

Critérios de avaliação e classificação

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:	Escola Básica e Secundária D. Sancho II, Alijó	Ano Letivo:	2026-2027
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 - 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. 2. Criação de “atelier artístico” para a estampagem manual de t-shirts e sacos de pano,	55%	- 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	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.

impressão de cartazes, panfletos e autocolantes. 3. Criação de diferentes artefactos em papel, combinando diferentes materiais reciclados. • Circuitos em papel - circuitos elétricos (exemplos: criação de cartões de felicitações, pinturas ou desenhos e origamis); • Criação de objetos combinando placas eletrónicas programáveis com papel e outros materiais reciclados. 4. Literacia em IA: • O que é a Inteligência Artificial; • Potenciais benefícios e constrangimentos da AI; • Como é que a IA é treinada? • Chatbots com IA: Quem está por detrás do ecrã? • Compreender os preconceitos da IA; • Algoritmos de IA: até que ponto os conhecemos?		• Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados às publicações; • 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. • Compreender o que é a IA e como funciona; • Considerar alguns dos seus potenciais benefícios e riscos; • Pensar criticamente sobre como podemos ser utilizadores responsáveis e éticos da IA;	Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)	
--	--	---	--	--

Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais 1. As Tecnologias de Informação e Comunicação • Impacto das TIC no dia a dia. 2. Segurança • 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. 3. Direitos de autor • Normas; • Registo das fontes.	9%	• 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.		
Investigar e Pesquisar 1. Pesquisa e análise de informação • Utilização do navegador web; • Pesquisa de informação;	8%	• 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;		

- Modelos de pesquisa; - Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação. 2. Organização e gestão da informação - Organização de marcadores; - Gestão de pastas e ficheiros.		- 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. - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.		
Comunicar e colaborar 1. Ferramentas de comunicação e colaboração - Comunicação síncrona; - Coimunicação assíncrona; - Colaboração em ambientes fechados.	8%	- 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		

2. Apresentação e partilha • Documentos de texto • Apresentações eletrônicas • Aplicações • Murais • Imagens 3D • Projetos de robótica • Outros projetos		colaboração em ambientes digitais fechados. • 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		- Respeitar todos os membros da comunidade escolar. - Trabalhar de modo cooperativo com espírito de partilha e entreajuda. - Adequar o comportamento.	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	Observação direta.

		- Argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista. - Preservar os espaços e os equipamentos.		Grelhas de observação.
Participação	20%	- 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.		Rubrica de avaliação
Responsabilidade		- 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.		
Autorregulação e autoavaliação		- 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.		