

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DA CIDADELA
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B
ANO LETIVO 2021-2022

Ensino Secundário (Cursos Científico-Humanísticos – 12.º Ano)

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS

Domínios	Peso (%)	Aprendizagens Essenciais	Descritores do Perfil dos Alunos	Instrumentos de avaliação
Introdução à programação	70	<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 pré-definidas em programas. Utilizar subprogramas. 	<p>Conhecedor/sabedor/culto/informado (A, B, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, H)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)</p> <p>Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</p>	<p>Provas escritas</p> <p>Provas práticas</p> <p>Trabalhos de grupo ou individuais equivalentes a teste</p>
Introdução à multimédia	20	<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. Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. Distinguir os diversos tipos de imagem (bitmap, vetorial). Desenvolver técnicas de desenho vetorial e realizar operações de manipulação e edição de imagem. Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. 	<p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p>	<p>Autoavaliador</p> <ul style="list-style-type: none"> Grelhas de registo do desempenho das atividades letivas Trabalhos de pesquisa/investigação Fichas de trabalho realizadas na aula Exercícios e atividades

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DA CIDADELA
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B
ANO LETIVO 2021-2022

Ensino Secundário (Cursos Científico-Humanísticos – 12.º Ano)

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS

ATTUDINAL	10	<ul style="list-style-type: none">• Revela autonomia, organização, responsabilidade e cooperação.• Cumpre regras e deveres.	<ul style="list-style-type: none">• Participativo/colaborador (B, C, D, E, F, J)• Responsável/autónomo (C, D, E, F, G, I, J)• Cuidador de si e do outro (A, B, E, F, G, I, J)• Respeitador da diferença/do outro (A, B, D, E, F, H)	<ul style="list-style-type: none">• Grelhas de registo de assiduidade e pontualidade• Grelhas de observação direta relativamente à participação em sala de aula, interesse, empenho e sentido de responsabilidade
------------------	----	--	--	--

Quadro de Referência da Avaliação

Os critérios de avaliação, têm por base os conteúdos específicos definidos nos respetivos programas, com referência às Aprendizagens Essenciais |AE e ao Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória [Portaria n.º 223-A/2018 de 03 de agosto].

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/12_aplicacoes_informaticas_b.pdf