



DOMÍNIO	CRITÉRIO	PERFIL DAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS		Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	INVESTIGAR E PESQUISAR 40%	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <p>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</p> <p>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares;</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.</p>	<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</p> <p>Planificar estratégias de investigação e pesquisa online;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções de pesquisa simples;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes;</p> <p>Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet;</p> <p>Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz.</p>	<p>O aluno recusa sistematicamente desenvolver os domínios e parâmetros de avaliação, não realizando as atividades propostas.</p>	<p>O aluno apresenta dificuldades em atingir, pelo menos, metade das aprendizagens curriculares deste domínio de avaliação, sendo o resultado do seu trabalho ainda insatisfatório.</p>	<p>O aluno atingiu pelo menos metade das aprendizagens curriculares deste domínio de avaliação, com resultados satisfatórios.</p>	<p>O aluno atingiu grande parte das aprendizagens curriculares inscritas neste domínio de avaliação, com bons resultados.</p>	<p>O aluno atingiu todas as aprendizagens curriculares inscritas neste domínio de avaliação.</p>

	COLABORAR E COMUNICAR 30%		<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	O aluno recusa sistematicamente desenvolver os domínios e parâmetros de avaliação, não realizando as atividades propostas.	O aluno apresenta dificuldades em atingir, pelo menos, metade das aprendizagens curriculares deste domínio de avaliação, sendo o resultado do seu trabalho ainda insatisfatório.	O aluno atingiu pelo menos metade das aprendizagens curriculares deste domínio de avaliação, com resultados satisfatórios.	O aluno atingiu grande parte das aprendizagens curriculares inscritas neste domínio de avaliação, com bons resultados.	O aluno atingiu todas as aprendizagens curriculares inscritas neste domínio de avaliação.
	CRIAR E INOVAR 30%		<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</p> <p>Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos;</p> <p>Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas;</p> <p>Compreender o conceito de algoritmo;</p> <p>Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;</p> <p>Elaborar planos e encontrar soluções para problemas (reais ou simulados), utilizando ferramentas digitais simples previamente identificadas com o apoio do professor (ex. mapa de ideias, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros);</p> <p>Elaborar algoritmos simples;</p>	O aluno recusa sistematicamente desenvolver os domínios e parâmetros de avaliação, não realizando as atividades propostas.	O aluno apresenta dificuldades em atingir, pelo menos, metade das aprendizagens curriculares deste domínio de avaliação, sendo o resultado do seu trabalho ainda insatisfatório.	O aluno atingiu pelo menos metade das aprendizagens curriculares deste domínio de avaliação, com resultados satisfatórios.	O aluno atingiu grande parte das aprendizagens curriculares inscritas neste domínio de avaliação, com bons resultados.	O aluno atingiu todas as aprendizagens curriculares inscritas neste domínio de avaliação.

			<p>Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados;</p> <p>Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia;</p> <p>Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação.</p>					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

Instrumentos de avaliação:

Fichas de avaliação e outros instrumentos (Observação direta do trabalho em aula; Trabalhos de pesquisa (em grupo ou individual); Fichas de autoavaliação e heteroavaliação fornecidas ao aluno).