

Domínios	Competências esperadas	Ponderação		Processos de recolha da informação /instrumentos de avaliação
Domínio das Aprendizagens Essenciais (Criar e Inovar - em cada disciplina)	Em anexo em cada ano.	60%		Projetos
Domínio das Aprendizagens Essenciais - Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	5%	10%	Observação Direta/Grelhas de observação /Elaboração atempada das tarefas
	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 e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais			
	Adotar práticas seguras de utilização da ferramentas digitais e da Internet			
	Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas			
	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, som e vídeo			
	Planificar estratégia de investigação e de pesquisa a realizar online			

Domínio das Aprendizagens Essenciais - Investigar e Pesquisar	Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes	5%	10%	
	Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa			
	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa			
	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e 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			
Destreza/Autonomia	Raciocínio lógico/crítico na resolução de problemas	5%	10%	
	Destreza e autonomia na resolução de situações problema	5%		
Participação, colaboração e criatividade	Participação construtiva	4%	10%	Observação Direta/Grelhas de observação
	Cooperação com os pares e os professores	4%		
	Criatividade	2%		
Cidadania e Postura	Cidadania, consciência cívica, responsabilidade e respeito (relacionamento interpessoal)	5%	10%	Observação Direta/Grelhas de Observação/ Elaboração atempada das tarefas / Assiduidade e
	Assiduidade e pontualidade	5%		

Domínios	Competências esperadas	Ponderação		Processos de recolha da informação /instrumentos de avaliação
	Criação de um documento de processador de texto (Tema: O que é o pensamento computacional?...)	1%		
	Criação de um padlet digital (servirá de portfólio, para colocar os trabalhos desenvolvidos na disciplina no ano letivo)	5%		
	Criação de um projeto de programação no Code.org: Aprender a criar e animar personagens (sprites) em ambiente visual.	1%		
	Compreender ações e comportamentos básicos dos sprites usando eventos.	1%		
	Explorar a interação entre objetos na tela (ex: animações, movimentos).	1%		
	Entender o que são variáveis e como armazenar informações que mudam.	1%		
	Identificar diferentes papéis dos sprites, como jogadores ou obstáculos.	1%		
	Explorar movimento do jogador e interação com o ambiente.	1%		
	Compreender condições de vitória e derrota no jogo.	1%		
	Criação a pares de um jogo simples	10%		
	Criação de uma apresentação eletrónica.	1%		
	Escrever texto numa apresentação.	1%		
	Inserir diapositivos.	1%		
	Iniciar modo de apresentação.	1%		
	Alterar esquema de um diapositivo.	1%		

Criar e Inovar

Aplicar temas.	1%
Inserir imagens.	1%
Inserir vídeo.	1%
Aplicar transições.	1%
Inserir gráfico SmartArt.	1%
Inserir formas automáticas.	1%
Gerir objetos.	1%
Aplicar animações em textos e outros objetos.	1%
Alterar opções de efeito.	1%
Criação de um projeto de programação com objetos tangíveis. Na plataforma BitBloq com o Zum Kit Junior.	1%
Compreensão e reprodução do projeto-base: Capacidade de seguir o projeto apresentado com fidelidade; montagem e programação básica do robot.	10%
Complementação e inovação no projeto: Adição de funcionalidades novas e criativas além do projeto base; justificativa das melhorias feitas.	5%
Testes e depuração: Realização de testes práticos; capacidade de identificar e corrigir erros na programação.	1%
Organização e aspeto do projeto: Código organizado; apresentação clara da solução.	1%
Elaborar um mini formulário.	1%
Exportação dos dados do formulário e formatação de células na folha de cálculo online partilhada pelo grupo no onedrive.	1%
Folha de cálculo online. Utilização de fórmulas e funções simples.	1%
Criação de gráficos. Colocação dos dados/gráficos da folha de cálculo no Padlet.	1%

60%

Portefólio; Atividades orientadas; Atividade de projeto; Grelhas de observação.



Apresentação do projeto do Padlet.	1%		
------------------------------------	----	--	--

Domínios	Competências esperadas	Ponderação		Processos de recolha da informação /instrumentos de avaliação
Criar e Inovar	Criação de um mural digital para colocar os trabalhos desenvolvidos na disciplina no ano letivo.	5%	60%	Portefólio; Atividades orientadas; Atividade de projeto; Grelhas de observação.
	Criação de um documento de processador de texto online e partilhado com todos os elementos do grupo para apresentação do grupo de trabalho.	5%		
	Formatação do documento.	1%		
	Inserção e formatação de uma tabela no documento.	1%		
	Inserção de imagens e criação de uma capa	1%		
	Inserção de índice automático.	1%		
	Elaborar um mini formulário sobre o tema do mural.	3%		
	Exportação dos dados do formulário e formatação de células na folha de cálculo online partilhada pelo grupo no onedrive.	1%		
	Folha de cálculo online.	3%		
	Utilização de fórmulas e preenchimento automático.			
	Formatação simples e formatação condicional.			
	Criação e personalização de gráficos.	1%		
	Utilização de funções simples.	1%		
	Utilização de funções com vários parâmetros.	1%		
	Pensamento computacional na folha de cálculo.	1%		
	Criação de um projeto de programação com objetos tangíveis: micro:bit	6%		
	Acesso à plataforma MakeCode.			
	Programar ações com LEDs.			
Gerir blocos.	2%			



