

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"> • Debates • Role-playing • Brainstormings • Relatórios • Diagramas • Infográficos • Cartazes • Artefactos digitais (narrativas digitais, animações, jogos, ...) • Fichas • Testes
	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"> - 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. 	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"> - 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 online; - 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. 	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"> - Identificar diferentes 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. 	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"> - 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 brainstorming online; - 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. 	20%

ENSINO BÁSICO - 2º E 3º CICLOS

FRACO	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BOM	MUITO BOM
NÍVEL 1 (0 - 19,4 %)	NÍVEL 2 (19,5 - 49,4 %)	NÍVEL 3 (49,5 - 69,4 %)	NÍVEL 4 (69,5 - 89,4 %)	NÍVEL 5 (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