

Áreas de competência	Descritores de Desempenho Específicos	Processos de Recolha de Informação (Instrumentos)	Fator de Ponderação
A	Utiliza com pertinência linguagem técnica e específica relativa às novas tecnologias; Expressa-se com rigor ortográfico, sintático e sem erros ortográficos; Expressos conhecimentos sobre a história e a evolução dos sistemas informáticos; Adequa o uso da língua ao contexto aos contextos de comunicação da internet.	Ficha de Avaliação Diagnóstica Fichas de Avaliação Formativa Testes de Avaliação Escritos e/ou Orais Trabalhos Individuais ou de Grupo Participação em Projetos, Concursos e outras atividades extra curriculares Grelhas de registo de observação de trabalho em sala de aula Relatórios Rubricas de Avaliação Fichas de Autoavaliação	4%
B	Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação, à pesquisa de organização e à gestão de informação de forma prática e eficaz; Analisa a veracidade de mensagens em contexto digital e de interação em rede; Utiliza o correio eletrónico em situações reais de realização de trabalhos práticos; Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais abertos e fechados.		25%
C	Analisa criticamente a qualidade e validade da informação comparando diversas fontes de forma a construir informação de autoria própria sem ferir direitos autorais alheios; Utiliza as ferramentas e aplicações informáticas, adequadas aos projetos e propostas que lhe são dirigidas; Opera com folhas de cálculo por forma a resolver problemas de ordem matemática e estatísticos; Realiza as pesquisas, utilizando estratégias e metodologias apropriadas, para construir conhecimento próprio, respeitando os direitos de autor (o seu e dos outros).		20%
D	É capaz de criticar resultados/afirmações e de construir informação própria que poderá ser publicada em ambientes digitais; Aplica os conceitos adquiridos e relaciona-os com situações concretas, sendo também capaz de os aplicar em situações/problemas que se revelem similares; É capaz de aplicar conhecimentos ligados à manipulação de texto, som, imagem e vídeo, a novas situações, na construção e na publicação de conteúdos digitais.		10%
E	Apresenta e partilha os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais abertos, designadamente, em plataformas educacionais de trabalho colaborativo; Interage com tolerância, adequando o seu comportamento e aceitando diferentes pontos de vista em ambiente presencial na sala de aulas, ou em rede em diversas plataformas de comunicação.		4%
F	É assíduo, pontual e comparece às aulas com o material necessário, respeitando o outro; Revela iniciativa e realiza as atividades autonomamente, do princípio até ao fim, utilizando metodologias ligadas ao conhecimento científico.		4%
G	Conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares; Está consciencializado para a reciclagem dos aparelhos e mecanismos eletrónicos em fim de vida.		3%
H	Consegue valorizar os produtos concebidos em ambiente digital, aperfeiçoando o produto final, também, na sua dimensão estética; Trata o texto, a fotografia digital e o vídeo na sua dimensão estética com aplicações direcionadas para o melhoramento e aperfeiçoamento estético dos produtos.		3%



I	Identifica sistemas operativos nas suas diferentes funções e versões; Organiza ficheiros em dispositivos de armazenamento em ambientes locais e remotos; Utiliza adequadamente hardware e software necessários ao tratamento de texto, imagens, fotografia, som e de vídeo. Adequar a ação de transformação e criação de produtos aos diferentes contextos naturais, tecnológicos e socioculturais, em atividades experimentais, projetos e aplicações práticas desenvolvidos em ambientes físicos e digitais. Cria gráficos diversificados a partir de tabelas de dados; Sabe utilizar formulas e funções para resolver problemas em folhas de cálculo; Seleciona app's em dispositivos móveis para a resolução de problemas específicos; Cria app's simples para dispositivos móveis de forma a resolver problemas diversos, embora estas sejam de baixa complexidade, em que os algoritmos de programação sejam acessíveis para alunos do 3.º ciclo. Apresenta uma atitude positiva e construtiva na troca de ideias em rede e no trabalho cooperativo e em ambiente digital em rede.	25%
J	Apresenta uma atitude positiva na troca de ideias em rede e no trabalho cooperativo e em ambiente digital; Adota uma postura ergonómica de forma a diminuir o impacto negativo das tecnologias na sua saúde física.	2%

