

### CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO

**Departamento: Matemática e Ciências Experimentais**

**Disciplina: TIC**

**Ano/Ciclo: 2.º Ciclo**

Perfil de Aprendizagens Específicas	Áreas de Competência do Perfil do Aluno *	Ponderação	Indicadores
<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação 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, adotando 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 a necessidade de registar as fontes;</li> <li>• Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li> </ul>	<b>9*</b>		
<p>O aluno deve ser 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 ferramentas/aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</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 gestão da informação.</li> </ul>	<b>9*</b>	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Testes de avaliação</li> <li>- Questões de aula</li> <li>- Fichas de trabalho / Relatórios</li> <li>- Trabalhos práticos</li> <li>- Trabalhos de casa</li> <li>- Portefólios e/ou trabalhos de pesquisa ou de síntese</li> <li>- Grelhas de observação / verificação</li> <li>- Fichas de autoavaliação</li> <li>- Outros</li> </ul>
<p>O aluno deve ser 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, sob orientação e supervisão do professor;</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	<b>9*</b>	50%	

<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação;</li> <li>• Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</li> <li>• Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas;</li> <li>• Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples;</li> <li>• Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;</li> <li>• Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online;</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>	<b>9*</b>		
<p>Os alunos juntam esforços para atingir objetivos, valorizando a diversidade de perspetivas sobre as questões em causa, tanto lado a lado como através de meios digitais. Desenvolvem e mantêm relações diversas e positivas entre si e com os outros (comunidade, escola e família) em contextos de colaboração, cooperação e interajuda.</p> <p>Os alunos envolvem-se em conversas, trabalhos e experiências formais e informais: debatem, negociam, acordam, colaboram. Aprendem a considerar diversas perspetivas e a construir consensos. Relacionam-se em grupos lúdicos, desportivos, musicais, artísticos, literários, políticos e outros, em espaços de discussão e partilha, presenciais ou a distância.</p> <p>Os alunos resolvem problemas de natureza relacional de forma pacífica, com empatia e com sentido crítico.</p>	<b>5*</b>	<b>10%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboração</li> <li>- Cooperação</li> <li>- Respeito pelo outro</li> <li>- Utilização de meios digitais</li> <li>- Interajuda</li> <li>- Empatia</li> <li>- Sentido crítico</li> </ul>
<p>Os alunos reconhecem os seus pontos fracos e fortes e consideram-nos como ativos em diferentes aspetos da vida. Têm consciência da importância de crescerem e evoluírem. São capazes de expressar as suas necessidades e de procurar as ajudas e apoios mais eficazes para alcançarem os seus objetivos.</p> <p>Os alunos desenham, implementam e avaliam, com autonomia, estratégias para conseguir as metas e desafios que estabelecem para si próprios. São confiantes, resilientes e persistentes, construindo caminhos personalizados de aprendizagem de médio e longo prazo, com base nas suas vivências e em liberdade.</p>	<b>6*</b>	<b>10%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoavaliação</li> <li>- Capacidade de comunicação</li> <li>- Organização</li> <li>- Empenho</li> <li>- Autonomia</li> <li>- Persistência</li> </ul>

**\* Áreas de Competência do Perfil do Aluno:**

- 1 – Linguagens e textos
- 2 – Informação e Comunicação
- 3 – Raciocínio e resolução de problemas
- 4 – Pensamento crítico e pensamento criativo
- 5 - Relacionamento interpessoal

- 6 - Desenvolvimento pessoal e autonomia
- 7 – Bem-estar, saúde e ambiente
- 8 – Sensibilidade estética e artística
- 9 – Saber científico, técnico e tecnológico
- 10 – Consciência e domínio do corpo