

Critérios de Classificação | TIC | 7.º ano

Ano letivo 2021-2022

Departamento de Ciências Exatas

Domínio	Aprendizagens/Competências	Ponderação (%)	Áreas de competências do PASEO/PEES
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<p>Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <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 Internet; - Le, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; - Identifica os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; - Respeita as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 	15%	<p>Conhecedor / sabedor / culto / Informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico (A, B, D, J)</p> <p>Crítico / Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador / Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença / do Outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)</p>

INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 online; - Realiza pesquisas, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; <p>Analisa criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>	10%	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável / Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
COMUNICAR E COLABORAR	<p>Mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; <p>Seleciona as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; <p>Apresenta e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	15%	

CRIAR E INOVAR	<p>Explora ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreende e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; - Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; - Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; - Desenhar objetos, produzir 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. 	60%	
-----------------------	--	-----	--

Áreas de Competências do Perfil do Aluno (ACPA)

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.