

OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: TIC – 5º Ano

Professor(a): Amílcar Pires

Ano Letivo: 2023/2024

Critérios de Avaliação Transversais	Domínios/ Organizadores	Ponderação	Perfis de Aprendizagem					Área de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA)	Processos de Recolha de Informação
			(5) É capaz de	(4)	(3) Nem sempre é capaz de	(2)	(1) Não é capaz de		
CONHECIMENTO COMUNICAÇÃO PARTICIPAÇÃO RESPONSABILIDADE ESPÍRITO CRÍTICO	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ter consciência do impacto das TIC na sociedade e no dia a dia; ▪ Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas 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; ▪ Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. ▪ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; 					A B C D E F G H I J	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de observação de aula; • Fichas de trabalho / Atividades orientadas; • Trabalhos individuais e de grupo; • Projetos;
	INVESTIGAR E PESQUISAR	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; ▪ 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 ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; ▪ Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; ▪ Analisar criticamente a qualidade da informação; ▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 						

	COLABORAR E COMUNICAR	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; ▪ Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; ▪ Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; ▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de autoavaliação;
	CRIAR E INOVAR - Processador de texto - Apresentações Multimédia - Introdução à programação	(55%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. ▪ Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; ▪ Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. ▪ Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. ▪ Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; ▪ Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. ▪ Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação; ▪ Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; ▪ Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; ▪ Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. ▪ Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	

A classificação inscrita nos instrumentos de avaliação sumativa do aluno deve ser **qualitativa** de acordo com a seguinte tabela:

Tabela: Nomenclatura a utilizar nos instrumentos de avaliação

Nomenclatura	Quantificação em %	Nível
Não Satisfaz	0 a 19 %	1
	20 a 49 %	2
Satisfaz	50 a 69 %	3
Satisfaz Bastante	70 a 89 %	4
Excelente	90 a 100 %	5

COMPETÊNCIAS INSCRITAS NO PERFIL DOS ALUNOS:

A- Linguagem e Textos **B-** Informação e Comunicação **C-** Raciocínio e Resolução de Problemas **D-** Pensamento Crítico e Pensamento Criativo **E-** Relacionamento Interpessoal **F-** Desenvolvimento Pessoal e Autonomia **G-** Bem-estar, Saúde e Ambiente **H-** Sensibilidade Estética e Artística **I-** Saber Científico. Técnico e Tecnológico **J-** Consciência e Domínio do Corpo

Elaborada em reunião de Departamento e aprovada em reunião de Conselho Pedagógico para o ano letivo de 2023/2024

OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: TIC – 6º Ano

Professor(a): Amílcar Pires

Ano Letivo: 2023/2024

Critérios de Avaliação Transversais	Domínios/ Organizadores	Ponderação	Perfis de Aprendizagem					Área de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA)	Processos de Recolha de Informação
			(5) É capaz de	(4)	(3) Nem sempre é capaz de	(2)	(1) Não é capaz de		
CONHECIMENTO COMUNICAÇÃO PARTICIPAÇÃO RESPONSABILIDADE ESPÍRITO CRÍTICO	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ter consciência do impacto das TIC na sociedade e no dia a dia; ▪ Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas 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; ▪ Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. ▪ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; 					A B C D E F G H I J	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de observação de aula; • Fichas de trabalho / Atividades orientadas; • Trabalhos individuais e de grupo; • Projetos;
	INVESTIGAR E PESQUISAR	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; ▪ 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 ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; ▪ Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; ▪ Analisar criticamente a qualidade da informação; 						

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 		<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de autoavaliação;
	<p>COLABORAR E COMUNICAR (15%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; ▪ Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; ▪ Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; ▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 		
	<p>CRIAR E INOVAR - Apresentações Multimédia - Folhas de Cálculo - Introdução à programação</p> <p>(55%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. ▪ Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; ▪ Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. ▪ Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. ▪ Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; ▪ Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. ▪ Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação; ▪ Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; ▪ Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; ▪ Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. ▪ Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 		

A classificação inscrita nos instrumentos de avaliação sumativa do aluno deve ser **qualitativa** de acordo com a seguinte tabela:

Tabela: Nomenclatura a utilizar nos instrumentos de avaliação

Nomenclatura	Quantificação em %	Nível
Não Satisfaz	0 a 19 %	1
	20 a 49 %	2
Satisfaz	50 a 69 %	3
Satisfaz Bastante	70 a 89 %	4
Excelente	90 a 100 %	5

COMPETÊNCIAS INSCRITAS NO PERFIL DOS ALUNOS:

