



EB de Paderne, EB de Ferreiras, JI de Ferreiras, JI de Vale de Servas, EB Prof.ª Diamantina Negrão, EB de Brejos, EB de Fontainhas, EB de Olhos de Água, EB de Vale Carro, JI de Vale Carro

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
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	25%	Ambientes Digitais O aluno deve ficar capaz de: <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.	B, C, D, E, F, G, I	<ul style="list-style-type: none">Grelha de ObservaçãoTrabalho Prático
Investigar e Pesquisar	25%	Invest & Pesquisar O aluno deve ficar capaz de: <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 aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;	A, B, D, F, H, I, J	<ul style="list-style-type: none">Grelha de ObservaçãoTrabalho Prático

		<ul style="list-style-type: none"> 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 a gestão da informação. 		
Colaborar e comunicar	25%	<p>Colab & Comunicar O aluno deve ficar capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	B, F, I	<ul style="list-style-type: none"> Grelha de Observação Trabalho Prático
Criar e inovar	25%	<p>Criar & Inovar O aluno deve ficar capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <i>robots</i> e outros artefactos tangíveis; Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	B, F, I	<ul style="list-style-type: none"> Grelha de Observação Trabalho Prático