

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO – Ensino Secundário / Cursos Científico Humanísticos

DISCIPLINA: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B / 12º ANO | 2023-2024

Dimensões	Domínios	Descritores de desempenho	Descritores do Perfil dos Alunos ¹	Ponderação	Instrumentos de avaliação
Conhecimentos Capacidades	Introdução à programação <ul style="list-style-type: none"> - Algoritmia - Programação 	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender a noção de algoritmo. - Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. - Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada no desenvolvimento de programas. - Identificar e utilizar diferentes tipos de dados, operadores aritméticos, lógicos e relacionais e regras de prioridade. - Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas. - Utilizar funções em programas. - Executar operações básicas com arrays. 	<p>Conhecedor /sabe-dor / culto /informado (A, B, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, H)</p> <p>Crítico / Analítico (A, B, C, D, E, I)</p> <p>Indagador/Investigador (B, C, D, F, H, I)</p>	80%	<p>Testes</p> <p>Trabalhos de projeto</p> <p>Questões aula/Questionário</p> <p>Fichas de trabalho</p> <p>Grelhas de verificação /observação direta</p>
	Introdução à Multimédia <ul style="list-style-type: none"> - Conceitos de multimédia - Tipos de media estáticos: texto e imagem - Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação - Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender a importância das tecnologias multimédia. - Apreender os fundamentos da interatividade. - Conhecer o conceito de multimédia. - Compreender a importância da escolha das fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. - Realizar operações de manipulação e edição de imagem. - Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo, captar e editar som e vídeo - Criar ambientes animação, recorrendo a ferramentas digitais. - Planear, produzir, testar e validar um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. 	<p>Sistematizador /Organizador (A, B, C, D, F, I)</p> <p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>		

¹ **Áreas de Competências:** A - Linguagens e textos; B - Informação e comunicação; C - Raciocínio e resolução de problemas; D - Pensamento crítico e pensamento criativo; E - Relacionamento interpessoal; F - Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; H - Sensibilidade estética e artística; I - Saber científico, técnico e tecnológico; J - Consciência e domínio do corpo.

Dimensões	Domínios	Descritores de desempenho	Descritores do Perfil dos Alunos ¹	Ponderação	Instrumentos de avaliação
Atitudes	Respeito pelas regras e compromissos	<ul style="list-style-type: none"> - Respeita as regras dos diferentes contextos educativos - Respeita os outros - É assíduo - É pontual 	Respeitador da diferença / do outro (A, B, D, E, F, H) Responsável /Autónomo (D, E, F, G) Cuidador de si e do outro (D, E, F, G) Participativo /colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Autoavaliador (transversal às áreas)	10%	Grelhas de verificação/ observação direta Registos na plataforma inovar
	Envolvimento e autonomia no trabalho	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperar/ colabora no trabalho escolar - Manifesta iniciativa e autonomia - Revela persistência e perseverança - Revela capacidade de autorregulação e autoavaliação 		10%	

Níveis de Consecução dos Descritores de Desempenho	
Totalmente desenvolvido. Domina com qualidade e sem falhas. Cumpr sempre ou quase sempre.	Muito Bom 18 a 20 Valores
Desenvolvido na maior parte. Domina com algumas falhas. Cumpr na maioria das vezes.	Bom 14 a 17 Valores
Desenvolvido satisfatoriamente. Domina parcialmente. Cumpr satisfatoriamente.	Suficiente 10 a 13 Valores
Pouco desenvolvido. Domina parcialmente, com muitas dificuldades. Raramente cumpr.	Insuficiente 5 a 9 Valores
Não desenvolvido. Não domina. Quase nunca cumpr.	Insuficiente 0 a 4 Valores

¹ **Áreas de Competências:** A - Linguagens e textos; B - Informação e comunicação; C - Raciocínio e resolução de problemas; D - Pensamento crítico e pensamento criativo; E - Relacionamento interpessoal; F - Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; H - Sensibilidade estética e artística; I - Saber científico, técnico e tecnológico; J - Consciência e domínio do corpo.