

**Agrupamento de Escolas Lima-de-Faria, Cantanhede**

**CrITÉrios de AvaliaÇão**

(procedimentos de recolha de dados: avaliação para as aprendizagens e para a atribuição das classificações)

<b>Departamento:</b> Matemática e Ciências Experimentais		<b>Grupo de recrutamento:</b> 550 - Informática	
<b>Ciclo / Curso:</b> Ciências e Tecnologias; Artes Visuais; Ciências Socioeconómicas; Línguas e Humanidades/ Ensino Secundário		<b>Disciplina:</b> Aplicações Informáticas B	
<b>Ano de escolaridade:</b> 12º Ano			

Domínios (a identificar de acordo com as AE)	Descritores específicos da disciplina em articulação com o <i>Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória</i> (os descritores são aplicáveis aos vários processos, produtos e instrumentos de avaliação, incluindo os a utilizar em atividades de integração curricular/DAC)				
	Muito Bom	Nível Intermédio	Suficiente	Nível Intermédio	Muito insuficiente
<b>Introdução à Programação Algoritmia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreende a noção de algoritmo.</li> <li>- Elabora algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li> <li>- Distingue e identifica linguagens naturais e linguagens formais.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreende a noção de algoritmo.</li> <li>- Elabora algoritmos muito simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li> <li>- Distingue e identifica linguagens naturais e linguagens formais.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Não compreende a noção de algoritmo; ou não elabora algoritmos simples; ou não distingue nem identifica linguagens naturais e linguagens formais.</li> </ul>
<b>Programação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</li> <li>- Identifica e utiliza diferentes tipos de dados em programas.</li> <li>- Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</li> <li>- Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li> <li>- Utiliza funções em programas.</li> <li>- Distingue diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.</li> <li>- Executa operações básicas com <i>arrays</i>.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas muito simples, em ambiente de consola.</li> <li>- Identifica e utiliza alguns dos diferentes tipos de dados em programas.</li> <li>- Reconhece a maioria dos diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</li> <li>- Desenvolve alguns programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li> <li>- Utiliza funções em alguns programas.</li> <li>- Executa operações muito básicas com <i>arrays</i>.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Não utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples; ou não identifica nem utiliza diferentes tipos de dados em programas; ou não reconhece diferentes operadores; ou não desenvolve programas que incluam estruturas; ou não utiliza funções em programa; ou não distingue diferentes formas de passagem de parâmetros a funções; ou não executa operações básicas com <i>arrays</i>.</li> </ul>
<b>Introdução de Conceitos multimédia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreende a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.</li> <li>- Apreende os fundamentos da interatividade.</li> <li>- Conhece o conceito de multimédia digital.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreende a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.</li> <li>- Apreende os fundamentos da interatividade.</li> <li>- Conhece, em parte, o conceito de multimédia digital.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Não compreende a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade; ou não apreende os fundamentos da interatividade; ou não conhece o conceito de multimédia digital.</li> </ul>

