



Áreas de Competências	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES		DESCRITORES DE DESEMPENHO	INSTRUMENTOS	PONDERAÇÃO	
<ul style="list-style-type: none"> - Linguagens e textos - Informação e comunicação - Raciocínio e resolução de problemas - Pensamento crítico e pensamento criativo - Relacionamento interpessoal - Desenvolvimento pessoal e autonomia - Bem-estar, saúde e ambiente - Sensibilidade estética e artística - Saber científico, técnico e tecnológico - Consciência e domínio do corpo 	Domínios	10% (oral e escrita)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO Identifica e analisa com um vocabulário específico e adequado às diferentes narrativas tecnológicas. ▪ INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO Desenvolve capacidades de apreensão e de interpretação em diferentes universos tecnológicos. ▪ EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO (Re) inventa soluções para criar novas imagens relacionando conceitos, materiais, meios e técnicas. 	<p>O aluno é:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicador (A, B, D, E, H) ▪ Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) ▪ Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) ▪ Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) ▪ Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) ▪ Indagador/ investigador (C, D, F, H, I) ▪ Criativo (A, C, D, J) ▪ Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) ▪ Crítico/ analítico (A, B, C, D, G) ▪ Questionador (A, F, G, I, J) ▪ Cuidador de si e do outro (B, E, F, G) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabalho/projeto prático individual e/ou grupo ▪ Trabalhos de pesquisa ▪ Questões de aula ▪ Composições Visuais / Desenhos ▪ Trabalhos plásticos bi e tridimensionais ▪ Memória Descritiva ▪ Observação direta da participação ▪ Trabalho desenvolvido no trabalho de projeto ▪ Avaliação contínua do processo ensino/aprendizagem ▪ Grelhas de registo ▪ Auto e heteroavaliação 	70%
		60% (prática)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO Identifica e analisa com um vocabulário específico e adequado às diferentes narrativas tecnológicas. ▪ INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO Desenvolve capacidades de apreensão e de interpretação em diferentes universos tecnológicos. ▪ EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO (Re) inventa soluções para criar novas imagens relacionando conceitos, materiais, meios e técnicas. 	<p>O aluno deve ficar capaz de ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respeitador de si e do outro/ responsável/ colaborador ▪ Rigoroso/ perseverante/ solidário ▪ Reflexivo/ crítico/ criativo ▪ Cidadão consciente 		
	Valores / Atitudes		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responsabilidade e integridade ▪ Excelência e exigência ▪ Curiosidade, reflexão e inovação ▪ Cidadania e participação ▪ Liberdade 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observação direta 	30%