

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – 10º ANO - PROFISSIONAL

Ano letivo 2021/2022

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Processos de Recolha de Informação/evidência
<p>LITERACIA DA INFORMAÇÃO E DOS DADOS</p> <p>Nota: Comum a todos os cursos</p>	<p>MÓDULO BASE 1 - PESQUISAR, FILTRAR E ESTRUTURAR INFORMAÇÃO E CONTEÚDOS EM AMBIENTES DIGITAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa em ambientes digitais. ▪ Conhecer as potencialidades e as principais funcionalidades de ferramentas para localizar informação, o âmbito do processo de pesquisa e investigação em ambientes digitais. ▪ Formular questões que permitam orientar a recolha e a filtragem de informações pertinentes. ▪ Realizar pesquisas, utilizando palavras-chave e termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver. ▪ Analisar, comparar e avaliar criticamente a qualidade e a credibilidade da informação. ▪ Respeitar os direitos de autor e as licenças e compreender como se aplicam à informação e aos conteúdos digitais. ▪ Utilizar as potencialidades e as características das aplicações digitais para estruturar os conteúdos em documentos no modelo de relatório ou outro, nomeadamente, nas partes que o constituem (como, capa, índice, introdução, desenvolvimento, conclusão e referências bibliográficas), devidamente formatados de acordo com uma norma. ▪ Comunicar e colaborar utilizando as potencialidades e características das aplicações digitais, para estruturar os conteúdos em documentos de suporte a uma apresentação ou interação através de tecnologias digitais <p>MÓDULO BASE 2 – ORGANIZAÇÃO E TRATAMENTO DE DADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formular questões que permitam orientar a pesquisa e a recolha de dados pertinentes. ▪ Reconhecer as potencialidades das aplicações digitais que propiciam a pesquisa, a recolha, a análise, a organização e a representação de dados e estatística. ▪ Utilizar as potencialidades e as características das aplicações digitais para pesquisa, recolha, organização e representação de dados, nas suas múltiplas funções. ▪ Respeitar os direitos de autor e as licenças e compreender como se aplicam aos dados e aos conteúdos digitais. ▪ Proteger informação pessoalmente identificável, obtida no processo de pesquisa e de recolha de dados. ▪ Manipular dados, aplicando critérios, funções e filtros para gerar tabelas, gráficos e diagramas com as aplicações digitais de representação de dados. ▪ Usar as aplicações digitais de representação de dados de forma racional e eficaz, para criar conteúdos, em situações concretas 	<p>Teste/Questionário – 30%</p> <p>Realização e defesa de um trabalho de pares/individual – 40%</p> <p>Mural digital colaborativo (padlet) – 30%</p> <p>Fichas de Trabalho – 35%</p> <p>Teste/Questionário – 30%</p> <p>Projeto – 35%</p>

Turmas	Domínios/Temas
P1	MÓDULO OPCIONAL 4 - AQUISIÇÃO E TRATAMENTO DE IMAGEM MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB
P2	MÓDULO OPCIONAL 1 - Gestão de Base de Dados MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB
P3	MÓDULO OPCIONAL 1 - Gestão de Base de Dados MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB
P4	MÓDULO OPCIONAL 2 - Introdução à Programação MÓDULO OPCIONAL 6 - Introdução à Modelação 3D
P5	MÓDULO OPCIONAL 2 - Introdução à Programação MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB

CRIAÇÃO DE
CONTEÚDOS E
DESENVOLVIME
NTO
DE SOLUÇÕES

MÓDULO OPCIONAL 1 - GESTÃO DE BASE DE DADOS

- Reconhecer as potencialidades dos Sistema de Gestão de Bases de Dados (SGBD).
- Identificar as relações entre os elementos que compõem a estrutura de um SGBD.
- Utilizar as múltiplas funções de um SGBD (criar, editar e formatar tabelas, consultas, formulários e relatórios).
- Saber criar, editar, atualizar e remover dados num SGBD.
- Proteger o acesso informação pessoalmente identificável e aos dados armazenados numa base de dados.
- Desenvolver soluções através da criação de bases de dados para situações concretas.

MÓDULO OPCIONAL 2 - INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

- Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples.
- Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos.
- Elaborar algoritmos para encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, como ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming em ambientes digitais.
- Abordar noções básicas de programação (linguagem, sintaxe e terminologia).
- Utilizar ambientes de programação para desenvolver soluções e/ou criar conteúdos para situações concretas.
- Utilizar ambientes de programação para interagir com artefactos tangíveis.
- Criar e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais.

MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB

- Desenvolver sites e criar conteúdos no âmbito de situações concretas.
- Compreender as potencialidades dos editores de páginas eletrónicas.
- Implementar as diferentes fases de desenvolvimento de um site: planeamento, conceção, produção, teste e validação.
- Saber criar e atualizar sites.
- Lembrar e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento, relativas à criação e publicação de recursos e conteúdos, que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio.
- Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais.
- Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada em ambientes digitais.

Fichas de Trabalho –
35%
Teste/Questionário –
30%
Projeto/Portefólio –
35%

MÓDULO OPCIONAL 4 - AQUISIÇÃO E TRATAMENTO DE IMAGEM

- Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento e ângulos, entre outras) de captação e de edição de imagem.
- Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem.
- Reconhecer as potencialidades dos programas de aquisição e de tratamento de imagem.
- Utilizar aplicações de edição de imagem.
- Criar e editar imagens, identificando os respetivos formatos dos ficheiros.
- Saber realizar operações de manipulação e de edição de imagem.
- Criar conteúdos, integrando imagens em soluções concretas.

MÓDULO OPCIONAL 6 - INTRODUÇÃO À MODELAÇÃO 3D

- Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento e ângulos, entre outras) de modelação 3D.
- Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando a modelação.
- Decompor um objeto nos seus elementos constituintes.
- Desenhar objetos, utilizando as técnicas adequadas à modelação, tendo em vista soluções para dar resposta a um problema ou projeto.
- Criar soluções e ou desenvolver conteúdos que integrem objetos modelados em situações concretas.