

**Agrupamento de Escolas Carlos Gargate**  
**Departamento:** Expressões

**Disciplina:** Educação Tecnológica  
**Ano(s) de escolaridade:** 3.º Ciclo

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Critérios		Descrição
<b>Conhecimentos e Capacidades</b>	Execução dos MAP's "Eu já sei" "Falar em voz alta" "Preciso de ajuda" (20%)	Realiza os MAP's nas 3 fases do projeto
		Regista as conclusões e ideias no dossier de projeto
		Organiza e prepara-se para cada MAP
	Dossier de Projeto (20%)	Inclui todos os parâmetros exigidos
		Organização e rigor
	Pesquisa e análise (20%)	É criterioso e rigoroso na pesquisa
		Regista e analisa as fontes
		Tem capacidade de transferir elementos de pesquisa para a parte prática do projeto de forma autónoma
	Desenvolvimento dos protótipos (20%)	Organiza o processo de desenvolvimento
		Testa e melhora o produto
	Objeto/Produto final (10%)	Qualidade do produto
		O produto responde à questão inicial (Porquê)
	Apresentação final (10%)	Suporte de apoio à apresentação
Comunicação		

<b>Atitudes</b>	Desenvolvimento Pessoal	Reconhece as suas capacidades e fragilidades
		Conhece as funcionalidades dos meios tecnológicos que utiliza no seu projeto
		Demonstra interesse e motivação para desenvolver o projeto
	Relacionamento interpessoal	Está integrado no grupo
		Respeita os Direitos e Deveres estabelecidos pelo grupo em Assembleia
	Responsabilidade/ Cumprimento de regras e prazos	Executa as tarefas planeadas nos prazos definidos por si
		Executa as tarefas planeadas nos prazos definidos pela professora
		Utiliza os meios tecnológicos com segurança e cuidado
	Autonomia	Organiza as tarefas a desenvolver
		É capaz de executar as tarefas de forma autónoma
	Participação e Empenho	Procura compreender a teoria para aplicar na prática
		Utiliza os meios tecnológicos adequadamente
	Resolução de Problemas	Define estratégias para atingir os objetivos do projeto
		Demonstra resiliência perante os desafios
	Pensamento Crítico e Criativo	Descreve de forma clara e sucinta o seu projeto e objetivos
É capaz de comunicar uma ideia/dúvida		
Sugere e experimenta soluções inovadoras para a resolução de problemas		