

## GRUPO 550 – INFORMÁTICA

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Ano letivo de 2019/2020

Ensino Regular	Disciplina	Ano de Escolaridade		
	Tecnologias da Informação e Comunicação	5º		
Competências	Domínios / Aprendizagens Essenciais	Instrumentos de Avaliação	Áreas de competência do perfil dos alunos	Total
Conhecimentos e capacidades, Tecnologias e Comunicação	<b>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.</li> </ul>	<b>Teste Globalizante de Avaliação e/ou Atividades e/ou Projetos</b> (Individual/ Grupo)	Conhecedor/sabedor/ culto/informado (A, B, G, I, J)  Criativo (A, C, D, J)  Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)  Indagador/Investigador (C, D, F, H, I)  Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)  Sistematizador/organizador (A, B, C, I, J)  Questionador (A, F, G, I, J)	70%
	<b>Investigar e Pesquisar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>O aluno planifica uma investigação a realizar online.</li> </ul>			
Atitudes e Valores	<b>Comunicar e Colaborar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.</li> </ul>	<b>Desempenho do aluno na sala de aula</b> (Grelha de Avaliação de desempenho)	Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)  Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/colaborador (B, C, D, E, F)  Responsável/autónomo (C, D, E, F, G, I, J)  Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	30%
	<b>Criar e Inovar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos.</li> </ul>			
	<b>Empenho/interesse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza as atividades propostas na aula.</li> </ul>			
	<b>Responsabilidade</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Traz o material necessário para a aula (quando solicitado pelo professor);</li> <li>Utiliza o material informático de forma correta;</li> <li>É pontual.</li> </ul>			

**Nota:**

Os domínios serão abordados ao longo do ano letivo, pois existirá uma constante ligação dos mesmos na realização das atividades.

**Legenda**

A-Linguagens 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, técnico e tecnológico

J- Consciência e domínio do corpo