

INFORMAÇÃO DE PROVA EXTRAORDINÁRIA DE AVALIAÇÃO – Ano 2017/2018

(Despacho-Normativo n.º1-F/2016 de 5 de abril)

5 ° Ano de Escolaridade

Disciplina: Tecnologias Do Quotidiano

Modalidade: Prática

Duração: 90 minutos

INTRODUÇÃO

O presente documento visa divulgar as características da Prova Extraordinária de Avaliação do 5ºano do Ensino Básico da disciplina de Tecnologias do Quotidiano, a realizar em 2018, pelos alunos que se encontram abrangidos pelo artigo 29º do Despacho Normativo n.º1-F/2016, de 5 de abril.

Este documento deve ainda atender ao disposto nos pontos 2 e 5 do artigo 29.º do referido Despacho Normativo n.º1-F/2016, de 5 de abril.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Programa/Metas Curriculares da disciplina.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Conteúdos;
- Objeto de Avaliação;
- Características e estrutura;
- Critérios de Classificação/Cotações;
- Material;
- Duração.

Este documento deve ser dado a conhecer aos alunos, para que fiquem devidamente informados sobre a prova que irão realizar.

Domínio	Tarefas a desenvolver	Cotação	Estrutura e duração
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar os serviços do Agrupamento: utilizar a conta do aluno para aceder ao S.O. dos computadores da escola e à Plataforma Moodle Fazer download de um ficheiro disponível na Plataforma Moodle Enviar documentos/ficheiros para a Plataforma Moodle Criar um documento no Bloco de Notas (Processamento de texto) 	30 Pontos	<ul style="list-style-type: none"> A prova é constituída por questões práticas. Os documentos resultantes das tarefas realizadas serão guardados numa <i>pen drive</i> e também enviados para a Plataforma Moodle do Agrupamento.
INVESTIGAR E PESQUISAR	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar o Google Maps Utilizar a ferramenta de recorte Pesquisar imagem na internet Guardar a imagem pesquisada 	20 Pontos	
CRIAR E INOVAR	<ul style="list-style-type: none"> Criar uma tarefa de programação guiada no Scratch 	50 Pontos	