



	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Áreas de Competências do Perfil dos alunos	Descritores do Perfil dos Alunos	Instrumentos de avaliação	Pesos %
Domínios/ Temas	Aprendizagens Essenciais	(ACPA):	Alulios		
ambientes digitais	<ul> <li>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</li> <li>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</li> <li>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</li> <li>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares;</li> </ul>	Linguagens e textos  Informação e Comunicação  Raciocínio e resolução de problemas	Competências Compreensão Conhecimentos	Provas práticas  Trabalhos de grupo ou individuais equivalentes a teste  Grelhas de observação	50
Segurança, Responsabilidade e respeito em	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.  ESTRATÉGIAS CRIADAS PARA O PERFIL DO ALUNO  Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais;  Inscrição na plataforma moodle da escola;  Debate sobre as regras segurança digital. Cada aluno vai redigir 4 regras e coloca-las no mural para debater com os colegas.  Definição de direitos de autor, noção de plágio. Os alunos colocam no mural a sua opinião sobre as formas de violação de direitos de autor	Pensamento crítico e pensamento criativo  Relacionamento interpessoal  Desenvolviment o pessoal e autonomia		do desempenho das atividades letivas Trabalhos de pesquisa/ investigação Fichas de trabalho realizadas na aula	30





municar e Colaborar	investigação e pesquisa online; Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes; Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz.  RATÉGIAS CRIADAS PARA O PERFIL DO ALUNO	Linguagens e textos  Informação e Comunicação  Raciocínio e resolução de problemas  Pensamento crítico e pensamento criativo  Relacionamento interpessoal  Sensibilidade estética e artística  Saber científico, técnico e		
Ai	Estes trabalhos são acompanhados de um guião com as respetivas instruções. A pesquisa e elaboração do produto final são executadas na disciplina de TIC.	tecnológico		





O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz	Informação e
de:	Comunicação
<ul> <li>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos;</li> <li>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</li> <li>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor;</li> <li>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> <li>ESTRATÉGIAS CRIADAS PARA O PERFIL DO ALUNO</li> <li>Criação e configuração de blogues e websites para partilhar os trabalhos realizados durante as aulas</li> <li>Partilha e colaboração de ideias usando o mural padlet</li> <li>Histórias com história.</li> <li>Quem conta um conto</li> </ul>	Raciocínio e resolução de problemas  Pensamento crítico e pensamento criativo  Relacionamento interpessoal  Desenvolviment o pessoal e autonomia  Sensibilidade estética e artística





Criar e Inovar	O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:  • Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos;  • Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas;  • Compreender o conceito de algoritmo;  • Elaborar planos e encontrar soluções para problemas (reais ou simulados), utilizando ferramentas digitais.  ESTRATÉGIAS CRIADAS PARA O PERFIL DO ALUNO  O Jornal   BLOG divulgação de eventos e atualidades no âmbito da comunidade escolar Criação de histórias digitais, jogos utilizando a programação por blocos  Abordagem  Programação de atividades no scratch e nas plataformas:  https://blockly-games.appspot.com/  https://code.org/	Raciocínio e resolução de problemas  Pensamento crítico e pensamento criativo  Relacionamento interpessoal  Desenvolviment o pessoal e autonomia  Sensibilidade estética e artística  Saber científico, técnico e tecnológico  Consciência e domínio do corpo		
Atitudes Valores	Pontualidade e assiduidade  Tolerância e respeito pelo outro  Comportamento  Responsabilidade		Registo de observação direta Ficha de autoavaliação Ficha de	20
	Interesse, participação, empenho e autonomia nas atividades		heteroavaliação	





Sentido de responsabilidade  Respeito pelas normas Organização e/ou apresentação de material necessário para a aula Participação nos trabalhos Reformulação de trabalhos  Integração Relacionamento com os outros
---