DISCIPLINA: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO** **Ano:** 12.º

DOMÍNIOS		PONDERAÇÃO	APRENDIZAGENS	ÁREAS DE COMPETÊNCIA (PASEO) [1]	INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO [2]
Conhecimentos e Capacidades	**Introdução à programação**	65%	**Algoritmia** • Compreender a noção de algoritmo; • Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural; • Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. **Programação** • 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; • Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções; • Executar operações básicas com arrays;	A, B, D, E, F, G, H, I	– Observação direta em sala de aula; – Testes de avaliação; – Fichas de avaliação; – Trabalhos individuais/de grupo.
	Introdução à multimédia	25%	**Conceitos de multimédia** • Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade; • Apreender os fundamentos da interatividade; • Conhecer o conceito de multimédia digital. **Tipos de media estáticos: texto e imagem** • Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes;	A, B, D, C, D, E, F, G, H, I, J	

			• Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial; • Conhecer os fundamentos do desenho vetorial; • Desenvolver técnicas de desenho vetorial; • 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. **Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio e animação** • 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, estrutura e organiza 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. **Gestão e desenvolvimento de projetos 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; • Testar e validar o produto multimédia; • Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.		

Atitudes e Valores (A)	• Assiduidade e pontualidade (2%); • Responsabilidade (2%); • Curiosidade, iniciativa e pertinência da participação em aula (2%); • Empenho nas atividades propostas (2%); • Comportamento adequado em aula e cumprimento de regras (2%).	10%	• Cumprir com os deveres de assiduidade e de pontualidade; • Mostrar responsabilidade (apresentar o material necessário e cumprir as tarefas); • Revelar curiosidade, iniciativa e pertinência na participação em aula; • Revelar empenho nas atividades propostas e apresentar confiança, espírito crítico e resiliência; • Apresentar um comportamento adequado em aula, respeitar a opinião dos outros, colaborar com os colegas e cumprir as regras.	E, F, G, H, J	– Observação direta em sala de aula; – Grelhas de observação e registo.

[1] - **Áreas de Competência à Saída da Escolaridade Obrigatória:** 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 Autoestima; G – Bem-estar, Saúde e Ambiente; H – Sensibilidade Estética e Artística; I – Saber Científico Técnico e Tecnológico; J – Consciência e Domínio do Corpo.

[2] - Os instrumentos de avaliação a aplicar serão adequados às características de cada turma.

Avaliação Final de Período:

1.º Período: 100%

2.º Período: classificação isolada do 1.º período com peso de 45% + classificação isolada do 2.º período com peso de 55% (ambas com arredondamento às centésimas).

3.º Período: classificação isolada do 1.º período com peso de 35% + classificação isolada do 2.º período com peso de 35% + classificação isolada do 3.º período com peso de 30% (todas com arredondamento às centésimas.

DESCRITORES DE NÍVEL PARA O DOMÍNIO DOS CONHECIMENTOS E CAPACIDADES

Muita Insuficiente	Insuficiente	Suficiente	Bom	Muito bom
1 – 4 valores	5 – 9 valores	10 – 13 valores	14 – 17 valores	18 – 20 valores
Não revela qualquer conhecimento relativamente às aprendizagens específicas previstas neste domínio.	Revela muitas dificuldades relativamente às aprendizagens específicas previstas neste domínio.	Revela alguma dificuldade relativamente às aprendizagens específicas previstas neste domínio.	Revela facilidade relativamente às aprendizagens específicas previstas neste domínio.	Revela muita facilidade em relação às aprendizagens previstas neste domínio.

DESCRITORES DE NÍVEL DE DESEMPENHO – DOMÍNIO DAS ATITUDES E VALORES

	Nível de Desempenho		Descritores de Desempenho
	Qualitativo	valores	
Assiduidade e Pontualidade	**Muito Bom**	**20**	O aluno é assíduo e pontual.
	Bom	**16**	A maior parte das vezes, o aluno é assíduo e pontual.
	Suficiente	**12**	Por vezes, o aluno não é assíduo e/ou pontual.
	Insuficiente	**8**	O aluno revela problemas de assiduidade e/ou pontualidade.

	Muito Insuficiente	**4**	O aluno revela graves problemas de assiduidade e/ou pontualidade.
Responsabilidade	**Muito Bom**	**20**	O aluno é muito responsável, tem sempre ou quase sempre o material necessário e cumpre sempre ou quase sempre as tarefas propostas.
	Bom	**16**	O aluno é responsável, normalmente tem o material necessário e normalmente cumpre as tarefas propostas.
	Suficiente	**12**	O aluno nem sempre é responsável, por vezes não tem o material necessário e/ou por vezes não cumpre as tarefas propostas.
	Insuficiente	**8**	O aluno é pouco responsável, regularmente não tem o material necessário e/ou muitas vezes não cumpre as tarefas propostas.
	Muito Insuficiente	**4**	O aluno não é responsável, a maior parte das vezes não tem o material necessário e/ou a maior parte das vezes não cumpre as tarefas propostas.
Participação	**Muito Bom**	**20**	O aluno é muito curioso, tem iniciativa, participa muito bem e as intervenções são pertinentes.
	Bom	**16**	O aluno é curioso, tem alguma iniciativa, participa bem e as intervenções são normalmente pertinentes.
	Suficiente	**12**	O aluno é por vezes curioso, tem pouca iniciativa, mas, quando solicitado, as intervenções são suficientemente pertinentes.
	Insuficiente	**8**	O aluno é pouco curioso, participa pouco e não tem iniciativa e, quando solicitado, as intervenções são fracas.
	Muito Insuficiente	**4**	O aluno não é curioso, não tem iniciativa e não participa, nem quando é solicitado.
Empenho	**Muito Bom**	**20**	O aluno é muito empenhado nas tarefas propostas.

	Bom	**16**	O aluno normalmente é empenhado nas tarefas propostas.
	Suficiente	**12**	O aluno é suficientemente empenhado nas tarefas propostas.
	Insuficiente	**8**	O aluno é pouco empenhado nas tarefas propostas.
	Muito Insuficiente	**4**	O aluno não mostra empenho nas tarefas propostas.
Comportamento	**Muito Bom**	**20**	O aluno tem muito bom comportamento e é exemplar no cumprimento das regras estabelecidas.
	Bom	**16**	O aluno tem um bom comportamento e de uma maneira geral cumpre as regras estabelecidas.
	Suficiente	**12**	O aluno tem um comportamento irregular e nem sempre cumpre as regras estabelecidas.
	Insuficiente	**8**	O aluno tem um mau comportamento e regularmente não cumpre as regras estabelecidas.
	Muito Insuficiente	**4**	O aluno nunca tem um comportamento adequado e não cumpre as regras estabelecidas sistematicamente.