

Conhecimentos e Capacidades – 70%								
Áreas de competência-Perfil do aluno (ACPA)-	Domínios de aprendizagem Aprendizagens Essenciais	PONDERAÇÃO	Perfil de aprendizagem					Instrumentos de avaliação
			Descritores de desempenho/ Níveis de desempenho					
			FRACO	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BOM	MUITO BOM	
			Nunca ou Raramente:	Frequentemente não:	Algumas vezes:	Quase sempre:	Sempre:	
A. Linguagem 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 e tecnológico J. Consciência e domínio do corpo	1. SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	20%	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debates</li> <li>• Role-playing</li> <li>• Brainstormings</li> <li>• Relatórios</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Infográficos</li> <li>• Cartazes</li> <li>• Artefactos digitais (narrativas digitais, animações, jogos, ...)</li> <li>• Fichas</li> <li>• Testes</li> </ul>
	2. INVESTIGAR E PESQUISAR	15%	Planifica uma investigação a realizar online	Planifica uma investigação a realizar online	Planifica uma investigação a realizar online	Planifica uma investigação a realizar online.	Planifica uma investigação a realizar online.	
	3. COLABORAR E COMUNICAR	15%	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	
	4. CRIAR E INOVAR	20%	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade e tem dificuldade em explorar as referidas ferramentas.	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos.	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos.	

DOMÍNIOS DE APRENDIZAGEM - Aprendizagens essenciais 6º ano	1. SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</li> <li>- Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</li> <li>- Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li> <li>- Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</li> <li>- Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li> </ul>	20%
	2. INVESTIGAR E PESQUISAR	O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online sendo capaz de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</li> <li>- Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</li> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>- Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</li> <li>- Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>- Analisar criticamente a qualidade da informação;</li> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</li> </ul>	15%
	3. COLABORAR E COMUNICAR	O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>- Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</li> <li>- Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</li> <li>- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	15%
	4. CRIAR E INOVAR	O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;</li> <li>- Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</li> <li>- 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 brainstorming online;</li> <li>- Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis;</li> <li>- Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	20%

**ENSINO BÁSICO - 2º E 3º CICLOS**

<b>FRACO</b>	<b>INSUFICIENTE</b>	<b>SUFICIENTE</b>	<b>BOM</b>	<b>MUITO BOM</b>
<b>NÍVEL 1</b> (0 - 19,4 %)	<b>NÍVEL 2</b> (19,5 - 49,4 %)	<b>NÍVEL 3</b> (49,5 - 69,4 %)	<b>NÍVEL 4</b> (69,5 - 89,4 %)	<b>NÍVEL 5</b> (89,5 - 100 %)
Nunca ou raramente atinge os conhecimentos/competências previstas	Frequentemente não atinge os conhecimentos/competências previstas	Algumas vezes atinge os conhecimentos/competências previstas	Quase sempre atinge os conhecimentos/competências previstas	Atinge sempre os conhecimentos/competências previstas