

**CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO E  
CLASSIFICAÇÃO**

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

**Disciplina: TIC**

**2º ciclo**

**Aprendizagens e competências a desenvolver**

<b>Conhecimento, Comunicação, Resolução de Problemas e Pensamento Crítico e Criativo</b>	<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 aplicações 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> <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 aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>;</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> <li>• 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;</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados, em ambientes digitais fechados;</li> <li>• Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais, tal como, processamento de texto, apresentações eletrónicas e organização e tratamento de dados;</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 <i>brainstorming online</i>;</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>Domínios</b>	<b>Ponderações</b>	<b>Processos e instrumentos de recolha de informação</b>
<b>Critérios Transversais</b>	<b>Conhecimento</b>	<b>25%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grelha de avaliação dos projetos (produto final)</li> <li>• Apresentação e discussão dos projetos</li> <li>• Intervenções em contexto de sala de aula</li> <li>• Questões de aula</li> <li>• Fichas de trabalho</li> <li>• Grelha de registo de observação na sala de aula</li> </ul>
	<b>Comunicação</b>	<b>20%</b>	
	<b>Resolução de Problemas e Pensamento crítico e criativo</b>	<b>25%</b>	

		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"> <li>Grelha de registo de observação na sala de aula</li> </ul>
		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.