

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – 2º Ciclo

Ano letivo 2021/2022

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Processos de Recolha de Informação/evidência
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<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>Testes/Questionários – 40%</p> <p>Grelha de observação do Trabalho de projeto e/ ou Grelha de verificação da apresentação oral do trabalho e/ou Fichas de trabalho– 60%</p>
INVESTIGAR E PESQUISAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>; ▪ Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados 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 a gestão da informação. 	
COMUNICAR E COLABORAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; ▪ 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 em ambientes digitais fechados; ▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	
CRIAR E INOVAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; ▪ Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; ▪ Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e <i>brainstorming online</i>; ▪ Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; ▪ Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	

Nota: No início de cada período serão disponibilizados aos alunos os pesos dos diferentes processos de recolha de dados para esse período, sendo que nunca serão menor que dois