

Critérios de Classificação | TIC | 5.º ano

Ano letivo 2021-2022

Departamento de Ciências Exatas

Domínio	Aprendizagens/Competências	Descritores do Perfil do Aluno	Ponderação (%)
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; - Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; - Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; - Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; - Entender as regras para criação e utilização de palavras chave seguras. 	<p>Conhecedor/sabedor/ culto/informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, 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>	10%

INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>Planificar uma investigação a realizar online sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; - Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; - Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; - Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados 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. 	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas) 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>	<p>20%</p>
-------------------------------	---	---	------------

COMUNICAR E COLABORAR	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos; - Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; - Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor; - Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. 		15%
CRIAR E INOVAR	<p>Conhecer estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos; - Compreender o conceito de algoritmo; 		55%

	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; - 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, brainstorming online, entre outros); - Elaborar algoritmos simples; - Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia; - Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação. 		
--	--	--	--

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.