

DOMÍNIOS e PONDERAÇÃO (TEMAS ORGANIZADORES)	APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS/ACPA	MEIOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
<p>Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais 15%</p>	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tem consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; - Compreende a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; - Entende as regras para a criação e utilização de palavras-chave seguras; - Conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; - Conhece e utiliza as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; - Demonstra: <ul style="list-style-type: none"> * <u>Responsabilidade</u>: cumprimento das regras estabelecidas e respeito pelo património comum, * <u>Relações interpessoais</u>: cooperação e entajuda, espírito de tolerância e respeito pelo outro. 	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>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"> - Formulação de questões - Projetos - Portefólio - Atividades orientadas - Grelhas de observação - Trabalho individual/grupo/pares - Resolução de problemas - Utilização de aplicações - Utilização de equipamentos - Gamificação
<p>Investigar e Pesquisar 15%</p>	<p>O aluno utiliza metodologia de pesquisa e investigação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planifica estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; - 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; - Utiliza o computador e/ou outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; - Analisa criticamente a qualidade da informação. 		
<p>Colaborar e Comunicar 15%</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica e utiliza diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona as soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e a comunicação que se pretende efetuar; - Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; - Apresenta e partilha os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; - Reflete sobre o seu desempenho e identificar modos de melhorar. 		
Criar e Inovar 55%	<p>O aluno explora ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhece as potencialidades de diferentes aplicações digitais (plataforma <i>e-learning</i>, murais digitais, folha de cálculo e introdução à programação); - Desenvolve novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, como resultado da interação com outros ou da reflexão pessoal, aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem; - Demonstra: <ul style="list-style-type: none"> * <u>Empenho</u>: atenção, interesse participação nas aulas e realizar tarefas propostas em tempo útil, * <u>Autonomia</u>: ter iniciativa e capacidade de concretização. 		

DOMÍNIOS e PONDERAÇÃO	ESCALA				
	5	4	3	2	1
	DESCRITORES DE NÍVEIS DE DESEMPENHO DAS APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS				
Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais 15%	O aluno mostra profundo domínio em adotar atitudes críticas, refletidas e responsáveis no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.		O aluno mostra algum domínio em adotar atitudes críticas, refletidas e responsáveis no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.		O aluno mostra pouco domínio em adotar atitudes críticas, refletidas e responsáveis no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.
Investigar e Pesquisar 15%	O aluno mostra profundo domínio a utilizar metodologia de pesquisa e investigação		O aluno mostra algum domínio a utilizar metodologia de pesquisa e investigação.		O aluno mostra pouco domínio a utilizar metodologia de pesquisa e investigação.
Colaborar e Comunicar 15%	O aluno mostra profundo domínio a mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.		O aluno mostra algum domínio a mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.		O aluno mostra pouco domínio a mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.
Criar e Inovar 55%	O aluno mostra profundo domínio a explorar ideias, desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos.		O aluno algum domínio a explorar ideias, desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos.		O aluno mostra pouco domínio a explorar ideias, desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos.

Nota: Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

Docentes Responsáveis: Subcoordenação de Informática	Coordenador de Departamento da Matemática e Ciências Experimentais	Critérios de Avaliação de TIC – 6.ºano 2021/2022	Aprovado em CP: 2021/11/10	Página 2 de 2
--	--	---	-------------------------------	---------------