CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO/CLASSIFICAÇÃO

DISCIPLINA: Aplicações Informáticas B _ 12.º Ano

DOMÍNIOS e PONDERAÇÕES	CRITÉRIOS	DESCRITORES	COMPETÊNCIAS	Áreas de Competências do Perfil do Aluno	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Linguagens e textos/Informação e comunicação 20% **Raciocínio e resolução de problemas 20%**	Rigor Autonomia Clareza Precisão Relevância Amplitude Responsabilidade Cooperação Adequação Criatividade Espírito Crítico	• Compreende a noção de algoritmo, aplicando-a. • Elabora algoritmos simples, utilizando pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. • Identifica linguagens naturais e linguagens formais, distinguindo-as. • Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada, elaborando programas simples, em ambiente de consola. • Identifica diferentes tipos de dados em programas, utilizando-os. • Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade., aplicando-os • Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas, resolvendo problemas de baixa complexidade. • Reconhece funções em programas, utilizando-as. • Identifica diferentes formas de passagem de parâmetros a funções, utilizando-as. • Identifica operações básicas com *arrays*., executando-as	Utilização de linguagem científica e lexical adequada. Mobilização de um pensamento crítico e reflexivo, criativo e inovador. Integração e mobilização de saberes. Apresentação de capacidade reflexiva, enquanto processo de autorregulação. Mobilização de capacidades.	A, B, C, D, F, I	Observação direta Atividades formativas Questões-aula Portfolio Testes sumativos

Pensamento crítico e pensamento criativo 20% **Saber científico, técnico e tecnológico 40%**	Rigor Autonomia Clareza Precisão Relevância Amplitude Responsabilidade Cooperação Adequação Criatividade Espírito Crítico	• Compreende a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade, usando-as. • Apreende os fundamentos da interatividade, aplicando-os. • Reconhece o conceito de multimédia digital, aplicando-o.	Utilização de linguagem científica e lexical adequada. Mobilização de um pensamento crítico e reflexivo, criativo e inovador. Integração e mobilização de saberes. Apresentação de capacidade reflexiva, enquanto processo de autorregulação. Mobilização de capacidades.	A, B, C, D, E, F, H, I	Observação direta Portfolio Desenvolvimento de Projetos Atividades formativas
		• Compreende a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes, usando-os corretamente. • Reconhece imagem bitmap, distinguindo-a de imagem vetorial. • Conhece os fundamentos do desenho vetorial, apreendendo técnicas e aplicando-as progressivamente com mais propriedade. • Reconhece operações de manipulação e edição de imagem, utilizando-as. • Reconhece imagens *bitmap*, convertendo-as em imagens vetoriais e vice-versa. • Reconhece a importância das imagens em produtos multimédia, integrando-as. • Desenvolve capacidade de criação de objetos 3D			
		• Conhece os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo, identificando-os. • Capta e edita som, produzindo o áudio digital para diferentes suportes multimédia. • Conhece as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção, demonstrando-o. • Planeia, estrutura e organiza um guião, com narrativa, criando produtos multimédia. • Apreende o conceito de *storyboard*, elaborando. • Cria ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espácio-temporal recorrendo a ferramentas digitais.			
		• Planeia um projeto multimédia, partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. • Elabora protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. • Produz conteúdos, procedendo à sua montagem. • Testa e o produto multimédia, validando-o. • Reconhece processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia, definindo-os.			

Descritores do Perfil do Aluno: **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).