¹ Elaborados no ano letivo 21-22, com base no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e nas Aprendizagens Essenciais de cada disciplina;

² Os processos de recolha de informação deverão ser diversificados e usados para efeitos de avaliação formativa ou para classificação.

		<p>2. Investigar e pesquisar</p> <p style="text-align: center;">10%</p> <p>2. Criar e inovar</p> <p style="text-align: center;">45%</p> <p>3. Colaborar e comunicar</p> <p style="text-align: center;">20%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar criticamente a qualidade da informação; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação; - Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; - Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; - 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 <i>brainstorming online</i>; - 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. - 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. 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Empenho e progressão nas aprendizagens ✓ Comportamento e atitudes
--	--	---	---	--	--