

Conhecimentos e Capacidades – 80%								
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 (blogues, sítios da internet, plataformas sociais, jogos, cartazes, infográficos, apresentações multimédia, animações, narrativas digitais, textos criativos, vídeos, etc.) • Storyboards • Aplicações para dispositivos móveis • 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 7 º ano	1. SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; - Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; - Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; - Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; - Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; - Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; - Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; - Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 	20%
	2. INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online sendo capaz de:</p> <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 de 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 gestão da informação. 	15%
	3. COLABORAR E COMUNICAR	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <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. 	15%
	4. CRIAR E INOVAR	<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; - Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; - Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; - Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; - Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos. 	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