

**APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Departamento: Matemática e Ciências Experimentais \_\_Disciplina: TIC Ano: \_\_5.º\_\_

**Perfil de Aprendizagens Específicas**

Aprendizagens Essenciais	Critérios de Avaliação		
<p><b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b></p> <p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo 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 e adotar 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> <p><b>Investigar e Pesquisar</b></p> <p>O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online;</li> <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</li> <li>ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</li> <li>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados</li> </ul>	<b>ATITUDES E VALORES</b>		
	<b>20 %</b>	<b>Responsabilidade e Cidadania</b>  <b>14 %</b>	<b>Cumprimento dos deveres escolares:</b> (assiduidade e pontualidade; material escolar; realização das tarefas na sala de aula e em casa; participação nas atividades de complemento curricular)
		<b>Respeito pelas regras de conduta:</b> (respeito pelo outro; cooperação com os colegas, professores e funcionários; conservação/limpeza dos espaços e materiais escolares)	
	<b>6 %</b>	<b>Autonomia</b>	<b>Iniciativa</b>
<b>Perseverança</b> na realização do trabalho e do estudo, bem como na superação de dificuldades			
<b>Recurso às TIC</b> para a realização de trabalhos que impliquem pesquisa, seleção, tratamento e mobilização da informação			
<b>CONHECIMENTOS E CAPACIDADES</b>			
<b>Desenvolvimento das aprendizagens</b>	<b>80 %</b>	<b>Resultados das avaliações formativas</b> (9%)	
		<b>Resultado das avaliações sumativas</b> (70 %)	
		<b>Domínio da Língua Portuguesa</b> (1 %)	

<p>e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> <p><b>Comunicar e colaborar</b></p> <p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar diferentes 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;</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul> <p><b>Criar e inovar</b></p> <p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação;</li> <li>• Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais</li> <li>• 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>• Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias,</li> <li>• sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais</li> <li>• fechados.</li> </ul>			
--	--	--	--

A classificação no final de cada período tem em conta o trabalho realizado desde o início do ano até ao final desse período  
Classificação do 1.º Período – aplicam-se os critérios gerais de avaliação.

Classificação do 2.º Período = (40% x Classificação do 1.º Período) + (60% x Avaliação do 2.º Período).

Classificação do 3.º Período = (30% x Classificação do 1.º Período) + (30% x Avaliação do 2.º Período)+ (40% x Avaliação do 3.º Período).