



Ano Letivo 2023/2024

CrITÉRIOS de Avaliação na disciplina de TIC (3º ano de escolaridade)

DOMÍNIO COGNITIVO

Cidadania Digital

Conhecimento	Execução
<p>Tem consciência do impacto das TIC no seu dia a dia;</p> <p>Compreende a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos privado/público.</p>	<p>Desenvolve projetos que impliquem desenhar e pintar, lê, escreve, fala e ouve, cria e apresenta ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação de opiniões distintas.</p>

Investigação e pesquisa

Conhecimento	Execução
<p>Formula questões simples que permitem orientar a recolha de dados ou informações;</p> <p>Define palavras chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa.</p>	<p>Realiza atividades que envolvem aprendizagens de diferentes componentes do currículo;</p> <p>Identifica um problema, uma necessidade ou uma temática do meio envolvente (local, nacional, global), pesquisando em motores de busca, com apoio do professor.</p>

Comunicação e colaboração

Conhecimento	Execução
<p>Comunica por texto, áudio, vídeo, etc..., utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicação ou argumento, no contexto das atividades de diferentes áreas do currículo;</p> <p>Colabora com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros).</p>	<p>Partilha textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa;</p> <p>Cria, em pequeno grupo, uma apresentação multimédia sobre uma pesquisa efetuada, para resposta de um desafio temático proposto anteriormente.</p>



Ano Letivo 2023/2024

Criar e inovar

Conhecimento	Execução
Identifica e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que o rodeia;	Realiza debates sobre as características e vantagens do formato digital;
Utiliza e transforma informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos;	Concebe artefactos digitais para apresentação de narrativas: música, vídeo, entre outras.
Identifica e resolve problemas matemáticos simples, com apoio de ferramentas digitais.	

DOMÍNIO SOCIOAFETIVO

COMPORTEAMENTOS/ ATITUDES

Apresentação e organização
Traz todo o material necessário à realização dos trabalhos da aula; Apresenta o material organizado e limpo; Apresenta os trabalhos devidamente identificados e com asseio na sua apresentação; Regista a aula no caderno diário; Trata adequadamente o material escolar; Deixa o espaço de aula devidamente organizado, arrumado e limpo.

Participação nas atividades proposta
Comparece às aulas e é pontual; Realiza as atividades solicitadas pelo professor, dentro do tempo estabelecido; Responde às questões levantadas pelo professor e colegas (diálogo vertical e horizontal); Coopera de forma produtiva na realização de tarefas do grupo; Revela interesse pelas atividades da aula; Manifesta espírito de iniciativa; Coloca as suas dúvidas; Procura resolver os problemas sozinho.

Relacionamento Interpessoal
Acata as solicitações do professor; Respeita as opiniões dos outros; Estimula os colegas de grupo a respeitarem-se; Contribui para a criação de um clima de participação de todos os elementos; Promove a empatia; Entra no espaço de aula ordenadamente; Sai do espaço de aula só após a autorização do professor.

**Ano Letivo 2023/2024****INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO**

Trabalhos de pesquisa;
Grelhas de registos de observações;
Instrumentos digitais;
Avaliação oral;
Autoavaliação e heteroavaliação escrita e oral.

Dimensões da avaliação e ponderações

Conhecimento	<ul style="list-style-type: none">• Aquisição/Compreensão dos conhecimentos definidos pelas diferentes disciplinas - Compreende e interpreta todos os conteúdos/ informação a mobilizar; - Demonstra bastante segurança, revela um domínio aprofundado do tema. - 100%	35%
Execução	<ul style="list-style-type: none">• Cidadania digital - Conhecer as tecnologias de informação e comunicação - 20%- Conhecer e aplicar as regras de segurança no uso das tecnologias- 10%• Investigar e pesquisar - Pesquisa e análise de informação - 5%• Comunicar e colaborar - Conhecer e utilizar ferramentas de comunicação e colaborativa - 10%- Criar e apresentar trabalhos de pesquisa utilizando ferramentas digitais - 20%• Criar e inovar - Utilizar jogos educativos - 5%- Criar apresentações multimédia - 30%	35%
Comportamentos/ Atitudes	<ul style="list-style-type: none">- Apresentação / organização das atividades e de materiais - 30%- Relacionamento Interpessoal – 30%- Participação nas atividades propostas – 40%	30%