

Departamento curricular: Matemática e Novas Tecnologias				
Disciplina: TIC		Ciclo: 2º ciclo		
Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J. Valores A, B, C, D, E. Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo A - Responsabilidade e Integridade	Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	25%	Testes sumativos Fichas de trabalho Trabalhos de pesquisa Trabalhos individuais/grupo Reflexões críticas Cadernos diários Relatórios Debates Apresentações orais Produção de conteúdos Gamificação <i>Quizzes</i>
		Investigar e Pesquisar	25%	
		Comunicar e Colaborar	25%	
		Criar e Inovar	25%	

Domínios de Avaliação	Aprendizagens essenciais	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: • Ter consciência do impacto das Tecnologias da Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; • Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; • Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares; • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.	Não adota uma atitude crítica; Não reflete nem é responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota, com dificuldade, uma atitude crítica; Reflete, com dificuldade, e mostra pouca responsabilidade no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota, com algumas dificuldades, uma atitude crítica; Reflete, com algumas dificuldades, e mostra alguma responsabilidade no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota uma atitude crítica; Reflete e é responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota uma atitude crítica rigorosa; Reflete e propõe medidas pertinentes e é muito responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.
INVESTIGAR E PESQUISAR	O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa online, sendo capaz de: • Planificar estratégias de investigação e pesquisa online; • Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções de pesquisa simples; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor;	O aluno não planifica estratégias de investigação e de pesquisa online.	O aluno planifica com dificuldade estratégias de investigação e de pesquisa online.	O aluno planifica com apoio estratégias de investigação e de pesquisa online.	O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa online.	O aluno planifica de forma correta e com rigor estratégias de investigação e de pesquisa online.

	• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes; • Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz.					
COLABORAR E COMUNICAR	O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de: • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos; • Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	O aluno não mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno mobiliza com dificuldades as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno mobiliza com algumas dificuldades as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno mobiliza corretamente as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno mobiliza de forma autónoma e correta as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração

CRIAR E INOVAR	O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de: • Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos; • Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas; • Compreender o conceito de algoritmo; • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; • Elaborar planos e encontrar soluções para problemas (reais ou simulados), utilizando ferramentas digitais simples previamente identificadas com o apoio do professor (ex. mapa de ideias, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros); • Elaborar algoritmos simples; • Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados; • Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia; • Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação.	O aluno não reconhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade; Não explora ideias e não desenvolve o pensamento computacional; Não produz artefactos digitais criativos	O aluno reconhece, com dificuldade, estratégias e ferramentas de apoio à criatividade; Explora, de forma apoiada, ideias, desenvolvendo, com dificuldade, o pensamento computacional; Produz artefactos digitais criativos, com dificuldade.	O aluno reconhece algumas estratégias e ferramentas de apoio à criatividade; Explora, com algumas incorreções, ideias, desenvolvendo o pensamento computacional, com alguma dificuldade; Produz artefactos digitais criativos, com apoio.	O aluno reconhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade; Explora ideias e desenvolve o pensamento computacional; Produz artefactos digitais criativos.	O aluno reconhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, com facilidade; Explora corretamente ideias e desenvolve o pensamento computacional, compreendendo e aplicando os seus fundamentos; Produz artefactos digitais criativos de forma autónoma e rigorosa.