A- Linguagem e Textos **B-** Informação e Comunicação **C-** Raciocínio e Resolução de Problemas **D-** Pensamento Crítico e Pensamento Criativo **E-** Relacionamento Interpessoal **F-** Desenvolvimento Pessoal e Autonomia **G-** Bem-estar, Saúde e Ambiente **H-** Sensibilidade Estética e Artística **I-** Saber Científico, Técnico e Tecnológico **J-** Consciência e Domínio do Corpo

Elaborada em reunião de Departamento e aprovada em reunião de Conselho Pedagógico para o ano letivo de 2023/2024

OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: TIC – 7º Ano

Professor(a): Amílcar Pires

Ano Letivo: 2023/2024

Critérios de Avaliação Transversais	Domínios/ Organizadores	Ponderação	Perfis de Aprendizagem					Área de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA)	Processos de Recolha de Informação
			(5) É capaz de	(4)	(3) Nem sempre é capaz de	(2)	(1) Não é capaz de		
CONHECIMENTO COMUNICAÇÃO PARTICIPAÇÃO RESPONSABILIDADE ESPÍRITO CRÍTICO	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança. • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais. • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet. • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas. • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos. • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 					A B C D E F G H I J	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de observação de aula; • Fichas de trabalho / Atividades orientadas; • Trabalhos individuais e de grupo;
	INVESTIGAR E PESQUISAR	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; • 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 ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação. Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 						

	COLABORAR E COMUNICAR	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 		<ul style="list-style-type: none"> • Projetos; • Grelhas de autoavaliação;
	CRIAR E INOVAR	(55%)	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem. • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem. • Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto. • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem. • Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo. • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo. • Produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto. • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. • Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto. • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D. • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos. 		

A classificação inscrita nos instrumentos de avaliação sumativa do aluno deve ser **qualitativa** de acordo com a seguinte tabela:

Tabela: Nomenclatura a utilizar nos instrumentos de avaliação

Nomenclatura	Quantificação em %	Nível
Não Satisfaz	0 a 19 %	1
	20 a 49 %	2
Satisfaz	50 a 69 %	3
Satisfaz Bastante	70 a 89 %	4
Excelente	90 a 100 %	5

COMPETÊNCIAS INSCRITAS NO PERFIL DOS ALUNOS:

A- Linguagem e Textos **B-** Informação e Comunicação **C-** Raciocínio e Resolução de Problemas **D-** Pensamento Crítico e Pensamento Criativo **E-** Relacionamento Interpessoal **F-** Desenvolvimento Pessoal e Autonomia **G-** Bem-estar, Saúde e Ambiente **H-** Sensibilidade Estética e Artística **I-** Saber Científico, Técnico e Tecnológico **J-** Consciência e Domínio do Corpo

Elaborada em reunião de Departamento e aprovada em reunião de Conselho Pedagógico para o ano letivo de 2023/2024

OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: TIC – 8º Ano

Professor(a): Amílcar Pires

Ano Letivo: 2023/2024

Critérios de Avaliação Transversais	Domínios/ Organizadores	Ponderação	Perfis de Aprendizagem					Área de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA)	Processos de Recolha de Informação
			(5) É capaz de	(4)	(3) Nem sempre é capaz de	(2)	(1) Não é capaz de		
CONHECIMENTO COMUNICAÇÃO PARTICIPAÇÃO RESPONSABILIDADE ESPÍRITO CRÍTICO	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> • Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; • Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet; • Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online; • 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; • Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; • adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais. 					A B C D E F G H	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de observação de aula; • Fichas de trabalho /

	INVESTIGAR E PESQUISAR	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; • 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; • Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	I J	<p>Atividades orientadas;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabalhos individuais e de grupo; • Projetos; • Grelhas de autoavaliação;
	COLABORAR E COMUNICAR	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: • Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • 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; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. 		
	CRIAR E INOVAR	(55%)	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade: Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados; 		

A classificação inscrita nos instrumentos de avaliação sumativa do aluno deve ser **qualitativa** de acordo com a seguinte tabela:

Tabela: Nomenclatura a utilizar nos instrumentos de avaliação

Nomenclatura	Quantificação em %	Nível
Não Satisfaz	0 a 19 %	1
	20 a 49 %	2
Satisfaz	50 a 69 %	3
Satisfaz Bastante	70 a 89 %	4
Excelente	90 a 100 %	5

COMPETÊNCIAS INSCRITAS NO PERFIL DOS ALUNOS:

