



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ALEXANDRE HERCULANO
COD. 153000
DGEstE/DSRN



Critérios de Avaliação

Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação – 7º, 8º e 9º anos - 3º Ciclo do Ensino Básico

| C r i t é r i o s T r a n s v e r s a i s | Domínios/ Ponderação | Perfil do aluno (Áreas de competência) | Perfil de aprendizagens específicas | | | | | Instrumentos de recolha de informação |
|---|--|---|---|-------------------------------------|--|---|--------------------|--|
| | | | Notação Quantitativa/ Descritores de desempenho | | | | | |
| | | | 5 100%-90% | 4 89%-70% | 3 69%-50% | 2 49%-20% | 1 19%-00% | |
| | | | <i>Atingiu plenamente</i> | <i>Atingiu maioritariamente</i> | <i>Atingiu de forma satisfatória</i> | <i>Não atingiu, de forma satisfatória</i> | <i>Não atingiu</i> | |
| | Segurança, Responsabilidade e Respeito em ambientes digitais 15% | A B C | <i>O aluno deve ser capaz de:</i> | | | | | <ul style="list-style-type: none"> Grelha de observação em sala de aula; Fichas de trabalho/pesquisa; Trabalho de grupo/pares; Trabalho de Projeto |
| | Investigar e Pesquisar 20% | D | Atingir os conhecimentos e desenvolver capacidades, e atitudes previstas nas Aprendizagens Essenciais de cada domínio conducente ao desenvolvimento das áreas de competências previstas no Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória; | | | | | |
| | Colaborar e Comunicar 25% | E F G | Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; | | | | | |
| | Criar e Inovar 40% | I | Pesquisar, analisar e organizar a informação, selecionando-a de forma adequada ao tema a explorar; | | | | | |
| | | | Analisar criticamente a qualidade da informação; | | | | | |
| | | | Utilizar métodos de trabalho/modelos de pesquisa que permitam consolidar, aprofundar e obter maior rigor da informação, adaptada às atividades/projetos a desenvolver; | | | | | |
| | | | Desenvolver competências no âmbito das regras de comunicação em ambientes digitais; utilização de meios e recursos digitais e plataformas adequadas às atividades/projeto a desenvolver; | | | | | |
| | | | Produzir conteúdos com recurso a aplicações digitais adequadas a cada situação; | | | | | |
| | | | Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, individual ou colaborativamente, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais adequadas. | | | | | |

A - Linguagens 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 | I - Saber científico, técnico e tecnológico

