

**CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO E
CLASSIFICAÇÃO**

**Ensino Básico
Ano letivo: 2022/2023**

Disciplina: Probótica

2.º ciclo

Aprendizagens e competências a desenvolver

Conhecimento, Comunicação, Resolução de Problemas e Pensamento Crítico e Criativo	<ul style="list-style-type: none"> • Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; • Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de 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; • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; • Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras; • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação; • Identificar e selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados, em ambientes digitais fechados; • 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; • Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; • Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.
--	---

	Domínios	Ponderações	Processos e instrumentos de recolha de informação
Crítérios Transversais	Conhecimento	25%	<ul style="list-style-type: none"> • Grelha de avaliação dos projetos (produto final) • Apresentação e discussão dos projetos • Intervenções em contexto de sala de aula • Questões de aula • Fichas de trabalho • Grelha de registo de observação na sala de aula
	Comunicação	20%	
	Resolução de Problemas e Pensamento crítico e criativo	25%	

		Parâmetros	Ponderação	Processos e instrumentos de recolha de informação
Critérios Transversais	Responsabilidade, Autonomia Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal	Responsabilidade e Autonomia	30%	<ul style="list-style-type: none"> Grelha de registo de observação na sala de aula
		Participação e Colaboração		
		Respeito pela diferença e pelos outros		

MODALIDADES DE AVALIAÇÃO

- Diagnóstica
- Formativa
- Sumativa

Processos e Instrumentos de Avaliação ⇒ diversificados e utilizados em momentos formais e informais de avaliação

- O desempenho dos alunos, registado nos diferentes instrumentos de avaliação, será expresso por uma menção qualitativa e quantitativa.
- Um instrumento de avaliação pode ser usado para avaliar mais do que um domínio.