

Grupo 550 - Critérios de Avaliação do Ensino Profissional

Disciplinas da Formação Técnica de Informática

Áreas de competência	Descritores de Desempenho Específicos	Processos de Recolha de Informação (Instrumentos)	Fator de Ponderação
A	Utiliza linguagem científica; Expressa-se com rigor ortográfico e sintático.	Alguns instrumentos a serem selecionados para cada uma das disciplinas técnicas de acordo com as suas especificidades, com o professor e com as características dos alunos da turma: - o Testes; - o Observações informais; - o Produção de textos (e.g. Relatórios, Sínteses, Comentários Breves); - o Apresentações; - o Trabalhos individuais; - o Entrevista informal; - o Resolução de problemas; - o Conceção e desenvolvimento de produtos digitais; - o Montagem, reparação e manutenção de equipamentos; - o Utilização de equipamentos; - o Trabalhos de grupo; - o Rubricas de avaliação; - o Autoavaliação dos alunos.	5%
B	Utiliza instrumentos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação, de forma crítica e autónoma, verificando diferentes fontes documentais e a sua credibilidade; Colabora em diferentes contextos comunicativos, de forma adequada e segura, utilizando diferentes tipos de ferramentas (analógicas e digitais).		10%
C	Interpreta, seleciona dados e planifica processos para resolver problemas; Desenvolve processos conducentes à construção de produtos e de conhecimento; Analisa o seu próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem.		20%
D	Pensa de modo abrangente e de forma lógica, observando e analisando informação, produtos ou ideias, argumentando com recurso a critérios que levem à tomada de posição fundamentada; É capaz de aplicar conhecimentos a novas situações. Desenvolve ideias e soluções e aplica-as a diferentes contextos.		10%
E	Pensa de modo abrangente e de forma lógica, observando e analisando informação, produtos ou ideias, argumentando com recurso a critérios que levem à tomada de posição fundamentada; É capaz de aplicar conhecimentos a novas situações. Desenvolve ideias e soluções e aplica-as a diferentes contextos.		10%
F	Identifica áreas de interesse e de necessidade de aquisição de novas competências; Consolida e aprofunda competências; Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia.		10%
G	Adota comportamentos que promovem a sua saúde e bem-estar, bem como, os da sua equipa de trabalho; Manifesta consciência e responsabilidade ambiental e social, trabalhando com vista à construção de um futuro sustentável nos produtos que propõem e desenvolve nas atividades.		3%
H	Valoriza o sentido estético e artístico nos produtos digitais que desenvolve e nas diferentes formas de apresentação dos seus resultados.		5%
I	Compreende processos e fenómenos científicos que permitem a sua aplicação a contextos práticos e diversos; Manipula e manuseia materiais e instrumentos diversificados para controlar, utilizar, transformar, imaginar e criar produtos e sistemas; Adequa a ação de transformação e criação de produtos aos diferentes contextos naturais, tecnológicos e socioculturais, em atividades, projetos e aplicações práticas desenvolvidos em ambientes físicos e digitais.		25%
J	Realiza atividades não-locomotoras (posturais), locomotoras (transporte do corpo) e manipulativas (controlo e transporte de objetos); Tem consciência de si próprios a nível emocional, cognitivo, psicossocial, estético e moral por forma a estabelecer consigo próprios e com os outros uma relação harmoniosa e salutar.		2%



Selo Europeu para as Línguas

