

7.º ANO DE ESCOLARIDADE

PONDERAÇÃO		DOMÍNIO ORGANIZADOR	PERFIL DE APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORIOS DO PERFIL DO ALUNO	INSTRUMENTOS
DOMÍNIO DAS APRENDIZAGENS E ATITUDES	20%	<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J)  Crítico (A, B, D, J)  Crítico / Analítico (A, B, C, D, G)  Indagador / Investigador (C, D, F, H, I)	-Trabalhos individuais;  -Trabalhos de grupo;  -Fichas autocorretivas;  -Questões de aula;  -Grelhas de observação.
	20%	<b>Investigar e pesquisar</b>	Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de 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.	Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H)   Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J) Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J)	

PONDERAÇÃO		DOMINIO ORGANIZADOR	PERFIL DE APRENDIZAGENS ESPECIFICAS	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO	INSTRUMENTOS
	20%	Comunicar e colaborar	Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Crítico (A, B, 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)	
	40%	Criar e inovar	Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo; Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo; Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos	Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)  Autoavaliador (transversal)	

**Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA):**

A Linguagens e textos	F Desenvolvimento pessoal e autonomia;
B Informação e comunicação	G Bem-estar, saúde e ambiente
C Raciocínio e resolução de problemas	H Sensibilidade estética e artística
D Pensamento crítico e pensamento criativo	I Saber científico, técnico e tecnológico
E Relacionamento interpessoal	

Menção		Insuficiente		Suficiente	Bom	Muito Bom
Média final (%)		0-19	20-49	50-69	70-89	90-100
Nível atingido		1	2	3	4	5
Descritores de Desempenho	Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	O aluno não adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno nem sempre adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno adota sempre uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno nunca se esquece de adotar sempre uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.
	Investigar e pesquisar	O aluno não planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.	O aluno nem sempre planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.	O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.	O aluno planifica sempre estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.	O aluno nunca se esquece de planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.
	Comunicar e colaborar	O aluno não mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.	O aluno nem sempre mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.	O aluno mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.	O aluno mobiliza sempre estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.	O aluno sabe e mobiliza sempre estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.
	Criar e inovar	O aluno não explora ideias ou desenvolve o pensamento computacional nem produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno nem sempre explora ideias ou desenvolve o pensamento computacional nem produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno sempre explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno sabe e explora sempre ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.