INFORMAÇÃO - EXAME DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

CICLO	2º CICLO
CÓDIGO - DISCIPLINA	66 - TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
ANO DE ESCOLARIDADE	6º ANO
TIPO DE PROVA	ESCRITA
DURAÇÃO DA PROVA/EXAME	90 MINUTOS
TOLERÂNCIA DA PROVA PRÁTICA	0 MINUTOS

1. INTRODUÇÃO

Com esta informação pretende-se dar a conhecer, aos diversos intervenientes no processo das provas de equivalência à frequência, as aprendizagens e as competências que serão objeto de avaliação, assim como a estrutura, os tipos de itens, a cotação, os critérios de classificação, o material a utilizar e a duração da prova.

2. OBJETO DE AVALIAÇÃO

A prova a que esta informação se refere incide nas aprendizagens enunciadas no documento Aprendizagens Essenciais para a Disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação para o 2º ciclo, que engloba quatro domínios de trabalho:

1. Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais;
2. Investigar e pesquisar;
3. Colaborar e comunicar;
4. Criar e inovar.

3. CARATERIZAÇÃO DA PROVA

Prova Escrita resolvida no computador.
Programas utilizados:

- Navegador de Internet;
- Processador de texto;
- Folha de cálculo;
- Editor de apresentações multimédia.

A estrutura da prova sintetiza-se no quadro apresentado a seguir.

DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	COTAÇÃO (PONTOS)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	*Comportamentos seguros:* • Perigos básicos; • Formas de proteção; • Vírus, spyware e ransomware. *Palavras-chave seguras:* • Perigos associados às palavras-chave; • Regras para uma palavra-chave segura. *Ergonomia:* • Perigos associados à utilização excessiva das novas tecnologias, nomeadamente o computador. • Regras para boas posturas no trabalho com as novas tecnologias.	10
Investigar e pesquisar	*Metodologia de trabalho:* • Realização de uma pesquisa. *Navegadores e navegar:* • Aceder a sites; • Gestão de informação; • Navegação segura. *Pesquisar:* • Técnicas de filtragem de resultados.	10
Colaborar e Comunicar	*Sistemas de gestão de aprendizagem:* • Publicações; • Partilha de recursos; • Utilização de recursos; • Comunicação e colaboração.	10
Criar e inovar	*Processador de texto:* • Formatação de carateres e parágrafos; • Utilização e formatação de imagens. *Apresentações multimédia:* • Formatação de elementos (texto, parágrafos, formas...); • Transições e animações. *Folha de cálculo:* • Organização dos dados; • Formatação de diversos elementos; • Construção de fórmulas; • Construção de gráficos; • Produção de cartazes e infografias. *Programação com Scratch3:* • Gestão de atores e cenários; • Blocos de movimento; • Trabalho com trajes.	70

4. CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

- A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item.
- Os exercícios que não cumprirem claramente as instruções e os objetivos definidos são classificadas com zero pontos.
- Todos os exercícios/questões serão de resposta obrigatória.

5. MATERIAL

- Folha de exame e esferográfica ou caneta com tinta de cor preta ou azul.
- Um computador com ligação à Internet (cedido pela escola) e um dispositivo de armazenamento, facultado pela escola.
- Não é permitido o uso de lápis na folha de resposta.
- Não é permitido o uso de corretor.

6. DURAÇÃO

A prova tem a duração de 90 minutos sem tolerância.