

1 TEMAS/DOMÍNIOS NO ÂMBITO DOS QUAIS SE DESENVOLVEM OS CONHECIMENTOS/CAPACIDADES/COMPETÊNCIAS/ATITUDES PREVISTOS NAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E NO PERFIL DO ALUNO

DOMÍNIOS	PONDERAÇÕES	INSTRUMENTOS
* SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	20%	- Trabalhos práticos (individuais e/ou grupos e/ou pares); - Fichas de trabalho práticas ou teóricas (individuais e/ou grupos e/ou pares); - Questões de aula; - Participação oral; - Trabalhos de pesquisa; - Apresentações.
INVESTIGAR E PESQUISAR	20%	
COMUNICAR E COLABORAR	20%	
CRIAR E INOVAR	20%	
ATITUDES E VALORES	20%	Registos de observação direta relativas: - Assiduidade e pontualidade; - Participação e autonomia; - Responsabilidade também em relação à utilização do material informático; - Comportamento e respeito pelo outro; - Fichas de auto e heteroavaliação;

* O domínio “Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais” assenta no pressuposto de que as questões de ética e segurança devem estar continuamente presentes e devem ser trabalhadas de forma sistemática e explícita ao longo de todas as aprendizagens essenciais que os alunos realizam na disciplina, tornando-se num domínio transversal.

2 DESCRITORES POR NÍVEIS DE DESEMPENHO PARA CADA DOMÍNIO

Domínio	Níveis de desempenho				
	5 Muito Bom	4 Bom	3 Suficiente	2 Insuficiente	1 Fraco
* SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS 20%	- Enumera e adota inequivocamente as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; - Enumera e utiliza de forma autónoma todas as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; - Aplica de forma sistematizada todas as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	- Enumera e adota três a quatro as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; - Enumera e utiliza quatro a cinco das normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; - Aplica três a quatro das regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	- Enumera e adota duas a três as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; - Enumera e utiliza duas a três das normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; - Aplica uma a duas regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	- Enumera e adota pelo menos uma regra de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; - Enumera e utiliza pelo menos uma norma relacionada com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; - Aplica só uma regra para criação e utilização de palavras-chave seguras com o auxílio do professor.	- Não enumera e nem adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; - Não enumera nem utiliza as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; - Não aplica as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.

Domínio	Níveis de desempenho				
	5 Muito Bom	4 Bom	3 Suficiente	2 Insuficiente	1 Fraco
INVESTIGAR E PESQUISAR 20%	- Define de forma correta palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; - Elabora sistematicamente pesquisas, utilizando todos os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; - Analisa de uma forma crítica e autónoma a qualidade da informação; - Utiliza de forma autónoma o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	- Define três a quatro palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; - Elabora pesquisas, utilizando três a quatro termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; - Analisa de uma forma crítica, a qualidade da informação; - Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	- Define uma a duas palavras-chave para localizar informação, não utiliza mecanismos e funções simples de pesquisa; - Elabora pesquisas, utilizando dois termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver, com o auxílio do professor; - Analisa e critica a qualidade da informação com o auxílio do professor; - Utiliza computador, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	- Define só uma palavra-chave para localizar informação, não utiliza mecanismos e funções simples de pesquisa; - Elabora pesquisa, com auxílio do professor, utilizando só um termo selecionado e relevante de acordo com o tema a desenvolver; - Analisa a qualidade da informação, com o auxílio do professor; - Utiliza só o computador, de forma a permitir a organização e gestão da informação, com o auxílio do professor.	- Não define palavras-chave para localizar informação, não utiliza mecanismos e funções simples de pesquisa; - Não elabora pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; - Não analisa criticamente a qualidade da informação; - Não utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.

Domínio	Níveis de desempenho				
	5 Muito Bom	4 Bom	3 Suficiente	2 Insuficiente	1 Fraco
COMUNICAR E COLABORAR 20%	- Identifica todas as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; - Apresenta e/ou partilha de forma autónoma todos produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	- Identifica três a quatro soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; - Apresenta e/ou partilha três a quatro dos produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	- Identifica um a duas, as soluções tecnológicas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; - Apresenta e/ou partilha um a dois produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados, com auxílio do professor.	- Identifica uma solução tecnológica, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos com auxílio do professor; - Apresenta e/ou partilha só um produto desenvolvido utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados, com o auxílio do professor.	- Não identifica as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; - Não apresenta nem partilha os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.

