

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS		
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO		Ano Lectivo: 2023/24
Disciplina(s): Aplicações Informáticas-B	Ensino Secundário: 12.º ano	Grupo: 550 – Informática

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS Do PA	COMPETÊNCIAS		DOMÍNIOS	AVALIAÇÃO DOS DOMÍNIOS		PONDERAÇÃO
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.	C o n h e c i m e n t o s	Apropriação de conhecimentos específicos. Compreensão e aplicação de conhecimentos. Compreensão da expressão oral e escrita.	Comp reend em as apren dizage ns essen ciais e especí ficas defini das para cada discipl ina, de acord o com os docu mento s orient adore s do ME	E s c ri t a	Testes formativos ⁽¹⁾ Trabalhos no âmbito da disciplina e trabalhos interdisciplinares ⁽²⁾	90%
	C a p a c i d a d e s	As que decorrem da avaliação contínua (participação nas actividades propostas, designadamente análise de informação diversa, debates, trabalhos...).		O r a l i d a d e / p r á t i c a	A oralidade e as actividades práticas são avaliadas através da observação directa e do preenchimento de grelhas de registo.	

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS Do PA	COMPETÊNCIAS		DOMÍNIOS	AVALIAÇÃO DOS DOMÍNIOS		PONDERAÇÃO
	A t i t u d e s	Comportamento (relacionamento interpessoal; cooperação; mediação de conflitos; solidariedade).		I n t e r v e n ç ã o e m s a l a d e a u l a	As atitudes são avaliadas através da observação directa e do preenchimento de grelhas de registo.	10%
		Participação (interesse / empenho; atenção / concentração; autonomia na realização de tarefas; intervenção adequada em aula de aula; capacidade de iniciativa).				
		Responsabilidade (assiduidade; pontualidade; realização de tarefas em tempo útil; utilização do material obrigatório).				

(1) Caso não existam estes instrumentos de avaliação, a ponderação será atribuída aos trabalhos práticos.

(2) Caso não existam estes instrumentos de avaliação, a ponderação será atribuída aos testes escritos.

I -Conhecimento e capacidades (90% da avaliação final)

DOMÍNIOS E SUBDOMÍNIOS	PERFIL DE APRENDIZAGEM ESPECÍFICO	PONDERAÇÃO
	O aluno deve ser capaz de:	
Introdução à programação: Algoritmia	Compreender a noção de algoritmo.	15%

	• Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. • Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.	
Introdução à programação: Programação	• Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. • Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. • Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respectivas regras de prioridade. • Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. • Utilizar funções em programas. • Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. • Executar operações básicas com arrays.	20%
Introdução à multimédia: Conceitos de multimédia	• Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na actualidade. • Aprender os fundamentos da interatividade. • Conhecer o conceito de multimédia digital.	5%
Introdução à multimédia: Tipos de media estáticos: texto e imagem	• Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. • Distinguir imagem bitmap de imagem vectorial. • Conhecer os fundamentos do desenho vectorial. • Desenvolver técnicas de desenho vectorial. Realizar operações de manipulação e edição de imagem. • Converter imagens bitmap em imagens vectoriais (tracing). • Converter imagens vectoriais em imagens bitmap (rasterização). • Integrar imagens em produtos multimédia.	20%

Introdução à multimédia: Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na actualidade.	20%
Introdução à multimédia: Gestão e desenvolvimento de projectos multimédia	- Planear um projecto multimédia partindo da definição de objectivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. - Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. - Produzir conteúdos e proceder à montagem. - Testar e validar o produto multimédia. - Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.	10%

II – Atitudes (10% da avaliação final)

DOMÍNIOS E SUBDOMÍNIOS	O aluno deve ser capaz de:
Comportamento	- Respeitar e cumprir as regras de conduta, como saber estar, ouvir e falar. - Cooperar com os colegas e professores na realização das atividades.
Participação	- Executar as tarefas propostas de forma autónoma e séria. - Revelar perseverança na realização do trabalho e do estudo, assim como na superação das dificuldades. - Revelar curiosidade e espírito crítico em relação ao mundo que o rodeia.
Responsabilidade	- Cumprir as tarefas escolares, em tempo útil, na sala de aula e em casa. - Trazar o material necessário e ser pontual. - Cuidar dos espaços e materiais.

PERFIL DAS APRENDIZAGENS - NÍVEL DE PROFICIÊNCIA DAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Percentagem de descritores do perfil de aprendizagem que o aluno consegue realizar:				
Nível 1 - NC	Nível 2 - RD	Nível 3 - CM	Nível 4 - C	Nível 5 - CS
Desempenho muito insuficiente relativamente aos conhecimentos capacidades e atitudes previstas para cada domínio	Nível intermédio	Desempenho suficiente relativamente aos conhecimentos capacidades e atitudes previstas para cada domínio	Nível intermédio	Desempenho muito bom relativamente aos conhecimentos capacidades e atitudes previstas para cada domínio