

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

CURSO: Científico-Humanístico

ANO: 12º

DISCIPLINA: Aplicações Informáticas B

ANO LETIVO de 2022/2023

| CRITÉRIOS TRANSVERSAIS | NÍVEIS DE DESEMPENHO | | | | PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO (TÉCNICAS E INSTRUMENTOS ¹) |
|-----------------------------------|--|--|--|--|--|
| | Nível 1 | Nível 2 | Nível 3 | Nível 4 | |
| | DESCRITORES DE DESEMPENHO | | | | |
| CONHECIMENTO | <ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa, seleciona e analisa criticamente informação, proveniente de diversas fontes, de uma forma sistemática, fazendo sempre o seu cruzamento. - Adquire saberes, aplica e mobiliza aprendizagens em contextos diferenciados. - Toma decisões, de forma sistemática, com vista à resolução de problemas. - Utiliza sempre recursos técnicos e/ou tecnológicos adequados às diferentes situações. | <ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa, seleciona e analisa criticamente informação, proveniente de diversas fontes, de forma frequente, fazendo o seu cruzamento. - Adquire saberes, aplica e mobiliza frequentemente aprendizagens em contextos diferenciados. - Toma decisões, de forma frequente, com vista à resolução de problemas. - Utiliza frequentemente recursos técnicos e/ou tecnológicos adequados às diferentes situações. | <ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa, seleciona e analisa criticamente informação, proveniente de diversas fontes, de forma esporádica, fazendo o seu cruzamento. - Adquire e aplica saberes, mas nem sempre mobiliza aprendizagens em contextos diferenciados. - Toma decisões, de forma esporádica, com vista à resolução de problemas. - Utiliza com pouca frequência recursos técnicos e/ou tecnológicos adequados às diferentes situações. | <ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa, seleciona e analisa criticamente informação, proveniente de diversas fontes, com dificuldade, não fazendo o seu cruzamento. - Raramente adquire e aplica saberes. - Raramente toma decisões, com vista à resolução de problemas. - Raramente utiliza recursos técnicos e/ou tecnológicos adequados às diferentes situações. | |
| COMUNICAÇÃO | <ul style="list-style-type: none"> - Exprime-se sempre com rigor, clareza e correção nas diferentes linguagens (científica, técnica, tecnológica, artística). - Argumenta sistematicamente de forma coerente e cientificamente fundamentada, com vista à tomada de posição. | <ul style="list-style-type: none"> - Exprime-se frequentemente com rigor, clareza e correção nas diferentes linguagens (científica, técnica, tecnológica, artística). - Argumenta frequentemente de forma coerente e cientificamente fundamentada, com vista à tomada de posição. | <ul style="list-style-type: none"> - Exprime-se algumas vezes com rigor, clareza e correção nas diferentes linguagens (científica, técnica, tecnológica, artística). - Argumenta esporadicamente de forma coerente e cientificamente fundamentada, com vista à tomada de posição. | <ul style="list-style-type: none"> - Exprime-se de forma pouco clara, comprometendo a inteligibilidade da mensagem. - Raramente argumenta de forma coerente, nem cientificamente fundamentada, com vista à tomada de posição. | |
| PARTICIPAÇÃO E COLABORAÇÃO | <ul style="list-style-type: none"> - Demonstra bastante autonomia e sentido de responsabilidade, na realização de tarefas. - Envolve-se sempre nas tarefas de sala de aula, de forma construtiva. - Contribui sistematicamente para o desenvolvimento do trabalho de grupo, sugerindo e articulando todas as ideias e/ou propostas. - Evidencia mecanismos de autorregulação, de uma forma sistemática. | <ul style="list-style-type: none"> - Demonstra autonomia e sentido de responsabilidade, na realização de tarefas. - Envolve-se frequentemente nas tarefas de sala de aula, de forma construtiva. - Contribui com frequência para o desenvolvimento do trabalho de grupo, sugerindo e articulando todas as ideias e/ou propostas. - Evidencia mecanismos de autorregulação, com frequência. | <ul style="list-style-type: none"> - Demonstra pouca autonomia e sentido de responsabilidade, na realização de tarefas. - Envolve-se com pouca frequência nas tarefas de sala de aula, de forma construtiva. - Contribui esporadicamente para o desenvolvimento do trabalho de grupo, sugerindo e articulando todas as ideias e/ou propostas. - Evidencia mecanismos de autorregulação, de forma esporádica. | <ul style="list-style-type: none"> - Raramente demonstra autonomia, nem sentido de responsabilidade, na realização de tarefas. - Raramente se envolve nas tarefas de sala de aula, de forma construtiva. - Raramente contribui para o desenvolvimento do trabalho de grupo. - Raramente evidencia mecanismos de autorregulação. | |

¹ - Cada professor deve utilizar, pelo menos, duas técnicas diferentes para classificar os alunos. As técnicas e os instrumentos utilizados para a recolha de informação são da responsabilidade de cada professor e devem ser selecionados de acordo com as características de cada grupo turma e cada aluno (Decreto-Lei nº 54/2018). Deve ser fornecido feedback de qualidade aos alunos, proporcionando-lhes a melhoria das aprendizagens, antes do processo de classificação.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

| CRITÉRIOS TRANSVERSAIS ² | CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA ³) | APRENDIZAGENS ESSENCIAIS | TIPOLOGIA DE TAREFAS ⁴ | |
|---|---|--|--|--|
| CONHECIMENTO, PARTICIPAÇÃO E COLABORAÇÃO | <p>Tratamento de Informação (20%)</p> <p>Conhecimento (30%)</p> <p>Criação e/ou Experimentação (30%)</p> | <p>Introdução à programação</p> <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>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; 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. <p>Introdução à multimédia</p> <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. <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; | <p>- Trabalho de projeto: Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto.</p> <p>- Trabalhos/Laboratórios Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática.</p> <p>- Trabalho de pesquisa/Explorações: Tarefas que incidam na recolha, análise crítica, seleção, e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos.</p> <p>- Reflexões: Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades.</p> <p>- Apresentações orais/defesas: Tarefas que envolvam a aplicação, mobilização e comunicação de conceitos e procedimentos.</p> | <p>• Inquérito: - Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões; - Entrevistas; - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).</p> <p>• Observação: - Grelha de observação do desempenho científico/académico; - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos; - Grelha de observação do trabalho experimental; - Grelha de observações orais; - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).</p> <p>• Análise de Conteúdo: - Portefólios; - Relatórios de atividades; - Trabalhos de pesquisa/investigação; - Trabalhos escritos; - Cadernos diários; - Reflexões críticas; - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).</p> |

² O critério transversal de **PARTICIPAÇÃO E COLABORAÇÃO** integra a avaliação pedagógica que será operacionalizada através de rubricas por tarefa.

³ A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação Sumativa com fins de Classificação.

⁴ - As tarefas devem ser concebidas com o intuito de desenvolver as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

| | | | |
|---|---|---|--|
| <p>COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO E COLABORAÇÃO</p> | <p>Comunicação Tecnológica (20%)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 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. <p>Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais; ● Criar cenas, personagens e enredos. <p>Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. | <ul style="list-style-type: none"> ● Testagem: <ul style="list-style-type: none"> - Testes; - Questionamento oral; - Fichas de trabalho; - Questões aula; - Miniteste; - Testes digitais; - Quizzes; - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018). |
|---|---|---|--|