

Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes (ACPA)	Instrumentos de Avaliação
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	25%	<p><b>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; (A, B, G, I, J)</li> <li>• Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; (A, B, G, I, J)</li> <li>• Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; (A, B, G, I, J)</li> <li>• Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; (A, B, G, I, J)</li> <li>• Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; (A, B, C, D, G)</li> <li>• Identificar os riscos do uso inadequado de imagens, de sons e de vídeos; (A, B, C, D, G)</li> <li>• Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. (A, B, E, F, H)</li> </ul>	<p>Tarefas da aula</p> <p>Atividades /Projetos /Projetos interdisciplinares</p> <p>Portefólio digital</p> <p>Outros</p>
Investigar e pesquisar	25%	<p><b>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; (A, F, G, I, J)</li> <li>• Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; (C, D, F, H, I)</li> <li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; (C, D, F, H, I)</li> <li>• Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online; (A, B, G, I, J)</li> <li>• Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; (C, D, F, H, I)</li> <li>• Analisar criticamente a qualidade da informação; (A, B, C, D, G)</li> <li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. (A, B, C, I, J)</li> </ul>	
Comunicar e colaborar	25%	<p><b>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; (A, B, G, I, J)</li> <li>• Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; (A, B, C, D, G)</li> <li>• Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; (A, B, G, I, J)</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. (A, B, D, E, H)</li> </ul>	
Criar e inovar	25%	<p><b>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; (A, B, G, I, J)</li> <li>• Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; (A, B, C, D, G)</li> <li>• Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; (A, B, C, I, J)</li> <li>• Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; (A, B, E, F, H)</li> <li>• Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; (A, B, E, F, H)</li> <li>• Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos. (A, B, C, I, J)</li> </ul>	

ÁREAS DE  
COMPETÊNCIAS  
DO PERFIL DOS  
ALUNOS (ACPA)