Domínio	Níveis de desempenho				
	5 Muito Bom	5 Bom	3 Suficiente	2 Insuficiente	1 Fraco
criar e inovar 20%	- Identifica autonomamente as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa e explorando ambientes de programação; - Define de forma sistematizada o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; - Interpreta de forma autónoma os algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; - Programa autonomamente algoritmos para encontrar soluções, para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas e diagramas; - Produz vários e de forma autónoma artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	- Identifica as diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa e explorando ambientes de programação; - Define o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; - Interpreta algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; - Programa algoritmos para encontrar soluções, para problemas simples (reais ou simulados), utilizando diversas aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas e diagramas; - Produz três a quatro artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	- Identifica com o auxílio do professor diferentes aplicações digitais; - Define o conceito de algoritmo e elabora algoritmos simples, com auxílio do professor - Interpreta com o auxílio do professor os algoritmos, conseguindo prever resultados esperados, mas não detetando erros nos mesmos; - Programa algoritmos com o auxílio do professor, para encontrar soluções, para problemas simples (reais ou simulados), utilizando uma a duas aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas e diagramas; - Produz dois a três artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	- Identifica com auxílio do professor uma aplicação digital; - Define com auxílio do professor, o conceito de algoritmo e não elabora algoritmos simples; - Interpreta com auxílio do professor os algoritmos, não conseguindo prever os resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; - Programa só um algoritmo com auxílio do professor para encontrar soluções, para problemas simples (reais ou simulados), utilizando só uma aplicação digital; - Produz só um artefacto digital criativo, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	- Não identifica as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa e explorando ambientes de programação; - Não define o conceito de algoritmo e não elabora algoritmos simples; - Não interpreta algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; - Não programa algoritmos para encontrar soluções, para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas e diagramas - Não produz artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.

Domínio: COMPORTAMENTOS/ATITUDES (20%)		Pontuação(%)
Responsabilidade (6%)		
A	Nunca/Raramente chega atrasado.	1
	Chega frequentemente atrasado.	0,5
	Chega sempre atrasado.	0
B	Respeita e cumpre as regras estabelecidas	1
	Respeita e cumpre frequentemente as regras estabelecidas	0,5
	Nunca/raramente respeita e cumpre as regras estabelecidas	0
C	Cumprir sempre os prazos das tarefas.	1
	Cumprir frequentemente os prazos das tarefas.	0,5
	Nunca/Raramente cumprir os prazos das tarefas.	0
D	Traz sempre o material necessário.	1
	Traz frequentemente o material necessário.	0,5
	Nunca/Raramente traz o material necessário.	0
Cooperação/Participação (7%)		
E	Intervém na aula de forma sempre relevante.	2
	Intervém na aula de forma geralmente relevante.	1
	Intervém na aula de forma pouco relevante.	0,5
	Intervém na aula de forma despropositada ou tem comportamentos incorretos/ perturbadores.	0
F	Está sempre atento e empenhado nas tarefas.	1,5
	Está geralmente atento e empenhado nas tarefas, podendo não concluir todas.	0,5
	Nunca/Raramente está atento e empenhado nas tarefas ou não as conclui.	0
G	Coopera sempre com os outros, respeitando as diferenças e sendo um elemento motor do bom desenrolar das tarefas.	1
	Coopera sempre/geralmente com os outros, respeitando as diferenças.	0,5
	Desrespeita frequentemente/sempre os outros e o seu trabalho, dificultando o bom desenrolar das tarefas.	0
Autonomia (4%)		
H	Realiza as tarefas com autonomia, alargando-as ou iniciando outros processos.	2
	Realiza as tarefas de forma geralmente autónoma, mas não inicia outros processos.	1,5
	Realiza as tarefas com o apoio/orientação de outros.	0,5
	Não realiza as tarefas.	0
Espírito crítico (3%)		
I	Reflete sobre/reformula/avalia diferentes processos de forma crítica/consciente/ rigorosa.	2
	Reflete sobre/avalia diferentes processos com alguma capacidade crítica, necessitando de apoio na reformulação.	1
	Não reflete sobre/avalia/reformula diferentes processos.	0
Total		20
Notas:		
1. A classificação do aluno resulta da soma das pontuações que lhe são atribuídas em cada um dos aspetos (A a I). Se a um aluno for atribuída sempre a pontuação máxima prevista, esse aluno terá a classificação de 20 valores neste domínio.		
2. Caso algum dos aspetos (A a I) não seja observado em determinado semestre, a pontuação do aspeto não observado reverterá para aquele a respeito do qual o professor recolheu mais informação.		
3. Em caso de dúvida entre dois níveis, relativamente ao enquadramento do desempenho do aluno, deve optar-se pelo nível mais alto.		

3. Notas:

Operacionalização dos critérios:

A classificação do aluno resulta da avaliação do seu desempenho tendo por referência os desempenhos esperados no âmbito dos domínios de Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais (20%), Investigar e Pesquisar (20%), Comunicar e Colaborar (20%), Criar e Inovar (20%) e dos Comportamentos/Atitudes (20%). No final do semestre, é atribuída uma classificação de 1 a 5 em cada domínio, que é depois convertida, de acordo com as ponderações apresentadas, no respetivo nível também de 1 a 5.

Os instrumentos de avaliação a aplicar no semestre ficarão ao critério do docente e/ou grupo disciplinar.