

**CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO E  
CLASSIFICAÇÃO**

**3º CEB  
Ano letivo: 2022/2023**

**Disciplina: TIC**

**7.º Ano**

**Aprendizagens e competências a desenvolver**

<b>Conhecimento, Comunicação, Resolução de Problemas e Pensamento Crítico e Criativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;</li> <li>• Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</li> <li>• Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;</li> <li>• Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</li> <li>• Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo;</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 ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>;</li> <li>• Analisar criticamente a qualidade 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, em ambientes digitais fechados;</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</li> <li>• Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem, som e vídeo;</li> <li>• Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo;</li> <li>• Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</li> <li>• Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, som e vídeo.</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>30%</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>30%</b>	

		Parâmetros	Ponderação	Processos e instrumentos de recolha de informação
Critérios Transversais	Responsabilidade, Autonomia Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal	Responsabilidade e Autonomia	20%	<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.

**CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO E  
CLASSIFICAÇÃO**

**3ºCEB  
Ano letivo: 2022/2023**

**Disciplina: TIC**

**8.º Ano**

**Aprendizagens e competências a desenvolver**

<b>Conhecimento, Comunicação, Resolução de Problemas e Pensamento Crítico e Criativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet;</li> <li>• Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i>;</li> <li>• Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio;</li> <li>• Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar;</li> <li>• Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais;</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 de 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 novos 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 síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração;</li> <li>• Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados;</li> <li>• Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.</li> </ul>
--	--

	<b>Domínios</b>	<b>Ponderações</b>	<b>Processos e instrumentos de recolha de informação</b>
<b>Crítérios Transversais</b>	<b>Conhecimento</b>	<b>30%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grelha de avaliação dos projetos (produto final)</li> <li>• Apresentação e discussão dos projetos</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>30%</b>	

		Parâmetros	Ponderação	Processos e instrumentos de recolha de informação
Critérios Transversais	Responsabilidade, Autonomia Desenvolvimento Pessoal e Intermoesoal	Responsabilidade e Autonomia	20%	<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.

**CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO E  
CLASSIFICAÇÃO**

**3º CEB  
Ano letivo: 2022/2023**

**Disciplina: TIC**

**9.º Ano**

**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 emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia;</li> <li>• Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis;</li> <li>• Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis;</li> <li>• Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade;</li> <li>• Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis;</li> <li>• Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar;</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 de pesquisa;</li> <li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa;</li> <li>• Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</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 meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>• Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;</li> <li>• Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração;</li> <li>• Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;</li> <li>• Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes;</li> <li>• Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;</li> <li>• Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis;</li> <li>• Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</li> </ul>
--	--

	<b>Domínios</b>	<b>Ponderações</b>	<b>Processos e instrumentos de recolha de informação</b>
<b>Crítérios Transversais</b>	<b>Conhecimento</b>	<b>30%</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>30%</b>	

	Parâmetros	Ponderação	Processos e instrumentos de recolha de informação
Critérios Transversais Responsabilidade, Autonomia Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal	Responsabilidade e Autonomia	20%	<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.