

Critérios de
Avaliação

1.º Ciclo

1.º 2.º 3.º e 4.º ano

TIC

TIC 1.º, 2.º, 3.º e 4.º					
Domínio	Critérios de Avaliação Formativa e Sumativa	Níveis de Desempenho			
		Insuficiente	Suficiente	Bom	Muito Bom
CIDADANIA DIGITAL	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais; Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador); Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia; Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas. 	Revela muita dificuldade	Revela alguma dificuldade	Revela facilidade	Revela muita facilidade
INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações; 	Revela muita dificuldade	Revela alguma dificuldade	Revela facilidade	Revela muita facilidade

	<ul style="list-style-type: none"> • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i>; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas 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 a qualidade da informação recolhida; • Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam. 				
<p>COMUNICAR E COLABORAR</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações (síncronos ou assíncronos) que permitam a comunicação em suporte digital, com públicos conhecidos, tendo em conta o público-alvo e o objetivo da comunicação; • Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo; 	<p>Revela muita dificuldade</p>	<p>Revela alguma dificuldade</p>	<p>Revela facilidade</p>	<p>Revela muita facilidade</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a colaboração com públicos conhecidos; • Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros); • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração; • Interagir e colaborar com os seus pares e com a comunidade, partilhando trabalhos realizados e utilizando espaços previamente preparados para o efeito (páginas Web ou blogues da turma, entre outros). 				
<p>CRIAR E INOVAR</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano; • Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia; • Compreender a importância da produção de artefactos digitais; 	<p>Revela muita dificuldade</p>	<p>Revela alguma dificuldade</p>	<p>Revela facilidade</p>	<p>Revela muita facilidade</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos;• Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais;• Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos;• Distinguir as características, funcionalidades e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis (robôs, <i>drones</i>, entre outros);• Resolver desafios através da programação de objetos tangíveis.				
--	--	--	--	--	--