

Tecnologias de Informação e Comunicação - 7ºANO

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) | <ul style="list-style-type: none">. 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 - 7ºANO

| 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/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G) | <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. • Fomentar dinâmicas de grupo, debates, role-playing, brainstorms, 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. | <ul style="list-style-type: none"> • 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 | <ul style="list-style-type: none"> • 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/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G) | <ul style="list-style-type: none">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/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G) | <ul style="list-style-type: none">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) | <ul style="list-style-type: none">• 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;• Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos para criar aplicações para dispositivos móveis, utilizando as metodologias de desenho e desenvolvimento adequadas. | |
|------------------------------|---|---|---|--|

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 | <ul style="list-style-type: none"> . 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. | <ul style="list-style-type: none"> . 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. | <ul style="list-style-type: none"> . 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. | <ul style="list-style-type: none"> . 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 | <ul style="list-style-type: none"> . 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; | <ul style="list-style-type: none"> . Formula questões que permitem orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; . Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; | <ul style="list-style-type: none"> . 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; | <ul style="list-style-type: none"> . 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; |

| | | | | |
|-----------------------|--|---|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> . 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 | <ul style="list-style-type: none"> . 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; . Analisar criticamente a qualidade da informação; . Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. | <ul style="list-style-type: none"> . 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. | <ul style="list-style-type: none"> . 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 | <ul style="list-style-type: none"> . Identificar muito facilmente novos meios e aplicações que permitem a comunicação e a colaboração; . Selecciona 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; | <ul style="list-style-type: none"> . Identificar novos meios e aplicações que permitem a comunicação e a colaboração; . Selecciona 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 | <ul style="list-style-type: none"> . Nem sempre identifica novos meios e aplicações que permitem a comunicação e a colaboração; . Nem sempre selecciona 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 | <ul style="list-style-type: none"> . Não identifica novos meios e aplicações que permitem a comunicação e a colaboração; . Não selecciona 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; |

| | | | | |
|----------------|---|---|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> 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. | <p>os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p> | <p>desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p> | <ul style="list-style-type: none"> 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 | <ul style="list-style-type: none"> Compreende e utiliza muito bem as técnicas elementares de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; Analisa correta e eficazmente que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Decompõe com facilidade um objeto nos seus elementos constituintes; Desenha objetos, produz narrativas digitais, utilizando as melhores técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Mobiliza com facilidade os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Integra corretamente conteúdos provenientes de diferentes tipos | <ul style="list-style-type: none"> Compreende e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; Analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Decompõe um objeto nos seus elementos constituintes; Desenha objetos, produz narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Mobiliza os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Integra conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para | <ul style="list-style-type: none"> Compreende e utiliza com alguma dificuldade técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; Analisa com alguma dificuldade que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Decompõe com alguma dificuldade um objeto nos seus elementos constituintes; Nem sempre desenha objetos, produz narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Mobiliza com alguma dificuldade os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Nem sempre integra conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes | <ul style="list-style-type: none"> Não comprehende e utiliza técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; Não analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Não decompõe um objeto nos seus elementos constituintes; Não desenha objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Não mobiliza os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Não integra conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e |



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E INOVAÇÃO



Agrupamento de Escolas

FIGUEIRA NORTE

161354

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| | <p>de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.</p> | <p>exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.</p> | <p>conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.</p> | <p>modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.</p> |
|--|--|---|--|---|