

## PLANIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - 6.º ANO

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

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 style="text-align: center;"><b>INVESTIGAR E PESQUISAR</b> <b>20%</b></p>	<p>O aluno planifica uma investigação a realizar <i>online</i>, sendo capaz de:</p> <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 <i>online</i>;</li> <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>	<p>Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais.</p> <p>Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global).</p> <p>Promover atividades que impliquem que os alunos encontrem soluções para um problema, discutam ideias, formulem questões e planeiem 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, <i>brainstorming online</i>, entre outras.</p> <p>Promover atividades que envolvam a criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros.</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador, participativo, colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável, autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade)</li> <li>• Fichas de trabalho / pesquisa</li> <li>• Trabalhos de grupo / pares</li> <li>• Projeto</li> </ul>

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 align="center"><b>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</b> 15%</p>	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ter consciência do impacto das T.I.C. na sociedade e no dia-a-dia;</li> <li>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar 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 registo de fontes;</li> <li>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li> </ul>	<p>Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios.</p> <p>Fomentar dinâmicas de grupo, debates, <i>role-playing, brainstormings</i>, criação de jogos, entre outras.</p>	<p>Conhecedor, sabedor, culto, informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico, analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador, investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador, organizador (A, B, C, I, J)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade)</li> <li>Fichas de trabalho / pesquisa</li> <li>Trabalhos de grupo / pares</li> <li>Projeto</li> </ul>
<p align="center"><b>COMUNICAR E COLABORAR</b> 20%</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</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>	<p>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 dos projetos.</p> <p>Criar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador, participativo, colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável, autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade)</li> <li>Fichas de trabalho / pesquisa</li> <li>Trabalhos de grupo / pares</li> <li>Projeto</li> </ul>

DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p align="center"><b>CRIAR E INOVAR</b> 25%</p>	<p>O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</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: <ul style="list-style-type: none"> <li>– ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas,</li> <li>– diagramas e <i>brainstorming online</i>;</li> </ul> </li> <li>• Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis;</li> <li>• Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Proporcionar a criação ou alteração de artefactos digitais diversificados: animações, jogos, narrativas digitais, ... .</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador, participativo, colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável, autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade)</li> <li>• Fichas de trabalho / pesquisa</li> <li>• Trabalhos de grupo / pares</li> <li>• Projeto</li> </ul>
<p>Atitudes e comportamento (20%)</p>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grelhas de observação</li> </ul>

