

### CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO

**Departamento: Matemática e Ciências Experimentais**

**Disciplina: TIC**

**Ano/Ciclo: 3.º Ciclo**

Perfil de Aprendizagens Específicas	Áreas de Competência do Perfil do Aluno *	Ponderação	Indicadores
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;</li> <li>• Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</li> <li>• Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;</li> <li>• Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;</li> <li>• Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</li> <li>• Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;</li> <li>• Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</li> <li>• Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo;</li> <li>• Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online;</li> <li>• 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 e à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis;</li> <li>• Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar;</li> <li>• Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;</li> <li>• Adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais;</li> <li>• Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia;</li> <li>• Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização);</li> <li>• Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis;</li> <li>• Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo);</li> <li>• Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</li> </ul>	9*	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>

<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 online;</li> <li>• Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de 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>	9*		
<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 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;</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 e abertos.</li> </ul>	9*		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</li> <li>• Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</li> <li>• Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;</li> <li>• Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</li> <li>• Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</li> <li>• Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos;</li> <li>• 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;</li> <li>• 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;</li> <li>• Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados;</li> <li>• Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;</li> <li>• Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);</li> <li>• Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;</li> <li>• Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis;</li> <li>• Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</li> </ul>	9*	50%	

<p>Os alunos juntam esforços para atingir objetivos, valorizando a diversidade de perspectivas 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 perspectivas 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:**

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1 – Linguagens e textos</li> <li>2 – Informação e Comunicação</li> <li>3 – Raciocínio e resolução de problemas</li> <li>4 – Pensamento crítico e pensamento criativo</li> <li>5 - Relacionamento interpessoal</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>6 - Desenvolvimento pessoal e autonomia</li> <li>7 – Bem-estar, saúde e ambiente</li> <li>8 – Sensibilidade estética e artística</li> <li>9 – Saber científico, técnico e tecnológico</li> <li>10 – Consciência e domínio do corpo</li> </ul> |
|---|--|