

Critérios Específicos de Avaliação e Classificação**Ensino Básico**
Ano letivo: 2023/2024**Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação****5.º/6º Ano****Aprendizagens e competências a desenvolver****Conhecimento, Comunicação, Resolução de Problemas e Pensamento Crítico e Criativo**

- 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 seleccionar 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;
- Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais, tal como, processamento de texto, apresentações eletrónicas e organização e tratamento de dados;
- 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
Critérios 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.