

Departamento de Expressões | STEAM<sup>1</sup> | 3.ºciclo

Critérios de Avaliação  
2020/2021

DOMÍNIO Conhecimentos, capacidades e atitudes	PONDERAÇÃO	DESCRITORES DE DESEMPENHO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	ÁREAS DE COMPETÊNCIA PERFIL DO ALUNO
<b>Cidadania Digital</b>	20%	Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção e comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais.  Ter consciência do impacto das TIC no seu dia-a-dia.	<u>Prática:</u>  e-Portefólio STEAM 2020 2021.  Autoavaliação em ambientes digitais.	<b>B)</b> - Informação e Comunicação  <b>(D)</b> - Pensamento crítico e pensamento criativo
<b>Comunicar e colaborar</b>	20%	Transformar a informação em conhecimento.  Utilizar o telemóvel e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Avaliação pelos pares em ambientes digitais.  Observação direta da resolução de problemas em situações reais em ambientes digitais.	<b>(E)</b> - Relacionamento Interpessoal  <b>(F)</b> - Desenvolvimento pessoal e autonomia
<b>Criar e Inovar</b>	40%	Resolver problemas de ciência, com apoio de ferramentas digitais.  Resolver problemas de tecnologia, com apoio de ferramentas digitais.  Resolver problemas de engenharia, com apoio de ferramentas digitais.	Simulação de resolução de problemas em ambientes digitais.	<b>(I)</b> - Saber científico, técnico e tecnológico

<sup>1</sup> **STEAM** é um acrónimo em inglês para as disciplinas Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics.

<b>Atitudes e valores</b>	<b>20%</b>	<p>Resolver problemas de arte, com apoio de ferramentas digitais.</p> <p>Resolver problemas matemáticos, com apoio de ferramentas digitais.</p> <p>Problematizar situações do quotidiano, formular e resolver problemas, utilizando o pensamento computacional e a programação.</p> <p>Criar algoritmos e/ou programas que envolvam conceitos matemáticos relacionados com o cálculo, a geometria, as sequências e as regularidades.</p> <p>Adequar comportamentos em contextos de cooperação, partilha, colaboração e competição.</p>	<p><b>Teoria:</b></p> <p>Descobrir a resolução de problemas didáticos em ambientes digitais.</p> <p>Discussão de grupos em ambientes digitais</p> <p>Resolução de exercícios de conhecimentos em ambientes digitais.</p>	
---------------------------	------------	--	--	--