



Região Autónoma da Madeira

Governo Regional

SECRETARIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos do Estreito de Câmara de Lobos

N.º do Código do Estabelecimento de Ensino 3102-202

N.º de Telefone: 291945614/15



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Ano Letivo 2023/2024

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho, retificado pela Declaração de Retificação n.º 29-A/2018, de 4 de setembro, com as adaptações constantes do Decreto Legislativo Regional n.º 11/2020/M, de 29 de julho.

Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto.

Disciplina:	Tecnologias de Informação e Comunicação	3.º ciclo	7.º ano
-------------	--	-----------	---------

Domínios/subdomínios	Descritores de desempenho	Fator de ponderação	Instrumentos e procedimentos de avaliação
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<ul style="list-style-type: none">- Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:<ul style="list-style-type: none">- conhece diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;- adota práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;- conhece comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;- adota práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na <i>Internet</i>;- lê, compreende e identifica mensagens manipuladas ou falsas;- identifica os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;	10%	Avaliação formativa e sumativa. <ul style="list-style-type: none">✓ Trabalhos de grupo/pares da disciplina ou projetos interdisciplinares.✓ Fichas de avaliação de conhecimentos e/ou trabalhos individuais.✓ Destreza e manipulação do equipamento informático.✓ Grelhas de observação direta.✓ Grelhas de auto e heteroavaliação.

	<ul style="list-style-type: none"> – respeita as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 		
Investigar e pesquisar	<ul style="list-style-type: none"> – Planificar uma investigação e de pesquisa a realizar <i>online</i>: – formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; – define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; – utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; – conhece as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa <i>online</i>; – realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; – analisa criticamente a qualidade da informação; – utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	10%	
Comunicar e colaborar	<ul style="list-style-type: none"> – Mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: – identifica novos meios e aplicações que permitem a comunicação e a colaboração; – seleciona as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; – utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; – apresenta e partilha os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	10%	

Criar e inovar		<ul style="list-style-type: none"> - Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais de apoio à criatividade: <ul style="list-style-type: none"> - compreende e utiliza técnicas elementares de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; - analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; - decompõe um objeto nos seus elementos constituintes; - desenha objetos, produz 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; - mobiliza os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; - integra 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. 	40%	
Atitudes e valores transversais	Comportamento	- Adotar uma postura e linguagem apropriadas à entrada, dentro e à saída do espaço de aula.	7%	✓Registo/Grelha de observação direta focalizada no comportamento, na autonomia, no empenho/participação, na cooperação/colaboração e no uso das tecnologias da informação e comunicação. ✓Auto e heteroavaliação.
	Autonomia	- Realizar as tarefas de forma autónoma, planeando o trabalho a desenvolver e fazendo as adaptações necessárias com base no <i>feedback</i> obtido (autorregulação).	3%	
		- Revelar capacidade de iniciativa.	3%	
Empenho/ participação	- Demonstrar responsabilidade a nível da assiduidade, pontualidade e material necessário.	2%		
	- Executar as tarefas propostas de forma empenhada e nos prazos estabelecidos.	3%		
	- Participar na aula de forma pertinente e oportuna.	3%		

	Cooperação/colaboração	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalhar em equipa de forma assertiva, manifestando espírito de entreajuda e partilhando responsabilidades. - Tomar decisões conjuntas, trabalhando de forma interdependente, respeitando o espaço de intervenção e a opinião dos outros. 	3%	
			3%	
	Uso das tecnologias da informação e comunicação	<ul style="list-style-type: none"> - Usar as tecnologias da informação e comunicação de forma apropriada, seguindo as regras existentes, na construção de conhecimento. 	3%	