

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS
 Disciplina: TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
 Ano de Escolaridade: 9ºANO

	DOMÍNIOS/TEMAS (ponderações)	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO SUMATIVA PARA CLASSIFICAÇÃO DOS ALUNOS (procedimentos, técnicas e instrumentos)	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PASEO
Pesquisa, Comunicação, e Cidadania Digital (ponderação 60%)	Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Observação direta Avaliação prática (Questões aula, trabalhos práticos, trabalhos de grupo e/ou trabalhos de pesquisa)	Rigor (Correção, adequação, coerência, compreensão e aplicação de conhecimentos) Autonomia (Criatividade, espírito crítico, e comunicação) Responsabilidade (Cooperação, empenho, participação, interesse e curiosidade)	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 e saúde H-Sensibilidade estética e artística I-Saber científico J-Consciência e domínio do corpo
	Investigar e Pesquisar			
	Comunicar e colaborar			
Criar e inovar (ponderação 40%)				

PERFIL DE APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

DOMÍNIOS		DESCRIPTOR DE DESEMPENHO
Pesquisa, Comunicação, e Cidadania Digital	Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	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.
	Investigar e Pesquisar	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.
	Comunicar e colaborar	Identificar 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.
Criar e inovar		Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; 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; Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.