Tipos de <i>media</i> estáticos: texto e imagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreende a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>- Distingue imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial.</li> <li>- Conhece os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>- Desenvolve técnicas de desenho vetorial.</li> <li>- Realiza operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>- Converte imagens <i>bitmap</i> em imagens vetoriais (<i>tracing</i>).</li> <li>- Converte imagens vetoriais em imagens <i>bitmap</i> (rasterização).</li> <li>- Integra imagens em produtos multimédia</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreende a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>- Distingue imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial.</li> <li>- Conhece, em parte, os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>- Desenvolve, em parte, técnicas de desenho vetorial.</li> <li>- Realiza algumas operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>- Converte imagens <i>bitmap</i> em imagens vetoriais (<i>tracing</i>) ou converte imagens vetoriais em imagens <i>bitmap</i> (rasterização).</li> <li>- Integra algumas imagens em produtos multimédia</li> </ul>	<p>Não compreende a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes; ou não distingue imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial; ou não conhece os fundamentos ou técnicas do desenho vetorial; ou não realiza operações de manipulação e edição de imagem; ou não converte imagens <i>bitmap</i> em imagens ou vetoriais em imagens <i>bitmap</i>; ou não integra imagens em produtos multimédia.</p>
Tipos de <i>media</i> dinâmicos: vídeo, áudio, animação	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhece os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>- Capta e edita som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>- Conhece as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</li> <li>- Planeia, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</li> <li>- Elabora <i>storyboards</i>.</li> <li>- Cria ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> <li>- Cria cenas, personagens e enredos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhece alguns dos principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>- Nem sempre capta nem edita som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>- Conhece algumas das fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</li> <li>- Em parte, planeia, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</li> <li>- Elabora alguns <i>storyboards</i>.</li> <li>- Cria, com algum sucesso, ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> <li>- Nem sempre cria cenas, personagens e enredos.</li> </ul>	<p>Não conhece os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo; ou não capta ou edita som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia; ou não conhece as fases do processo de autoria de vídeo; ou não planeia, estrutura ou organiza um guião; ou não elabora <i>storyboards</i>; ou não cria ambientes para animação; ou não cria cenas, personagens e enredos.</p>
Gestão e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planeia um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>- Elabora protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</li> <li>- Produz conteúdos e procede à montagem.</li> <li>- Testa e valida o produto multimédia.</li> <li>- Define processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planeia, em parte, um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>- Nem sempre elabora protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</li> <li>- Produz alguns conteúdos e procede à montagem.</li> <li>- Nem sempre testa nem valida o produto multimédia.</li> <li>- Define alguns processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</li> </ul>	<p>Não planeia um projeto multimédia; ou não elabora protótipos e design de interfaces; ou não produz conteúdos e procede à montagem; ou não testa nem valida o produto multimédia; ou não define processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</p>
Relacionamento interpessoal e desenvolvimento pessoal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autorregula o seu comportamento, adequando-o às várias situações de interação em aula, de acordo com as regras estabelecidas.</li> <li>- Participa ativa e adequadamente na aula manifestando curiosidade científica de forma oportuna e pertinente.</li> <li>- Interage sempre com tolerância, empatia e responsabilidade.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nem sempre autorregula o seu comportamento, de acordo com as regras estabelecidas.</li> <li>- Nem sempre participa ativa e adequadamente na aula manifestando curiosidade científica.</li> <li>- Nem sempre interage com tolerância, empatia e responsabilidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Não autorregula o seu comportamento, de acordo com as regras estabelecidas.</li> <li>- Não participa adequadamente na aula nem manifesta curiosidade científica.</li> <li>- Não Interage com tolerância, empatia e responsabilidade.</li> </ul>

<b>Procedimentos, produtos e instrumentos de recolha de dados para a avaliação</b>	<p><b>Procedimentos</b> – Realização de atividades de avaliação sumativa e formativa (teóricos, práticos, orientados, de articular interdisciplinar, de pesquisa, de recuperação de aprendizagens, em grupo, de casa e quizzes de avaliação); Recurso a tecnologias digitais que permitem a recolha de dados e possibilitam aos alunos reformular, se necessário, os processos e os produtos que expressam as suas aprendizagens, desenvolvendo nos alunos capacidades de autorregulação.</p> <p><b>Produtos</b> – Criação de programas recorrendo às linguagens de programação C e Python; Realização de trabalhos multimédia diversos.</p> <p><b>Instrumentos</b> - Grelhas de registo de observação dos comportamento, desempenho e autoavaliação dos alunos, nas tarefas de natureza diversificada; Grelhas de análise dos produtos, fichas, testes com a utilização útil de tecnologias digitais.</p>
<b>Algoritmo de ponderação para balanço sumativo global, traduzido numa classificação final</b>	<p>Fichas de avaliação – 50%; Trabalhos realizados em sala de aula – 40%; Relacionamento interpessoal e desenvolvimento pessoal – 10%.</p> <p>Modo de ponderação por períodos: Em cada período far-se-á primeiro a avaliação do desempenho do aluno ao longo do período e depois uma média aritmética simples entre os períodos ocorridos, assim cada período terá o mesmo peso.</p>

O professor, Artur Freitas em 13 de setembro de 2021