CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B - 12. º ANO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO TRANSVERSAIS DO AEGN	NÍVEIS DE DESEMPENHO				
	Desempenho muito bom	*Descritor de desempenho intermédio*	***Desempenho suficiente***	*Descritor de desempenho intermédio*	***Desempenho muito insuficiente***
CONHECIMENTO	· Adquire e aplica plenamente os conhecimentos definidos nas AE. · Pesquisa, analisa e interpreta com rigor a informação, selecionando a mais adequada e pertinente. · Integra e mobiliza plenamente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas.		· Adquire e aplica parcialmente os conhecimentos definidos nas AE. · Pesquisa, analisa e interpreta com algum rigor a informação, selecionando por vezes informação adequada e pertinente. · Integra e mobiliza parcialmente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas.		· Não adquire nem aplica os conhecimentos definidos nas AE. · Não pesquisa nem seleciona e interpreta informação adequada e pertinente. · Não integra nem mobiliza os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas.
EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO	· Exprime-se e comunica com clareza e correção. · Defende com pertinência e muita clareza ideias e pontos de vista. · Desenvolve ideias e soluções de forma muito criativa.		· Expressa-se e comunica com alguma clareza e correção. · Defende algumas ideias e pontos de vista. · Desenvolve ideias e soluções com alguma criatividade.		· Não consegue expressar-se nem comunicar com clareza e correção. · Não consegue defender ideias e pontos de vista. · Não consegue desenvolver ideias e soluções com criatividade.
ATITUDES AO SERVIÇO DA APRENDIZAGEM	· Colabora sempre e coopera com espírito de partilha e entreajuda. · Revela sempre muito empenho, responsabilidade e autonomia. · Autorregula de forma eficaz aprendizagens e atitudes.		· Colabora, mostrando alguma disponibilidade para cooperar. · Revela algum empenho, responsabilidade e autonomia. · Nem sempre autorregula aprendizagens e atitudes.		· Não se mostra disponível para colaborar nem para cooperar. · Não revela empenho, nem responsabilidade e autonomia. · Não autorregula aprendizagens e atitudes.

DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLOGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
Introdução à Programação (35%) **• Algoritmia** **• Programação**	Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em	**Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes, relativos aos conteúdos das AE, que impliquem:** **- ser rigoroso, articular e usar de forma consistente conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas complexos;**	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)	· Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e

	ambiente de consola. 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 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.	**- selecionar informação pertinente e ajustada ao problema a resolver e/ou à tarefa ou ao projeto a desenvolver;** **- organizar de modo sistemático algoritmos, representando-os através de fluxogramas e/ou pseudocódigo;** **- analisar problemas complexos, factos, teorias ou situações reais, identificando os seus elementos ou dados com vista à posterior modelação em computador;** **- estabelecer relações intra e interdisciplinares.** **- Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos:** **- desenvolver novas aplicações ou modificar aplicações existentes para adicionar recursos e comportamentos usando diferentes formas de entradas e saídas;**	Autoavaliador, participativo, colaborador (B, C, D, E, F) Responsável, autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade) · Resolução de exercícios · Fichas de trabalho · Portfolio digital · Teste de avaliação
Introdução à Multimédia (20%) **• Conceitos de Multimédia** **• Tipos de Media estáticos: Texto e imagem**	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital. Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. Desenvolver técnicas de desenho vetorial.	**Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos, incidindo em:** **- mobilizar o discurso argumentativo;** **- organizar debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões, análises de factos ou dados;** **- discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento específico da área curricular;** **- analisar textos com diferentes pontos de vista, confrontando argumentos para encontrar semelhanças, diferenças e/ou consistência interna;**	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade	· Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento

• Tipos de Media dinâmicos: vídeo, áudio, animação **Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia (25%)**	Realizar operações de manipulação e edição de imagem. Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). Integrar imagens em produtos multimédia. Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. 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, com narrativa, para criar produtos multimédia. Elaborar storyboards. Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espácio-temporal recorrendo a ferramentas digitais. Criar cenas, personagens e enredos. Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, 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	**- problematizar situações;** **- analisar factos, teorias e situações, identificando os seus elementos ou dados, em particular, numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar.** **Promover estratégias que envolvam por parte do aluno:** **- executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva;** **- incentivar a procura e aprofundamento de informação;** **- recolher dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo.** **Promover estratégias que requeiram/ induzam por parte do aluno:** **- aceitar e/ou argumentar pontos de vista diferentes;** **- respeitar diferenças de características, crenças ou opiniões;** **- confrontar ideias e perspetivas distintas na abordagem a um dado problema e ou forma de o resolver, tendo em conta, por exemplo, diferentes perspetivas culturais, sejam de incidência local, nacional ou global.** **Promover estratégias que envolvam por parte do aluno:** **- realizar tarefas de síntese;** **- realizar tarefas de planeamento, de revisão e de monitorização;** **- ser organizado;**	(A, B, D, E, H) Autoavaliador, participativo, colaborador (B, C, D, E, F) Responsável, autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador, participativo, colaborador	interpessoal, assiduidade e pontualidade) · Resolução de exercícios · Fichas de trabalho · Portfolio digital · Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade) · Portfolio digital

		- criar, estruturar e manter atualizado um eportefolio da equipa e/ou individual de acordo com critérios e objetivos definidos; **- realizar trabalho autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar.** **Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:** **- questionar uma situação;** **- organizar questões para terceiros, sobre temáticas estudadas ou a estudar;** **- interrogar o seu próprio conhecimento prévio.** **Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:** **- desencadear ações de comunicação uni e bidirecional;** **- desencadear ações de resposta, apresentação e iniciativa;** **- desencadear ações de questionamento organizado.** **Promover estratégias envolvendo tarefas em que, com base em critérios, se oriente o aluno para:** **- identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens;** **- descrever processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema;**	(B, C, D, E, F) Responsável, autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	

		- considerar o feedback dos pares para melhoria ou aprofundamento de saberes; **- reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de feedback do professor e/ou especialistas da área, individualmente ou em equipa.** **Promover estratégias que criem oportunidades para o aluno:** **- colaborar com outros colegas e apoiar terceiros em tarefas;** **- fornecer feedback para melhoria ou aperfeiçoamento de um produto de software ou multimédia;** **- obter feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia;** **- demonstrar como a colaboração diversificada complementa o design e o desenvolvimento de produtos de software e multimédia;** **- projetar e desenvolver um artefacto de software trabalhando em equipa.** **Promover estratégias e modos de organização das tarefas que impliquem por parte do aluno:** **- assumir de responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido;** **- organizar e realizar autonomamente tarefas;** **- assumir e cumprir compromissos e contratualizar tarefas;**		

		- apresentar trabalhos com auto e heteroavaliação; **- dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu.** **Promover estratégias que induzam:** **- desencadear ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na organização/atividades de entreajuda;** **- analisar e refletir sobre o seu posicionamento perante situações dilemáticas de ajuda a outros e de proteção de si;** **- estar disponível para o autoaperfeiçoamento.**		
Atitudes e comportamento (20%)			.	· Grelhas de observação