

**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS
ENSINO SECUNDÁRIO**

CURSOS CIENTÍFICO-HUMANÍSTICOS

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B (12.º ANO)

CONHECIMENTO - APLICAÇÃO DO CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO - DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL				
DOMÍNIOS DA AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	DESCRIPTORIOS DO PERFIL DOS ALUNOS	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
CONHECIMENTO E COMPREENSÃO DOS CONCEITOS	35%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreende o que são algoritmos e como estes funcionam. ▪ Conhece a necessidade de testar programas e analisar os seus resultados. ▪ Compreende o conceito de variável simples e estruturada. ▪ Conhece as diferentes estruturas de controlo. ▪ Identifica os diversos algoritmos de manipulação para as diferentes estruturas de dados. ▪ Identifica e utiliza diferentes tipos de dados em programas. ▪ Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. ▪ Compreende a importância que as tecnologias multimédia e a importância da escolha de diferentes elementos constituintes de um produto multimédia. ▪ Conhece e distingue os diferentes formatos de imagem. ▪ Conhece e distingue os diferentes formatos de ficheiros de som e de vídeo. 	<p>Conhecedor / Sabedor / Culto / Informado (A, B, G, I)</p> <p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, J)</p>	<p>Provas teóricas/práticas</p> <p>Fichas de trabalho individuais e/ou a pares</p> <p>Apresentações orais</p> <p>Trabalhos de pesquisa em grupo</p> <p>Desenvolvimento de Projetos realizados no âmbito da autonomia e flexibilidade curricular e/ou previstas nas aprendizagens essenciais</p>
APLICAÇÃO DOS PRINCÍPIOS E CONCEITOS	65%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenha algoritmos através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural para resolução de problemas. ▪ Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas. ▪ Usa o raciocínio lógico para detetar e corrigir erros em programas e prever o seu comportamento. ▪ Elabora um programa recorrendo a subprogramas. ▪ Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas. ▪ Edita e manipula imagens (vetorial e bitmap). ▪ Planeia, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia utilizando imagem, som e vídeo. 	<p>Participativo / Colaborador (B, C, D, E, F, J)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>	<p>Observação direta e grelhas de registo</p> <p>Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos</p> <p>Autoavaliação</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ■ Realiza as tarefas solicitadas com empenho, cumprindo os prazos dados. ■ Procura reorientar o trabalho a partir do feedback do professor e/ou dos pares. ■ Realiza trabalho colaborativo em diferentes situações (trabalhos de grupo, projetos, resolução de problemas e atividades experimentais). ■ Contribui com ideias/propostas válidas para a resolução comum de tarefas/atividades, expressando-se, oralmente e/ou por escrito, com precisão e rigor científico e gráfico, utilizando o vocabulário e a linguagem adequados à disciplina. ■ Demonstra iniciativa, autonomia e espírito crítico. 		
--	--	--	--	--

Áreas de Competência do Perfil dos Alunos				
A- Linguagens e textos B- Informação e comunicação	C- Raciocínio e resolução de problemas D- Pensamento crítico e 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