

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA DE OFERTA COMPLEMENTAR TIC/ROBÓTICA – 1º CICLO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO TRANSVERSAIS DO AEGN	NÍVEIS DE DESEMPENHO				
	<i>Desempenho muito bom</i>	<i>Descritor de desempenho intermédio</i>	<i>Desempenho suficiente</i>	<i>Descritor de desempenho intermédio</i>	<i>Desempenho muito insuficiente</i>
CONHECIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Adquire e aplica plenamente os conhecimentos definidos nas AE. Pesquisa, analisa e interpreta com rigor a informação, selecionando a mais adequada e pertinente. Integra e mobiliza plenamente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas. 		<ul style="list-style-type: none"> Adquire e aplica parcialmente os conhecimentos definidos nas AE. Pesquisa, analisa e interpreta com algum rigor a informação, selecionando por vezes informação adequada e pertinente. Integra e mobiliza parcialmente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas. 		<ul style="list-style-type: none"> Não adquire nem aplica os conhecimentos definidos nas AE. Não pesquisa nem seleciona e interpreta informação adequada e pertinente. Não integra nem mobiliza os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas.
EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> Expressa-se e comunica com clareza e correção. Defende com pertinência e muita clareza ideias e pontos de vista. Desenvolve ideias e soluções de forma muito criativa. 		<ul style="list-style-type: none"> Expressa-se e comunica com alguma clareza e correção. Defende algumas ideias e pontos de vista. Desenvolve ideias e soluções com alguma criatividade. 		<ul style="list-style-type: none"> Não consegue expressar-se nem comunicar com clareza e correção. Não consegue defender ideias e pontos de vista. Não consegue desenvolver ideias e soluções com criatividade.
ATITUDES AO SERVIÇO DA APRENDIZAGEM	<ul style="list-style-type: none"> Colabora sempre e coopera com espírito de partilha e ajuda. Revela sempre muito empenho, responsabilidade e autonomia. Autorregula de forma eficaz aprendizagens e atitudes. 	<ul style="list-style-type: none"> Colabora, mostrando alguma disponibilidade para cooperar. Revela algum empenho, responsabilidade e autonomia. Nem sempre autorregula aprendizagens e atitudes. 	<ul style="list-style-type: none"> Não se mostra disponível para colaborar nem cooperar. Não revela empenho, nem responsabilidade e autonomia. Não autorregula aprendizagens e atitudes. 		

DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLOGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
Cidadania Digital (20%)	<ul style="list-style-type: none"> Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais; Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; exemplo, o registo de dados do utilizador); Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia; Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Participar em projetos de dimensão nacional e ou internacional, recorrendo a práticas e recursos digitais já validados. Utilizar trabalhos ou materiais produzidos pelos próprios ou por terceiros, apresentados em diferentes suportes físicos e digitais, tais como: livros e e-livros; pinturas digitais; notícias de jornais e revistas impressas e as mesmas representações na Web; cartas ou postais e mensagens digitais, para dialogar livremente e registar as considerações próprias e as de colegas, realçando, por exemplo, diferentes pontos de vista. Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas. 	A, B, D, E, F, H, I	<ul style="list-style-type: none"> Trabalho de Projeto Fichas de trabalho Questões de aula- Formulários Registos de observação em sala (participação na aula, interesse segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade)

DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLOGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
Cidadania Digital		<ul style="list-style-type: none"> - Debater temas como autoria, cópia, referência de fontes e salvaguarda de direitos, propiciando em projetos o incentivo à referência das fontes. - Assumir atitudes críticas e fundamentadas para a utilização adequada e responsável das tecnologias. 		
Investigar e Pesquisar (15%)	<ul style="list-style-type: none"> - Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações; - 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; - Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; - Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; - Analisar e Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo. - Identificar um problema, uma necessidade ou uma temática do meio envolvente (local, nacional ou global), pesquisando em motores de busca, com o apoio do professor. - Realizar atividades de debate que conduzam ao confronto de ideias e à apresentação de pontos de vista, com recurso à argumentação, partindo de informação recolhida online. - Formular questões e planear as fases de investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam o registo de notas, murais digitais, diagramas, entre outras. - Apresentar e partilhar resultados das investigações, recorrendo à utilização do computador e de outros dispositivos eletrónicos. 	A, B, D, E, F, H, I	<p>Trabalho de Projeto</p> <p>Fichas de trabalho</p> <p>Questões de aula</p> <p>Formulários</p> <p>Registos de observação em sala de (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipar da internet, comportamento e atitude na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade)</p>

DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLOGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p>Comunicar e Colaborar (15%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar diferentes meios e aplicações (síncronos ou assíncronos) que permitam a comunicação em suporte digital, com públicos conhecidos, tendo em conta o público-alvo e o objetivo da comunicação; - Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo; - Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos; - Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a colaboração com públicos conhecidos; - Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros); - Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração; - Interagir e colaborar com os seus pares e com a comunidade, partilhando trabalhos realizados e utilizando espaços previamente preparados para o efeito (páginas Web ou blogs da turma, entre outros). 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar no mural/blogue da turma trabalhos experimentais realizados em ciências/estudo do meio, incluindo texto e imagens. - Comunicar, por videoconferência com colegas de outra turma /escola/país, no âmbito de um projeto colaborativo (eTwinning, por exemplo) para criarem, em conjunto, um plano de trabalho (por exemplo, colocando e respondendo a questões, negociando prazos, dividindo tarefas). - Apresentar a resolução de um problema matemático, previamente proposto a vários grupos, explicitando a solução do problema e gravando as argumentações em áudio ou vídeo, para partilha, por exemplo, na plataforma de ensino e aprendizagem da escola. - Criar, em pequeno grupo, um vídeo (ou uma apresentação multimédia) sobre uma pesquisa efetuada, para resposta a um desafio temático proposto anteriormente. - Organizar debates sobre domínios da Educação para a Cidadania utilizando ferramentas online como, por exemplo, o tricider ou o allourideas. Utilizar ferramentas online (fóruns, wikis, messenger, etc.) para discutir resultados de um projeto e sua apresentação ao grupo/turma. - Partilhar textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa. - Criar, de forma colaborativa, um questionário online sobre um domínio da Educação para a Cidadania, para ser aplicado à comunidade escolar. 	<p>A, B, D, E, F, G, H, I, J</p>	<p>Trabalho de Projeto</p> <p>Fichas de trabalho</p> <p>Questões de aula-</p> <p>Formulários</p> <p>Registos de observação em sala de (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipar da internet, comportamento e atitude na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade)</p>

DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLOGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p>Criar e Inovar (50%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano; Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia; - Compreender a importância da produção de artefactos digitais; - Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos; - Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais; - Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos; - Distinguir as características, funcionalidades e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis (robôs, drones, entre outros); - Resolver desafios através da programação de objetos tangíveis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar debates sobre as características e vantagens do formato digital; - Refletir sobre as diversas áreas da sociedade, onde o digital, a programação e a robótica se encontram presentes; - Problematizar situações do quotidiano, formular e resolver problemas, utilizando o pensamento computacional e a programação; - Desenvolver atividades de orientação, lateralidade e noções espaciais, através da movimentação de objetos virtuais ou tangíveis, em cenários e em interação com o seu contexto de forma criativa e inovadora; - Criar algoritmos e/ou programas que envolvam conceitos matemáticos relacionados com o cálculo, a geometria, as sequências e as regularidades; - Construir programas interativos, representando processos ou fenómenos da natureza ligados ao estudo do meio; - Conceber artefactos digitais para apresentação de narrativas: música, vídeo, entre outras; - Criar algoritmos e/ou programas que envolvam a interação com objetos virtuais ou tangíveis para criar jogos simples. 	<p>A, B, C, D, E, F, H, I, J</p>	<p>Trabalho de Projeto</p> <p>Fichas de trabalho</p> <p>Questões de aula</p> <p>Formulários</p> <p>Registos de observação em sala de (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos da internet, comportamento e atitude na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade)</p>