

Disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação
Ano de Escolaridade 6º ano

Domínios (ponderação)	Aprendizagens essenciais	PASEO (conhecimentos, capacidades, atitudes) (Cada domínio articula com o PASEO e são trabalhadas competências mais de que uma vez)	Avaliação formativa Aplicação de fontes de informação que o professor considere mais adequadas	Avaliação classificatória Instrumentos
<p>* Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais</p> <p>(15%)</p>	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <p>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade;</p> <p>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</p> <p>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</p>	<p>A- Linguagens e textos</p> <p>B- Informação e comunicação</p>	<p>Avaliação formativa (a privilegiar)</p> <p>São selecionadas de acordo com os domínios específicos de cada disciplina e com a especificidade dos alunos e tendo em conta do DL 54/2018 e demais normativos legais</p> <p>Teste Diagnóstico</p> <p>Fichas de Trabalho;</p>	<p>Avaliação sumativa</p> <p>Fichas de Trabalho;</p> <p>Trabalhos de projeto;</p> <p>Questionários (escritos e/ou práticos)</p> <p>Observação direta</p> <p>Testes</p>
<p>* Investigar e Pesquisar</p> <p>(20%)</p>	<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</p>	<p>C -Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D- Pensamentocrítico e pensamento criativo</p> <p>E- Relacionamento interpessoal</p> <p>F- Desenvolvimento pessoal e autonomia</p>	<p>Questionários (escritos e/ou práticos)</p>	

Domínios (ponderação)	Aprendizagens essenciais	PASEO (conhecimentos, capacidades, atitudes) (Cada domínio articula com o PASEO e são trabalhadas competências mais de que uma vez)	Avaliação formativa Aplicação de fontes de informação que o professor considere mais adequadas	Avaliação classificatória Instrumentos
<p>* Colaborar e Comunicar (20%)</p>	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <p>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	<p>G- Bem-estar e saúde</p> <p>H- Sensibilidade estética e artística</p> <p>I- Saber técnico e tecnologias</p>		
<p>Criar e Inovar (45%)</p>	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <p>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;</p> <p>Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</p> <p>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;</p> <p>Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis;</p> <p>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>	<p>J- Consciência e domínio do corpo</p>		

Domínios (ponderação)	Aprendizagens essenciais	PASEO (conhecimentos, capacidades, atitudes) (Cada domínio articula com o PASEO e são trabalhadas competências mais de que uma vez)	Avaliação formativa Aplicação de fontes de informação que o professor considere mais adequadas	Avaliação classificatória Instrumentos
<p>* Os conteúdos dos domínios "Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais", "Investigar e Pesquisar", "Comunicar e colaborar", não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio "Criar e inovar".</p>				