



Critérios de Avaliação/Classificação

Critérios de Avaliação Gerais/Transversais do Agrupamento		
Conhecimento	Comunicação	Participação / Colaboração
<ul style="list-style-type: none"> - Adquire, com muita facilidade, as aprendizagens essenciais das disciplinas. - Aplica, com muita facilidade, os conhecimentos adquiridos. - Mobiliza, com correção científica, as aprendizagens disciplinares e transversais de forma adequada para resolução de situações-problema. - Utiliza adequadamente a terminologia específica da disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprime-se de forma sempre clara e correta nas diferentes modalidades (oral, escrita, científica, técnica, artística e tecnológica). - Argumenta sempre e defende posições. - Adota sempre uma postura, dicção e entoação corretas, captando o auditório. - Utiliza as TIC de forma proficiente na execução/apresentação de trabalhos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza sempre processos de autorregulação. - Age sempre de forma solidária nas tarefas de aprendizagem. - Respeita sempre compromissos contratualizados. - Envolve-se sempre na realização das tarefas e/ou nas atividades /projetos. - Possui excelente capacidade crítica e criativa. - Avalia sempre os raciocínios subjacentes às escolhas efetuadas.

DOMÍNIO (PONDERAÇÃO)	DESCRITORES DE DESEMPENHO Conhecimentos/Capacidades/Atitudes de acordo com as Aprendizagens Essenciais (AE) <i>O aluno deve ser capaz de</i>	AVALIAÇÃO					Recolha de Dados Técnicas/Instrumentos
		5 Muito Bom	4 Bom	3 Suficiente	2 Insuficiente	1 Muito Insuficiente	
Analisar e Resolver Problemas (35%)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar e compreender os diferentes elementos de um problema; • aplicar abstração, identificando o que é importante e removendo detalhes desnecessários; • aplicar decomposição, dividindo um problema em etapas menos complexas; • aplicar reconhecimento de padrões, identificando semelhanças entre problemas e mobilizando soluções anteriores; • aplicar pensamento algorítmico, ordenando sequencialmente instruções para resolver problemas; • mobilizar raciocínio lógico (dedução, indução, abdução); • realizar avaliação, verificando se a solução é adequada. 	O aluno revela muita facilidade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com muito rigor diferentes formas de COMUNICAÇÃO , bem como atitudes de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO de excelência face à Escola e à aprendizagem.	O aluno revela facilidade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com rigor diferentes formas de COMUNICAÇÃO , bem como atitudes de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO bastante satisfatórias face à Escola e à aprendizagem.	O aluno revela alguma dificuldade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com algum rigor diferentes formas de COMUNICAÇÃO , bem como atitudes de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO satisfatórias face à Escola e à aprendizagem.	O aluno revela dificuldade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com pouco rigor diferentes formas de COMUNICAÇÃO , bem como atitudes de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO nem sempre satisfatórias face à Escola e à aprendizagem.	O aluno evidencia muita dificuldade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com pouco rigor diferentes formas de COMUNICAÇÃO , bem como atitudes de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO insatisfatórias face à Escola e à aprendizagem.	<p>Testagem: questionários online</p> <p>Trabalhos práticos: resolução de problemas e tarefas guiadas</p> <p>Observação: grelha de observação e listas de verificação</p> <p>Portefólio: registos de estratégias e soluções</p>
Criar e Programar (45%)	<ul style="list-style-type: none"> • aplicar o computador como ferramenta para resolver problemas e executar instruções programadas; • compreender e aplicar o conceito de algoritmo como sequência de passos; • criar algoritmos de complexidade média para resolver desafios e problemas específicos; • otimizar algoritmos testando e ajustando etapas; • compreender o conceito de instrução; • utilizar linguagem visual e ambientes de programação por blocos; • compreender o conceito de programa e criar programas simples; • executar, modificar e otimizar programas; • compreender e aplicar blocos de código, constantes, variáveis, estruturas de controlo (ciclos e condicionais); • utilizar operações aritméticas, relacionais e booleanas; 	O aluno revela muita facilidade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com muito rigor diferentes formas de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO de excelência face à Escola e à aprendizagem.	O aluno revela facilidade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com rigor diferentes formas de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO bastante satisfatórias face à Escola e à aprendizagem.	O aluno revela alguma dificuldade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com algum rigor diferentes formas de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO satisfatórias face à Escola e à aprendizagem.	O aluno revela dificuldade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com pouco rigor diferentes formas de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO nem sempre satisfatórias face à Escola e à aprendizagem.	O aluno evidencia muita dificuldade na aquisição, compreensão e aplicação dos CONHECIMENTOS/CAPACIDADES das AE, utilizando com pouco rigor diferentes formas de PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO insatisfatórias face à Escola e à aprendizagem.	

DOMÍNIO (PONDERAÇÃO)	DESCRITORES DE DESEMPENHO Conhecimentos/Capacidades/Atitudes de acordo com as Aprendizagens Essenciais (AE) <i>O aluno deve ser capaz de</i>	AVALIAÇÃO					Recolha de Dados Técnicas/Instrumentos
		5 Muito Bom	4 Bom	3 Suficiente	2 Insuficiente	1 Muito Insuficiente	
	<ul style="list-style-type: none"> identificar e corrigir erros através da depuração. 						
Computação Física e Robótica (20%)	<ul style="list-style-type: none"> aplicar sensores em projetos simples, reconhecendo como recolhem dados do ambiente e os utilizam na programação de respostas automatizadas; conhecer e usar placas eletrónicas com sensores integrados, programando respostas automáticas a estímulos; usar o Micro:bit em projetos que envolvam algoritmos, estruturas de controlo e variáveis; compreender o conceito de robot como sistema programável que interage com o meio; montar robots simples, identificando componentes principais (sensores, motores, estrutura física); usar robots para, através de algoritmos, realizar tarefas que resolvem problemas simples. 						

OBSERVAÇÕES: Em cada período letivo, o docente recolhe informação acerca do desempenho dos alunos, recorrendo a técnicas e a instrumentos diversificados e adequados à multiplicidade das aprendizagens, à sua natureza, ao contexto em que ocorrem (Decreto-Lei, nº 55/2018), de modo a avaliar os alunos em cada um dos domínios. Para formular um juízo global sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos alunos conducente à formalização da avaliação sumativa, o docente analisa o desempenho de cada aluno e enquadra-o num dos níveis do perfil de aprendizagens para cada domínio.