



## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

## DISCIPLINA – 6º ANO

**Áreas de competências do Perfil dos Alunos (A.C.P.A.S.E.O.)-** 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.

Domínios	Valoração por Domínio	Aprendizagens Essenciais: Conhecimento, Capacidades, Atitudes	Descritores do perfil dos alunos	Instrumentos de avaliação
<b>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	25%	<b>Ambientes Digitais</b> <b>O aluno deve ficar capaz de:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</li><li>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade;</li><li>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li><li>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</li><li>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li></ul>	B, C, D, E, F, G, I	<ul style="list-style-type: none"><li>Grelha de Observação</li><li>Trabalho Prático</li></ul>
<b>Investigar e Pesquisar</b>	25%	<b>Invest &amp; Pesquisar</b> <b>O aluno deve ficar capaz de:</b> <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 pesquisa online;</li></ul>	A, B, D, F, H, I, J	<ul style="list-style-type: none"><li>Grelha de Observação</li><li>Trabalho Prático</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados 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 a gestão da informação.</li> </ul>		
<b>Colaborar e comunicar</b>	<b>25%</b>	<p><b>Colab &amp; Comunicar</b>  <b>O aluno deve ficar capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</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, F, I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grelha de Observação</li> <li>Trabalho Prático</li> </ul>
<b>Criar e inovar</b>	<b>25%</b>	<p><b>Criar &amp; Inovar</b>  <b>O aluno deve ficar capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;</li> <li>Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</li> <li>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>;</li> <li>Utilizar ambientes de programação para interagir com <i>robots</i> e outros artefactos tangíveis; Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	B, F, I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grelha de Observação</li> <li>Trabalho Prático</li> </ul>