

**Critérios Específicos de Avaliação e Perfis de Desempenho
de Aplicações Informáticas - B – 12.º Ano de Escolaridade**

Ano Letivo: 2023/2024

*No caso de alunos com Adaptações Curriculares Significativas, os domínios poderão não ser contemplados na sua totalidade e a ponderação deverá ser priorizada em função das características de cada um.

**Objetivos gerais e Conteúdos globalizantes, elaborados a partir dos respetivos Referenciais de Formação da disciplina (componente tecnológica de Curso Profissional).

DOMÍNIOS* e PONDERAÇÃO (TEMAS ORGANIZADORES)	APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS/OBJETIVOS GERAIS/CONTEÚDOS GLOBALIZANTES**: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS/ACPA	MEIOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Introdução à Programação (50%)	<p>Dominar técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina e aplicar eficazmente os conhecimentos a situações do quotidiano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 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; - Demonstrar: <ul style="list-style-type: none"> * <u>Empenho</u>: atenção, interesse participação nas aulas e realizar tarefas propostas em tempo útil, * <u>Responsabilidade</u>: cumprimento das regras estabelecidas e respeito pelo património comum, * <u>Relações interpessoais</u>: cooperação e entreaajuda, espírito de tolerância e respeito pelo outro, * <u>Autonomia</u>: ter iniciativa e capacidade de concretização. 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I) Criativo (A, C, D, H) Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I) Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I) Questionador (A, B, C, D, E, F, I) Comunicador (A, B, D, E, H, I) Autoavaliador (transversal às áreas)</p>	<p>Observações informais Trabalho individual/grupo/pares Resolução de problemas Conceção e produção de objetos digitais Autoavaliação dos alunos Atividades orientadas</p>
Introdução à Multimédia (50%)	<p>Mobilizar as aprendizagens da disciplina para conceber e realizar produtos úteis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade; - Aprender 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; 	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Responsável/ autónomo (D, E, F, G) Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p>	

A Subcoordenadora Disciplinar:	A Coordenadora do Departamento da Matemática e Ciências Experimentais:	Critérios Específicos e Perfis de Desempenho de AI-B:	Aprovado em reunião de Conselho Pedagógico:	Página
Carla Faria	Ana Pereira	2023/2024	2023/11/10	1 de 2

	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar operações de manipulação e edição de imagem; - 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; - Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. - 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; - Demonstrar: <ul style="list-style-type: none"> * <u>Empenho</u>: atenção, interesse participação nas aulas e realizar tarefas propostas em tempo útil, * <u>Responsabilidade</u>: cumprimento das regras estabelecidas e respeito pelo património comum, * <u>Relações interpessoais</u>: cooperação e entreaajuda, espírito de tolerância e respeito pelo outro, * <u>Autonomia</u>: ter iniciativa e capacidade de concretização. 		
--	--	--	--

DOMÍNIOS e PONDERAÇÃO	ESCALA				
	20 a 18	17 a 14	13 a 10	9 a 7	6 a 1
	DESCRITORES DE NÍVEIS DE DESEMPENHO DAS APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS				
Introdução à Programação (50%)	Mostra profundo domínio das técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina e aplica com total eficácia os conhecimentos a situações do quotidiano.		Mostra algum domínio das técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina e aplica com alguma eficácia os conhecimentos a situações do quotidiano.		Ainda não mostra conhecimento das aprendizagens previstas, não revelando rigor científico, não demonstrando por meio de exercícios teóricos e práticos.
Introdução à Multimédia (50%)	Mostra profundo domínio na capacidade de mobilizar as aprendizagens da disciplina para conceber e realizar produtos úteis.		Mostra algum domínio na capacidade de mobilizar as aprendizagens da disciplina para conceber e realizar produtos úteis.		Ainda não revela empenho nem cooperação na execução das atividades e nem respeito pelas regras estabelecidas nem sentido de responsabilidade.

A Subcoordenadora Disciplinar:	A Coordenadora do Departamento da Matemática e Ciências Experimentais:	Critérios Específicos e Perfis de Desempenho de AI-B:	Aprovado em reunião de Conselho Pedagógico:	Página
Carla Faria	Ana Pereira	2023/2024	2023/11/10	2 de 2