A- Linguagem e Textos **B-** Informação e Comunicação **C-** Raciocínio e Resolução de Problemas **D-** Pensamento Crítico e Pensamento Criativo **E-** Relacionamento Interpessoal **F-** Desenvolvimento Pessoal e Autonomia **G-** Bem-estar, Saúde e Ambiente **H-** Sensibilidade Estética e Artística **I-** Saber Científico, Técnico e Tecnológico **J-** Consciência e Domínio do Corpo

Elaborada em reunião de Departamento e aprovada em reunião de Conselho Pedagógico para o ano letivo de 2023/2024

OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: TIC – 9º Ano

Professor(a): Amílcar Pires

Ano Letivo: 2023/2024

Critérios de Avaliação Transversais	Domínios/ Organizadores	Ponderação	Perfis de Aprendizagem					Área de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA)	Processos de Recolha de Informação
			(5) É capaz de	(4)	(3) Nem sempre é capaz de	(2)	(1) Não é capaz de		
CONHECIMENTO COMUNICAÇÃO PARTICIPAÇÃO	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia; Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização); Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo); Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar. 					A B C D E F G H I J	<ul style="list-style-type: none"> Grelhas de observação de aula; Fichas de trabalho / Atividades orientadas; Trabalhos individuais e de grupo; Projetos;
	INVESTIGAR E PESQUISAR	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa; Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; Analisar criticamente a qualidade da informação; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 						

	COLABORAR E COMUNICAR	(15%)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • 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; Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 		<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de autoavaliação;
	CRIAR E INOVAR	(55%)	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; • Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado. • Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial); • Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; 		

A classificação inscrita nos instrumentos de avaliação sumativa do aluno deve ser **qualitativa** de acordo com a seguinte tabela:

Tabela: Nomenclatura a utilizar nos instrumentos de avaliação

Nomenclatura	Quantificação em %	Nível
Não Satisfaz	0 a 19 %	1
	20 a 49 %	2
Satisfaz	50 a 69 %	3
Satisfaz Bastante	70 a 89 %	4
Excelente	90 a 100 %	5

COMPETÊNCIAS INSCRITAS NO PERFIL DOS ALUNOS:

A- Linguagem e Textos **B-** Informação e Comunicação **C-** Raciocínio e Resolução de Problemas **D-** Pensamento Crítico e Pensamento Criativo **E-** Relacionamento Interpessoal **F-** Desenvolvimento Pessoal e Autonomia **G-** Bem-estar, Saúde e Ambiente **H-** Sensibilidade Estética e Artística **I-** Saber Científico, Técnico e Tecnológico **J-** Consciência e Domínio do Corpo

Elaborada em reunião de Departamento e aprovada em reunião de Conselho Pedagógico para o ano letivo de 2023/2024

OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: TIC – 11º Ano Cursos profissionais

Professor(a): Amílcar Pires

Ano Letivo: 2023/2024

Crítérios de Avaliação Transversais	Domínios/ Organizadores	Domínios de Avaliação/Áreas de Competências	Ponderação	Área de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA)	Processos de Recolha de Informação
CONHECIMENTO COMUNICAÇÃO PARTICIPAÇÃO RESPONSABILIDADE E ESPÍRITO CRÍTICO	Módulo Opcional 3 – Criação de Páginas Web	Saber científico técnico e tecnológico Resolução de problemas	60%	A B C D E F G H I J	<ul style="list-style-type: none"> •Atividades práticas •Fichas de avaliação •Fichas de Trabalho •Trabalhos de grupo/individuais •Grelhas de observação •Observação direta
		Pesquisa e tratamento da informação Comunicação Criatividade	25%		
	Módulo Opcional 4 – Aquisição e Tratamento de Imagem	Relacionamento interpessoal Desenvolvimento pessoal e autonomia	15%		

COMPETÊNCIAS INSCRITAS NO PERFIL DOS ALUNOS:

A- Linguagem e Textos **B-** Informação e Comunicação **C-** Raciocínio e Resolução de Problemas **D-** Pensamento Crítico e Pensamento Criativo **E-** Relacionamento Interpessoal **F-** Desenvolvimento Pessoal e Autonomia **G-** Bem-estar, Saúde e Ambiente **H-** Sensibilidade Estética e Artística **I-** Saber Científico, Técnico e Tecnológico **J-** Consciência e Domínio do Corpo

Elaborada em reunião de Departamento e aprovada em reunião de Conselho Pedagógico para o ano letivo de 2023/2024