Ano Letivo **2024-2025**

PLANIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - 8. º ANO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO TRANSVERSAIS DO AEGN	NÍVEIS DE DESEMPENHO				
	Desempenho muito bom	***Descritor de desempenho intermédio***	***Desempenho suficiente***	***Descritor de desempenho intermédio***	***Desempenho muito insuficiente***
CONHECIMENTO	• 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.		• 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.		• 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	• Exprime-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.		• Expressa-se e comunica com alguma clareza e correção. • Defende algumas ideias e pontos de vista. • Desenvolve ideias e soluções com alguma criatividade.		• 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	• Colabora sempre e coopera com espírito de partilha e entreajuda. • Revela sempre muito empenho, responsabilidade e autonomia. • Autorregula de forma eficaz aprendizagens e atitudes.		• Colabora, mostrando alguma disponibilidade para cooperar. • Revela algum empenho, responsabilidade e autonomia. • Nem sempre autorregula aprendizagens e atitudes.		• Não se mostra disponível para colaborar nem para 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
INVESTIGAR E PESQUISAR 20%	**O aluno planifica uma investigação a realizar *online*, sendo capaz de:** • 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; • Realizar pesquisa, 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 gestão da informação.	Propor atividades/desafios 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. Utilizar instrumentos que apoiem a gestão e organização da informação a publicar, por exemplo: gestores de tarefas, de referências bibliográficas, de planeamento de sítios *online* e agregadores de conteúdos, entre outros.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador, 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)	Observação: • 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) Análise de Conteúdo: • Fichas de trabalho / pesquisa • Trabalhos de grupo / pares • Projeto

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
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS 15%	**O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:** • Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet; • Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online; • Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio; • Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais.	Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. Fomentar dinâmicas de grupo, debates, *role-playing*, *brainstormings*, criação de jogos, entre outras. Propor atividades que permitam que o aluno identifique e discuta critérios para criação de instrumentos que apoiem a análise de informação online: grelhas de análise de sítios, entre outros. Promover atividades que impliquem por parte dos alunos da assunção de responsabilidades adequadas à aplicação de normas de acessibilidade e privacidade dos dados nos conteúdos digitais a produzir.	Conhecedor, sabedor, culto, informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, D, J) Crítico, analítico (A, B, C, D, G) Indagador, investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador, organizador (A, B, C, I, J)	Observação: • 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) Análise de Conteúdo: • Fichas de trabalho / pesquisa • Trabalhos de grupo / pares • Projeto

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
COMUNICAR E COLABORAR 20%	**O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:** • Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar 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; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	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. Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador, 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)	Observação: • 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) Análise de Conteúdo: • Fichas de trabalho / pesquisa • Trabalhos de grupo / pares • Projeto

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
CRIAR E INOVAR 25%	**O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:** • Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados; • Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados; • Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.	Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares e ou domínios das TIC, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. Tratar e organizar os dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em sítios *online*, plataformas sociais, de aprendizagem, entre outros. Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: blogues, sítios da internet, plataformas sociais, jogos, cartazes, infográficos, apresentações multimédia, animações, narrativas digitais, textos criativos, vídeos, … .	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador, 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)	Observação: • 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) Análise de Conteúdo: • Fichas de trabalho / pesquisa • Trabalhos de grupo / pares • Projeto
ATITUDES E COMPORTAMENTO 20%				• Grelhas de observação