

### Departamento de Matemática e Ciências Experimentais

#### Critérios de Avaliação Gerais/Transversais do Agrupamento

CONHECIMENTO	RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	COMUNICAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquire as aprendizagens essenciais das disciplinas.</li> <li>- Aplica os conhecimentos adquiridos/principais conceitos.</li> <li>- Interrelaciona os conceitos adquiridos, mobilizando-os a novas situações de aprendizagem.</li> <li>- Mobiliza as aprendizagens disciplinares e transversais de forma adequada para resolução de situações- problema.</li> <li>- Utiliza a terminologia específica da disciplina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplica os conceitos nas diferentes situações do seu quotidiano (debates, fóruns, assembleias, projetos, ...).</li> <li>- Demonstra reflexão e autorregula as aprendizagens:</li> <li>- Revela grande autonomia na construção do conhecimento.</li> <li>- Recorre a estratégias diversificadas para adquirir conhecimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprime-se nas diferentes modalidades (oral, escrita, científica, técnica, artística e tecnológica).</li> <li>- Argumenta e defende posições.</li> <li>- Adota uma postura, dicção e entoação corretas, captando o auditório.</li> <li>- Utiliza as TIC de forma proficiente na execução e/ou apresentação de trabalhos.</li> </ul>
RELACIONAMENTO INTERPESSOAL. DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA		
<p>Adequa comportamentos em contextos de aprendizagem, de cooperação, partilha e colaboração;</p> <p>Interage com tolerância, empatia e responsabilidade e argumenta, negocia e aceita diferentes pontos de vista, desenvolvendo novas formas de estar, olhar e participar na sociedade.</p> <p>Estabelece relações entre conhecimentos, emoções e comportamentos;</p> <p>Estabelece objetivos, traçar planos e concretizar projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia.</p>		

#### Critérios de Avaliação Específicos de Tecnologias de Informação e Comunicação 2º e 3º ciclo do ensino básico

DOMÍNIO (PONDERAÇÃO)	CRITÉRIOS	Recolha de Dados Técnicas/Instrumentos
<p><b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b></p> <p><b>20%</b></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><b>Testagem:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Questionários;</li> <li>- Fichas de avaliação;</li> <li>- Fichas de trabalho;</li> <li>- Kahoot, Quizizz;</li> <li>- Jogos didáticos.</li> </ul>

<p><b>Criar e Inovar</b> <b>40%</b></p>	<p>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais de forma a produzir artefactos digitais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos;</p> <p>Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação.</p>	<p><b><u>Análise:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabalho de pesquisa/projeto;</li> <li>- Reflexões críticas;</li> <li>- Vídeos;</li> <li>- Cartazes.</li> </ul> <p><b><u>Observação:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Registo de observação em sala de aula;</li> <li>- Participação oral;</li> <li>- Apresentações orais;</li> <li>- Projetos;</li> <li>- Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).</li> </ul>
<p><b>Investigar e Pesquisar</b> <b>20%</b></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 seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p>	
<p><b>Comunicar e colaborar</b> <b>20%</b></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>	
<p>Áreas de Competências do Perfil dos Alunos: 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; H. Sensibilidade estética e artística; I. Saber Científico, Técnico e Tecnológico; J. Consciência e domínio do corpo.</p>		

## NÍVEIS DE DESEMPENHO

CRITÉRIOS	NÍVEL 5 - MB	NÍVEL 4 - B	NÍVEL 3 - SUF.	NÍVEL 2 - INSUF.	NÍVEL 1
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>					
Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade.	–O aluno <b>consegue sempre</b> adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	–O aluno <b>consegue com muita frequência</b> adotar uma atitude refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	–O aluno <b>consegue com frequência</b> adotar uma atitude refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	–O aluno <b>consegue com pouca frequência</b> adotar uma atitude refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	–O aluno <b>raramente consegue</b> adotar uma atitude refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.
Impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;	–O aluno <b>consegue sempre</b> ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia.	–O aluno <b>consegue com muita frequência</b> ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia.	–O aluno <b>consegue com frequência</b> ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	–O aluno <b>consegue com pouca frequência</b> ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia.	–O aluno <b>raramente consegue</b> ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia.
<b>Criar e Inovar</b>					
Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação.	–O aluno <b>consegue sempre</b> identificar e diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias	–O aluno <b>consegue com muita frequência</b> identificar e diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e	–O aluno <b>consegue com frequência</b> identificar e diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e	–O aluno <b>consegue com pouca frequência</b> identificar e diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e	–O aluno <b>raramente consegue</b> identificar e diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e

CRITÉRIOS	NÍVEL 5 - MB	NÍVEL 4 - B	NÍVEL 3 - SUF.	NÍVEL 2 - INSUF.	NÍVEL 1
	e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação.	aplicações para apoiar a criatividade e a inovação.	aplicações para apoiar a criatividade e a inovação.	aplicações para apoiar a criatividade e a inovação.	aplicações para apoiar a criatividade e a inovação.
Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais de forma a produzir artefactos digitais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos;	–O aluno <b>consegue sempre</b> gerir e priorizar ideias, de forma a produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos;	–O aluno <b>consegue com muita frequência</b> gerir e priorizar ideias, de forma a produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.	–O aluno <b>consegue com frequência</b> gerir e priorizar ideias, de forma a produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.	–O aluno <b>consegue com pouca frequência</b> gerir e priorizar ideias, de forma a produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.	–O aluno <b>raramente consegue</b> gerir e priorizar ideias, de forma a produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.
<b>Investigar e Pesquisar</b>					
Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;	–O aluno <b>consegue sempre</b> utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	–O aluno <b>consegue com muita frequência</b> utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	–O aluno <b>consegue com frequência</b> utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	–O aluno <b>consegue com pouca frequência</b> utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	–O aluno <b>raramente consegue</b> utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.

CRITÉRIOS	NÍVEL 5 - MB	NÍVEL 4 - B	NÍVEL 3 - SUF.	NÍVEL 2 - INSUF.	NÍVEL 1
Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;	-O aluno <b>consegue sempre</b> realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	-O aluno <b>consegue com muita frequência</b> realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	-O aluno <b>consegue com frequência</b> realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	-O aluno <b>consegue com pouca frequência</b> realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	-O aluno <b>raramente consegue</b> realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.
<b>Comunicar e colaborar</b>					
Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor;	-O aluno <b>consegue sempre</b> utilizar os meios e aplicações mais adequados para as diferentes necessidades de comunicação e colaboração em ambientes digitais.	-O aluno <b>consegue com muita frequência</b> utilizar os meios e aplicações mais adequados para as diferentes necessidades de comunicação e colaboração em ambientes digitais.	-O aluno <b>consegue com frequência</b> utilizar os meios e aplicações mais adequados para as diferentes necessidades de comunicação e colaboração em ambientes digitais.	-O aluno <b>consegue com pouca frequência</b> utilizar os meios e aplicações mais adequados para as diferentes necessidades de comunicação e colaboração em ambientes digitais.	-O aluno <b>raramente consegue</b> utilizar os meios e aplicações mais adequados para as diferentes necessidades de comunicação e colaboração em ambientes digitais.
Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	-O aluno <b>consegue sempre</b> apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação.	-O aluno <b>consegue com muita frequência</b> apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação.	-O aluno <b>consegue com frequência</b> apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação.	-O aluno <b>consegue com pouca frequência</b> apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação.	-O aluno <b>raramente consegue</b> apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação.