

Tecnologias de Informação e Comunicação - 6ºANO

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO/AVALIAÇÃO

Domínios	Ponderação	<u>Perfil dos Alunos</u>	Processos de recolha da informação
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	15%	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)	. Atividades em sala de aula; . Trabalhos de pesquisa; . Trabalhos de projeto; . Testes de avaliação; . Registos de Observação;
Investigar e Pesquisar	15%	Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)	
Comunicar e Colaborar	10%	Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	
Criar e Inovar	60%		

OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE TIC - 6ºANO

Domínio Percentagem	Aprendizagens essenciais	Perfil do aluno	Ações estratégicas de ensino/ Banco de atividades	Formas de avaliação (Instrumentos)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais 15%	Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autônomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	- Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. - Fomentar dinâmicas de grupo, debates, role-playing, brainstormings, criação de aplicações, entre outras. - Abordar e discutir as questões éticas das implicações na sociedade das tecnologias emergentes, por exemplo: impacto da robótica, realidade aumentada e inteligência artificial, entre outras. - Propor atividades que impliquem que o aluno identifique e discuta critérios, para criação de instrumentos que apoiem a análise de risco da instalação e utilização de aplicações em dispositivos móveis. - Organizar tarefas que impliquem por parte do aluno a assunção de responsabilidades adequadas na aplicação de normas de acessibilidade, de direitos de autor e de licenciamento, quando desenvolvem aplicações para dispositivos móveis.	- Atividades em sala de aula; - Trabalhos de pesquisa; - Trabalhos de projeto; - Testes de avaliação; - Registos de Observação; - Outros.
Investigar e Pesquisar 15%	Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar <i>online</i> .	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador	- Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais. - Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global). - Promover atividades que impliquem que os alunos encontrem soluções para um problema, discutam ideias, formulem questões e planifiquem as fases de uma investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras.	



		(B, C, D, E, F) Responsável/ Autónimo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	Promover atividades e/ou projetos que impliquem que o aluno selecione e utilize os instrumentos mais adequados à produção de protótipos e ao desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis.	
Comunicar e Colaborar 10%	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autónimo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	- Promover a criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento do projeto. - Proporcionar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.	

Criar e Inovar 60%	Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	· Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. · Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em tabelas, gráficos, diagramas, relatórios, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros. · Proporcionar a criação ou alteração de artefactos digitais diversificados.	
---	--	--	---	--

DESCRITORES DE DESEMPENHO

Domínio/ Níveis	4.DESENVOLVEU PLENAMENTE/ MUITO BOM	3. DESENVOLVEU REGULARMENTE/ BOM	2. DESENVOLVEU PARCIALMENTE/ SUFICIENTE	1. NÃO DESENVOLVEU/ INSUFICIENTE
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	- Tem bastante consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia; - Adota sempre práticas seguras de utilização de dispositivos móveis; - Analisa corretamente critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; - Conhece com facilidade funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade; - Conhece bem e utiliza sempre as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; - Conhece bem e utiliza sempre as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.	- Tem consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia; - Adota práticas seguras de utilização de dispositivos móveis; - Analisa critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; - Conhece funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade; - Conhece e utiliza as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; - Conhece e utiliza as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.	- Tem pouca consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia; - Nem sempre adota práticas seguras de utilização de dispositivos móveis; - Nem sempre analisa corretamente os critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; - Conhece poucas funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade; - Conhece pouco e nem sempre utiliza as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; - Conhece pouco e nem sempre utiliza as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.	- Não tem consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia; - Não adota práticas seguras de utilização de dispositivos móveis; - Não analisa critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; - Não conhece funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade; - Não conhece e nem utiliza as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; - Não conhece e nem utiliza as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.
Investigar e Pesquisar	- Formula corretamente questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Define com correção palavras-chave para localizar informação, utilizando corretamente mecanismos e funções simples de pesquisa;	- Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;	- Formula com alguma dificuldade questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Define com alguma dificuldade palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;	- Não formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Não define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;

	- Utiliza o computador e outros dispositivos digitais com excelente desempenho como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; - Conhece muito bem as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; - Realiza pesquisas com facilidade, utilizando corretamente os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver; - Analisa sempre criticamente a qualidade da informação; - Utiliza o computador e outros dispositivos digitais com excelente desempenho, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	- Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; - Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; - Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver; - Analisa criticamente a qualidade da informação; - Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	- Nem sempre utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; - Conhece com alguma dificuldade as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; - Nem sempre realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver; - Revela alguma dificuldade em analisar criticamente a qualidade da informação; - Nem sempre utiliza o computador e outros dispositivos digitais corretamente, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	- Não utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; - Não conhece as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; - Não realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver; - Não analisa criticamente a qualidade da informação; - Não utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
Comunicar e Colaborar	- Identificar muito facilmente novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Seleciona sempre as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretende efetuar no âmbito de atividades e/ou projeto utilizando de forma autónoma e responsável as mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;	- Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Seleciona as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; - Apresenta e partilha informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre	- Nem sempre identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Nem sempre seleciona as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; - Apresenta e partilha informações com alguma dificuldade sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos	- Não identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Não seleciona as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretende efetuar no âmbito de atividades e/ou projeto utilizando de forma autónoma e responsável as mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;

	. Apresenta e partilha informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos de forma muito eficaz, utilizando sempre os melhores meios digitais de comunicação e colaboração.	os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	. Não apresenta nem partilha informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.
Criar e Inovar	. Reconhece com muita facilidade as potencialidades de aplicações digitais; . Conhece muito bem as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; . Elabora com facilidade/corretamente algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; . Utiliza com facilidade ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; . Produz e modifica com facilidade e qualidade artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	. Reconhece as potencialidades de aplicações digitais; . Conhece as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; . Elabora algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; . Utiliza ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; . Produz e modifica artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	. Reconhece com alguma dificuldade as potencialidades de aplicações digitais; . Conhece com alguma dificuldade as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; . Revela dificuldade na elaboração de algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; . Utiliza com dificuldade ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; . Produz e modifica artefactos digitais criativos com fraca qualidade, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	. Não reconhece as potencialidades de aplicações digitais; . Não conhece as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; . Não elabora algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; . Não utiliza ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; . Não produz ou modifica artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.