

Critérios de avaliação e classificação

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:	Escola Básica e Secundária D. Sancho II, Alijó		Ano Letivo:	2025-2026
Ano de Escolaridade:	7º	Disciplina:	STE(A)M	

CONHECIMENTOS E CAPACIDADES				
Domínio	Ponderação	AE/Descritores desempenho	Perfil do aluno	Processo recolha informação
Criar e inovar				
1. Criação/produção de publicações criativas como forma de expressão artística <ul style="list-style-type: none">• Diferentes tipos de publicações (Cartaz/Poster, Apresentações, Infográficos, etc...);• Diferentes tipos de elementos multimédia (som, vídeo e animações);• Criação de publicações em diferentes suportes (analógicos e digitais);• Gestão de projetos;• Manipulação de ficheiros.	55%	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar diferentes tipos de publicações criativas; • Expressar o pensamento crítico e criativo em diferentes tipos de suportes e publicações; • Analisar que tipos de soluções podem ser encontradas para a resolução de problemas; • Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de acordo com os diferentes tipos de publicações que se pretende produzir; • Produzir diferentes artefactos utilizando diferentes tipos de materiais • Mobilizar os conhecimentos sobre as 	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, D, J) Crítico / Analítico (A, B, C, D, G) Indagador / Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H)	Trabalhos de projeto: - Portfolio do aluno; - Outros... (dando cumprimento ao DL nº54/2018) Análise de conteúdo: - Relatório de atividades; - Trabalhos de pesquisa/ investigação/ projeto; - Composições - Outros. Observação: -Grelha de observação de apresentações orais; -Grelha de observação direta; - Outros.
2. Criação de “atelier artístico” para a estampagem manual de t-shirts e sacos de pano, impressão de cartazes,				

<p>panfletos e autocolantes.</p> <p>3. Criação de diferentes artefactos em papel, combinando diferentes materiais reciclados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Circuitos em papel - circuitos elétricos (exemplos: criação de cartões de felicitações, pinturas ou desenhos e origamis); • Criação de objetos combinando placas eletrónicas programaveis com papel e outros materiais reciclados. <p>4. Modelação 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir projetos de modelação 3D • Adicionar formas • Manipular câmara • Gerir objetos • Manipular objetos no plano de trabalho • Exportar modelos 		<p>normas dos direitos de autor associados às publicações;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares (de manipulação de papel e outros materiais eletrónicos e reciclados); • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando circuitos em papel e outros materiais; • Produzir diferentes artefactos, utilizando as técnicas e materiais adequados, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados aos artefactos produzidos. <p>• Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; 	<p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)</p>	
---	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D. 		
<p>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <p>1. As Tecnologias de Informação e Comunicação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impacto das TIC no dia a dia. <p>2. Segurança</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilização de aplicações digitais; • Navegação na Internet; • Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos; • Regras de utilização e criação de palavras passe. <p>3. Direitos de autor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas; • Registo das fontes. 	9%	<ul style="list-style-type: none"> • Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia. • Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade. • Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares. • Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. 		

<p>Investigar e Pesquisar</p> <p>1. Pesquisa e análise de informação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilização do navegador web; • Pesquisa de informação; • Modelos de pesquisa; • Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação. <p>2. Organização e gestão da informação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organização de marcadores; • Gestão de pastas e ficheiros. 	<p>8%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • 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 a gestão da informação. <p>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</p>		
--	-----------	---	--	--

<p>Comunicar e colaborar</p> <p>1. Ferramentas de comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona; • Coimunicação assíncrona; • Colaboração em ambientes fechados. <p>2. Apresentação e partilha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentos de texto • Apresentações eletrônicas • Aplicações • Murais • Imagens 3D • Projetos de robótica • Outros projetos 	8%	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. <ul style="list-style-type: none"> • Apresentar e partilhar os trabalhos/projetos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambiente digitais fechados; 		
--	----	--	--	--

Domínios transversais: os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

ATITUDES E VALORES				
Critérios	Ponderação	AE/Descritores desempenho	Perfil do aluno	Processo recolha informação
Cidadania	20%	<ul style="list-style-type: none"> - Respeitar todos os membros da comunidade escolar. - Trabalhar de modo cooperativo com espírito de partilha e entreajuda. - Adequar o comportamento. - Argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista. - Preservar os espaços e os equipamentos. 	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	Observação direta.
Participação		<ul style="list-style-type: none"> - Participar na aula com intervenções de qualidade. - Participar nas atividades propostas. - Ter espírito de iniciativa. - Contribuir com ideias/propostas (novas/criativas) válidas para o desenvolvimento de tarefas/atividades. - Procurar ser autónomo na realização das atividades/tarefas. 		Grelhas de observação
Responsabilidade		<ul style="list-style-type: none"> - Ter o material necessário para a aula. - Realizar todas as tarefas propostas. - Cumprir o prazo de realização das tarefas. - Ser pontual. - Ser organizado nos materiais escolares/colaborar na sua organização. 		Rubrica de avaliação
Autorregulação e autoavaliação		<ul style="list-style-type: none"> - Ser perseverante e procurar fazer mais e melhor. - Demonstrar empenho na melhoria das aprendizagens após feedback. - Reconhecer as suas dificuldades e progressos. - Ter espírito crítico. - Ter sentido de justiça em relação ao trabalho realizado. 		