

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO 7.º Ano

ANO LETIVO 2023/2024

Domínios (Tema Organizador)	Ponderação	ÁREAS DO SABER ESPECÍFICO/COMPETÊNCIAS *Todas as de competências do P.A são trabalhadas, ao longo do ano, de acordo com as diversas ações estratégicas de ensino		INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS (P.A)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	20%	<ul style="list-style-type: none"> • O impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia • Competências em informação: avaliação e segurança <ul style="list-style-type: none"> - Identificar medidas a tomar para proteger a privacidade quando se acede a informação na Internet; - Configurar as funcionalidades de um browser para navegar em segurança na Internet; - Conhecer e adotar comportamentos seguros de navegação na Internet; - Explorar diferentes tipos de software. • Segurança Digital 	Atitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Exercícios práticos em sala de aula; - Grelhas de observação direta; - Trabalhos de pesquisa; - Comunicação oral; - Participação na aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecedor / Sabedor / Culto / Informado (A, B, G, I, J) • Crítico (A, B, D, J) • Crítico / Analítico (A, B, C, D, G) • Indagador / Investigador (C, D, F, H, I) • Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H) • Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)
Investigar e pesquisar	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisar informação na Internet, de acordo com a temática estabelecida <ul style="list-style-type: none"> - Agregar, de forma autónoma, a informação de acordo com os objetivos propostos; - Pesquisar a informação, de forma sistemática e consistente, de acordo com objetivos concretos; - Aplicar as funções avançadas de um motor de pesquisa; - Implementar estratégias de redefinição dos critérios de pesquisa para filtrar os resultados obtidos; - Explorar, de forma autónoma, informação em diferentes fontes e com diferentes formatos (texto, imagem, som e vídeo). 	aprendizagem		<ul style="list-style-type: none"> • Questionador (A, F, G, I, J) • Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)

		<ul style="list-style-type: none"> ● Normas APA (American Psychological Association): <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer e relacionar as normas relacionadas com os direitos de autor/Plágio / Regras de formatação; Respeitar os direitos de autor e a propriedade intelectual. ● Analisar a informação disponível, recolhida no âmbito de um trabalho específico, de forma crítica e autónoma: <ul style="list-style-type: none"> - Analisar, de forma sistemática, consistente e autónoma, os resultados da pesquisa efetuada com base nos objetivos definidos; - Avaliar a pertinência da informação para o contexto em que está a trabalhar; - Conhecer os critérios usados na seleção da informação, tendo em conta a credibilidade das fontes selecionadas; - Reconhecer a qualidade da informação selecionada, verificando diferentes fontes, autoria e atualidade. ● Gestão da informação / Gerir, de forma eficiente, dados guardados na Internet: <ul style="list-style-type: none"> - Gerir e partilhar documentos na Internet, nomeadamente trabalhos produzidos no âmbito da disciplina de TIC ou outras / Interdisciplinaridade. 		<ul style="list-style-type: none"> • Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo / colaborador (B, C, D, E, F) • Responsável / Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) • Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)
Comunicar e colaborar	20%	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicação síncrona e assíncrona; ● Ferramentas de comunicação; ● Normas de conduta; ● Regras de segurança; ● Plataformas de apoio à comunicação e colaboração; ● Ambientes digitais; ● Armazenamento e partilha de ficheiros; ● Ambientes digitais fechados. 		-----
Criar e inovar	40%	<ul style="list-style-type: none"> ● Exploração de ambientes computacionais <ul style="list-style-type: none"> - Criar um produto original de forma colaborativa e com uma temática definida, com recurso a ferramentas e ambientes computacionais apropriados; - Identificar um problema a resolver ou conceber um projeto desenvolvendo perspetivas interdisciplinares e contribuindo para a aplicação do conhecimento e pensamento computacional em outras áreas disciplinares (línguas, ciências, história, matemática, etc.); - Efetuar a integração de conteúdos (texto, imagem, som e vídeo) com base nos objetivos estabelecidos no projeto, estimulando a criatividade dos alunos na criação dos produtos (jogos, animações, histórias interativas, simulações, etc.); - Scratch, Squeak Etoys ou Kodu ● Identificar diferentes ferramentas de comunicação, sabendo selecionar a(s) adequada(s) ao tipo de comunicação pretendidos; ● Uso da língua e adequação linguística aos contextos de comunicação através da Internet ● Aplicações e serviços Google 		-----

		<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicações e serviços Microsoft ● Dados e Estatística <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar as funcionalidades de uma folha de cálculo, instalada localmente ou disponível na Internet, produzindo documentos com base num projeto negociado e estabelecido na turma ou decorrente de trabalho de pesquisa realizado anteriormente; - Planear um projeto que envolva recolha dados para tratamento estatístico, provenientes de inquéritos, bases de dados ou outras fontes (digitais ou analógicas), e proceder à sua posterior apresentação; Introduzir e manipular dados numa folha de cálculo; - Utilizar fórmulas com cálculos aritméticos e funções para processamento de dados <ul style="list-style-type: none"> - Criar gráficos, a partir dos dados inseridos nas células, adequados à situação; - Integrar as tabelas e os gráficos. ● Criação de conteúdo <ul style="list-style-type: none"> - Manipulação de Imagem e Vídeo; - Redes Sociais. 			
--	--	--	--	--	--

Áreas de competências transversais (incluídas em todos os domínios):

(E – Relacionamento interpessoal **F** – Desenvolvimento pessoal e autonomia **G** – Bem-estar, saúde e ambiente **H** – Sensibilidade Estética e Artística **J** – Consciência e Domínio do Corpo)