

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO 6º ANO DE ESCOLARIDADE

<u>CRIAR E INOVAR</u>	<p>O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; • Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; • Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online; • Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; • Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	<p>Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais.</p> <p>Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em tabelas, gráficos, diagramas, relatórios, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros.</p> <p>Proporcionar a criação ou alteração de artefactos digitais diversificados: animações, jogos, narrativas digitais, etc.</p>	
------------------------------	--	--	--

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

- Projetos
- Atividades orientadas
- Testes
- Registos do professor
- Grelhas de autoavaliação