

## **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE FORMAÇÃO TECNOLÓGICA**

ANO: 10.ºB (Profissional)

Domínios / Temas	Descritores / Áreas de competências inscritas no PASEO	Ponderação	Instrumentos de avaliação
<b>Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais (Domínio transversal) (D1)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais (A, B)</li> <li>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade (A, B, E, F, H)</li> <li>Conhecer e utilizar normas relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos trabalhos (C, D, E, F, G, I, J)</li> <li>Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais (A, B, E, H)</li> </ul>	20%	Observação Direta  Fichas de trabalho individuais/grupo
<b>Literacia da Informação e dos Dados (D2)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar estratégias de investigação e pesquisa online (A, F, G, I, J)</li> <li>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online (A, B, H)</li> <li>Analizar criticamente a qualidade da informação (A, B, D)</li> <li>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais (A, B, C, D, I)</li> <li>Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados (B, C, D, I)</li> </ul>	40%	Trabalhos de Projeto individuais/grupo  Construção/Apresentação do portfólio
<b>Criação de conteúdos e desenvolvimento de soluções (D3)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer/identificar as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação (A, F, G, I)</li> <li>Elaborar planos e encontrar soluções para problemas utilizando ferramentas digitais simples previamente identificadas com o apoio do professor (ex. mapa de ideias, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, entre outros) (B, C, D, E, F)</li> <li>Utilizar ferramentas digitais na resolução de problemas identificados (C, D, F, I)</li> <li>Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia. (B, C, D)</li> </ul>	40%	Trabalhos de pesquisa/Resolução de problemas

**Nota: Sempre que não for possível avaliar um domínio, o seu peso será redistribuído entre os domínios avaliados.**