

ÁREAS DE COMPETÊNCIA (Perfil do Aluno à Saída do Ensino Secundário)	DOMÍNIOS/ TEMAS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PONDERAÇÃO (%)	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
Indagador Investigador: (B, C, D, F, H, I) Questionador: (A, B, C, D, E, F, G, I, J) Crítico Analítico: (A, B, C, D, G) Responsável Autónimo: (C, D, E, F, G, I, J) Criativo: (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) Sistematizador Organizador: (A, B, C, I, J) Comunicador: (A, B, D, E, H, I) Participativo Colaborador: (A, B, C, D, E, F, H, I) Autoavaliador: (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	- Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; - Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; - Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; - Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; - Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; - Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; - Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	15%	Atividades práticas; Apresentações orais; Trabalhos individuais e/ou de grupo; Participação em projetos, concursos e outras atividades extracurriculares. Grelhas de observação de aula experimental (dependente da natureza do trabalho).
	INVESTIGAR E PESQUISAR	- Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; - 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 ferramentas 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 gestão da informação	15%	
	COMUNICAR E COLABORAR	- 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; - Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	15%	
	CRIAR E INOVAR	- Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade: - Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; - Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação, simulação, texto e cálculo; - Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; - 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; - Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; - 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.	30%	
Responsável/autónomo (E, F) Respeitador da diferença/ do outro(E, F) Participativo/ colaborador (E, F)	ATITUDES E VALORES	RESPONSABILIDADE - Assiduidade e pontualidade (3%); - Material necessário (2%); - Cumprimento dos prazos das tarefas (4%); - Realização adequada da sua autoavaliação (1%)	10%	Grelhas de observação de aula: cooperação; comportamento; responsabilidade; autonomia.
		COMPORTAMENTO: - Cumprimento das regras estabelecidas (3%); - Apresentação de uma atitude correta perante os outros (4%); - Atenção na aula (3%)	10%	
		PARTICIPAÇÃO NA AULA - Intervenção adequada e pertinente (2%); - Demonstração de interesse e participação nas atividades propostas (2%); - Responsabilização pela realização das tarefas (1%).	5%	

Áreas de Competência: **A.** Linguagens e textos; **B.** Informação e comunicação; **C.** Raciocínio e resolução de problemas; **D.** Pensamento crítico e pensamento criativo; **E.** Relacionamento interpessoal; **F.** Desenvolvimento pessoal e autonomia; **G.** Bem-estar, saúde e ambiente; **H.** Sensibilidade estética e artística; **I.** Saber científico, técnico e tecnológico; **J.** Consciência e domínio do corpo.

Programa de Mentorias: será atribuído um Diploma de Mentoria aos alunos mentores e uma bonificação de 5 pontos na(s) disciplina(s) envolvida(s).