

Conhecimentos e Capacidades – 90%								
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	25%	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	20%	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	10%	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	35%	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 9º 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"> - Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia-a-dia; - Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização); - Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; - Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo); - Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; - Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar. 	25%
	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 de pesquisa; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa; - Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, 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 gestão da informação. 	20%
	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 meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; - Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. 	10%
	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"> - Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; - Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial); - Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; - Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; - Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado. 	35%

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