Programar com blocos de entrada.	2%
Simular resultado da programação.	2%
Enviar programação para a Micro:bit	2%
Programar ações ao pressionar botões.	2%
Programar com blocos de “Música”.	2%
Programar ações dependendo dos sensores.	2%
Programar com condições.	2%
Criar e utilizar variáveis.	2%
Relatório do projeto: criação de uma apresentação online partilhada com todos os elementos do grupo sobre o projeto de programação. Incorporação de imagens, vídeos e sons.	5%
Incorporação de animações e transições de diapositivos.	3%

Domínios	Competências esperadas	Ponderação		Processos de recolha da informação /instrumentos de avaliação
	Planeamento e conceção do projeto.	3%	60%	Projeto Vídeo
	Transferir vídeo capturado para o computador	5%		
	Gerir projetos de vídeo e apresentações. Inserir e editar diapositivos.	5%		
	Inserir elementos multimédia na linha de tempo. (vídeo, imagem, som, texto, tabelas, diagramas, etc.) Inserir e editar diapositivos. Editar cabeçalho e rodapé. Utilizar o modo de apresentação. Aplicar e personalizar temas.	5%		
	Gerir elementos multimédia na linha de tempo	10%		
	Aplicar efeitos de vídeo e de som num projeto. Animação de objetos. Transições entre diapositivos. Manusear objetos.	6%		
	Exportar vídeos	5%		
	Capturar áudio a partir do microfone	6%		
	Exportar áudios	5%		
	Estética e criatividade. (organização, montagem, coerência visual e atratividade)	10%		

Domínios	Competências esperadas	Ponderação		Processos de recolha da informação /instrumentos de avaliação
Criar e Inovar	Acessibilidade web. Elaborar mapa do website (Clareza, organização e usabilidade do mapa de navegação) (Segurança: proteção da privacidade)	2%	60%	Projeto Site
	Criar conta no Wix.com (Criar e gerir uma conta de correio eletrónico, e conhecer os serviços associados) (Ferramentas de comunicação e colaboração online)	2%		
	Template: Desenhar o layout do website (Seleção de template adequado e coerência com o tema) (Organização e gestão da informação)	5%		
	Estrutura de um site: (Criação de páginas funcionais e menu de navegação eficaz)	10%		
	Inserção e edição de texto (Qualidade, clareza e organização dos conteúdos textuais) (Pesquisa e análise de informação) (Segurança: proteção da privacidade e análise da veracidade de textos)	7%		
	Inserção e edição de imagens (Pertinência, qualidade e respeito pelos direitos de autor) (Pesquisa e análise de informação: - Repositórios digitais)	7%		
	Inserção de vídeos e multimédia (Relevância, funcionalidade e integração no site) (Pertinência, qualidade e respeito pelos direitos de autor)	5%		



Hiperligações internas e externas (funcionalidade das hiperligações)	5%
Design e estética (cores, fontes, layout) (Coerência visual, legibilidade e atratividade)	10%
Criar uma licença Creative Commons (Criação e aplicação de uma licença adequada)	2%
Site publicado/apresentação (Funcionalidade, clareza na explicação e capacidade de comunicação) (Acessibilidade)	5%

Domínios	Competências esperadas	Ponderação		Processos de recolha da informação /instrumentos de avaliação
Criar e Inovar	Pensar, questionar e pesquisar (Registar o projeto da aplicação móvel em ficheiro partilhado num documento de processador de texto)	5%	60%	Projeto Aplicação móvel
	Criação de um formulário (Relacionado com o tema escolhido para o projeto da aplicação móvel)	10%		
	Exportação dos dados (Exportação dos dados do formulário e formatação de células na folha de cálculo online partilhada pelo grupo no onedrive)	5%		
	Folha de cálculo online (Utilização de fórmulas e funções)	5%		
	Criação de gráficos (Criação de gráficos para colocar na aplicação móvel)	5%		
	Imaginar a aplicação móvel (Registar o Brainstorm de soluções)	5%		
	Planear a aplicação móvel (Desenhar a wireframe em papel ou em aplicações digitais: Balsamiq, Canva ou Moqups)	5%		
	Programar e desenvolver a aplicação móvel no MIT App Inventor ou similar. (Criar conta no MIT App Inventor e iniciar novo projeto)	5%		
	Adicionar componentes na aplicação móvel (Adicionar componentes: textos, imagens, botões, sons...)	10%		
	Organizar os ecrãs da aplicação móvel	3%		



Programar com blocos os componentes da aplicação móvel	10%
Colocação dos dados/gráficos da folha de cálculo na aplicação móvel	2%
Testar e melhorar a aplicação móvel	5%
Partilhar a aplicação móvel	3%
Apresentação oral da aplicação móvel	2%