

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO ESPECÍFICO

ENSINO SECUNDÁRIO

ANO LETIVO DE 2023/2024

12º ANO – Aplicações Informáticas B

PERFIS DE DESEMPENHO (níveis)					INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO (2)
18-20	14-17	10-13	8-9	0-7	
O aluno evidencia elevadas competências de...	O aluno evidencia muitas competências de...	O aluno evidencia competências de ...	O aluno evidencia poucas competências de ...	O aluno evidencia reduzidas competências de...	
DOMÍNIO/TEMA (peso)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS (Conhecimentos, capacidades e atitudes)		DESCRIPTORIOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS (1)		
Domínio 1 50% Introdução à programação Conhecimentos e capacidades – 47,5% Participação oral/interação na aula – 2,5%	Compreender a noção de algoritmo e elaborar algoritmos através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas. Utilizar funções em programas. Executar operações com arrays.		A, B, C, D, E, F, G, H, I, J		Fichas de avaliação de aprendizagens Projetos / Trabalhos de grupo Tarefas/ trabalhos de investigação Apresentação de trabalhos Observação direta
Domínio 2 50% Introdução à multimédia Conhecimentos e capacidades – 47,5% Participação oral/interação na aula – 2,5%	Compreender a importância das tecnologias multimédia. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital. Compreender a importância da escolha da tipografia em diversos tipos de suportes. Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. Realizar operações de manipulação e edição de imagem (bitmap e vetorial). Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. Planear, estruturar e organizar um guião e/ou storyboards, com narrativa, para criar produtos multimédia.				

Notas:

(1): 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.

(2): Terá de se utilizar, por período, no mínimo **2 instrumentos** de tipologia diversificada