

Agrupamento de Escolas Carlos Gargaté
Departamento: Ciências Exatas e Experimentais

Disciplina: Aplicações Informáticas B
Ano(s) de escolaridade: 12.º

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DO ALUNO		PONDERAÇÃO	DESCRITORES POR ÁREA DE COMPETÊNCIA ESSENCIAIS	SUORTE À AVALIAÇÃO
CONHECIMENTO (A, B, D, F, I)	<p>CONHECEDOR INVESTIGADOR CRIATIVO SISTEMATIZADOR AUTOAVALIADOR</p>	30%	<p>ALGORITMIA</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. 	<p>Atividades nas aulas</p> <p>Observação direta</p> <p>Intervenções Oraís</p>
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS (A, B, C, D, F, I)	<p>CONHECEDOR QUESTIONADOR INVESTIGADOR SISTEMATIZADOR CRÍTICO/ANALÍTICO CRIATIVO AUTOAVALIADOR</p>	40%	<p>PROGRAMAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. - Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. 	<p>Trabalhos realizados</p> <p>Testes</p> <p>Projetos</p>
COMUNICAÇÃO (A, B, D, E, F, H, J)	<p>CONHECEDOR CRÍTICO/ANALÍTICO SISTEMATIZADOR COMUNICADOR AUTOAVALIADOR</p>	20%	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	
RELACIONAMENTO INTERPESSOAL (E, F, G, J)	<p>PARTICIPATIVO COLABORADOR CUIDADOR DE SI E DO OUTRO RESPONSÁVEL</p>	10%	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. - Executar operações básicas com arrays. - Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. - Executar operações básicas com arrays. - Outros elementos inerentes à programação. 	

Agrupamento de Escolas Carlos Gargaté
Departamento: Ciências Exatas e Experimentais

Disciplina: Aplicações Informáticas B
Ano(s) de escolaridade: 12.º

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DO ALUNO		PONDERAÇÃO	DESCRITORES POR ÁREA DE COMPETÊNCIA ESSENCIAIS	SUPOORTE À AVALIAÇÃO
CONHECIMENTO (A, B, D, F, I)	CONHECEDOR INVESTIGADOR CRIATIVO SISTEMATIZADOR AUTOAVALIADOR	30%	<p>CONCEITOS DE MULTIMÉDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. - Apreender os fundamentos da interatividade. - Conhecer o conceito de multimédia digital. 	Atividades nas aulas
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS (A, B, C, D, F, I)	CONHECEDOR QUESTIONADOR INVESTIGADOR SISTEMATIZADOR CRÍTICO/ANALÍTICO CRIATIVO AUTOAVALIADOR	40%	<p>TIPOS DE MEDIA ESTÁTICOS: TEXTO E IMAGEM</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Realizar operações de manipulação e edição de imagem. - Converter imagens bitmap em imagens vetoriais: tracing. - Converter imagens vetoriais em bitmap: rasterização. - Integrar imagens em produtos multimédia. 	Observação direta
COMUNICAÇÃO (A, B, D, E, F, H, J)	CONHECEDOR CRÍTICO/ANALÍTICO SISTEMATIZADOR COMUNICADOR AUTOAVALIADOR	20%	<p>TIPOS DE MEDIA DINÂMICOS: VÍDEO, ÁUDIO, ANIMAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer os principais formatos de som e 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: cenas, personagens e enredos. - Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. 	Intervenções Orais
RELACIONAMENTO INTERPESSOAL (E, F, G, J)	PARTICIPATIVO COLABORADOR CUIDADOR DE SI E DO OUTRO RESPONSÁVEL	10%		Trabalhos realizados
				Testes
				Projetos

Agrupamento de Escolas Carlos Gargaté
Departamento: Ciências Exatas e Experimentais

Disciplina: Aplicações Informáticas B
Ano(s) de escolaridade: 12.º

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DO ALUNO		PONDERAÇÃO	DESCRITORES POR ÁREA DE COMPETÊNCIA ESSENCIAIS	SUORTE À AVALIAÇÃO
CONHECIMENTO (A, B, D, F, I)	CONHECEDOR INVESTIGADOR CRIATIVO SISTEMATIZADOR AUTOAVALIADOR	30%	GESTÃO E DESENVOLVIMENTO DE PROJETO MULTIMEDIA - Planear um projeto partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. - Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação e conteúdos e composições. - Produzir conteúdos e proceder. - Testar e validar o produto multimédia. - Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.	Atividades nas aulas
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS (A, B, C, D, F, I)	CONHECEDOR QUESTIONADOR INVESTIGADOR SISTEMATIZADOR CRÍTICO/ANALÍTICO CRIATIVO AUTOAVALIA DOR	40%		Observação direta
COMUNICAÇÃO (A, B, D, E, F, H, J)	CONHECEDOR CRÍTICO/ANALÍTICO SISTEMATIZADOR COMUNICADOR AUTOAVALIADOR	20%		Intervenções Orais
RELACIONAMENTO INTERPESSOAL (E, F, G, J)	PARTICIPATIVO COLABORADOR CUIDADOR DE SI E DO OUTRO RESPONSÁVEL	10%		Trabalhos realizados
				Projetos

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