



Região Autónoma da Madeira

Governo Regional

SECRETARIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos do Estreito de Câmara de Lobos



N.º do Código do Estabelecimento de Ensino 3102-202

N.º de Telefone: 291945614/15

Fax: 291947271

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Ano Letivo 2021/2022

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho, retificado pela Declaração de Retificação n.º 29-A/2018, de 4 de setembro, com as adaptações constantes do Decreto Legislativo Regional n.º 11/2020/M, de 29 de julho.

Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto.

Disciplina:	Complemento à Educação artística – Ateliê Tecnológico	2.º ciclo	5.º ano
-------------	--	-----------	---------

Domínios / subdomínios	Descritores de desempenho	Fator de ponderação	Instrumentos de avaliação
Experimentação e criação	<ul style="list-style-type: none">- Conceber e realizar soluções tecnológicas e artísticas e utilizar corretamente recursos, técnicas e materiais:<ul style="list-style-type: none">- Conhecer e manipular materiais, ferramentas, operadores e instrumentos diversificados para explorar ideias e produzir artefactos criativos;- Recorrer às principais técnicas de transformação dos materiais;- Utilizar os conceitos específicos da linguagem visual.	25%	Avaliação formativa e sumativa: <ul style="list-style-type: none">▪ Trabalhos práticos e de projeto;▪ Registos/Grelhas de observação direta;▪ Auto e heteroavaliação.
Higiene e segurança	<ul style="list-style-type: none">- Adotar cuidados com o seu corpo e colaborar no cumprimento de normas de higiene e segurança na utilização responsável de recursos tecnológicos e digitais.	5%	
Comunicação	<ul style="list-style-type: none">- Identificar e utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados e representação gráfica das ideias e soluções:	10%	

		<ul style="list-style-type: none"> - Desenhar objetos, construções, esquemas, entre outros; - Interpretar instruções e esquemas; - Distinguir a cor-código; - Identificar os valores simbólicos da cor e o seu significado; - Utilizar meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 		
	Inovação e produção	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos: <ul style="list-style-type: none"> - Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; - Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; - Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados); - Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; - Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados, utilizando aplicações digitais (ex.: ambientes de programação). 	30%	
Atitudes e valores transversais	Comportamento	- Adotar uma postura e linguagem apropriadas à entrada, dentro e à saída do espaço de aula.	7%	✓Registo/Grelha de observação direta focalizada no comportamento, na autonomia, no empenho/participação, na cooperação/colaboração e no uso das tecnologias da informação e comunicação.
	Autonomia	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar as tarefas de forma autónoma, planeando o trabalho a desenvolver e fazendo as adaptações necessárias com base no <i>feedback</i> obtido (autorregulação). - Revelar capacidade de iniciativa. 	3% 3%	

	Empenho/ participação	- Demonstrar responsabilidade a nível da assiduidade, pontualidade e material necessário.	2%	✓ Auto e heteroavaliação.
		- Executar as tarefas propostas de forma empenhada e nos prazos estabelecidos.	3%	
		- Participar na aula de forma pertinente e oportuna.	3%	
	Cooperação/ colaboração	- Trabalhar em equipa de forma assertiva, manifestando espírito de ajuda e partilhando responsabilidades.	3%	
		- Tomar decisões conjuntas, trabalhando de forma interdependente, respeitando o espaço de intervenção e a opinião dos outros.	3%	
	Uso das tecnologias da informação e comunicação	- Usar as tecnologias da informação e comunicação de forma apropriada, seguindo as regras existentes, na construção de conhecimento.	3%	