

Dimensões das áreas de competência	Domínios	Fator de Ponderação	Descritores de aprendizagem	Perfil do aluno Áreas de competência	Processos de recolha de informação
CONHECIMENTOS CAPACIDADES ATITUDES	D1 Saber científico, técnico e tecnológico	50%	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a noção de algoritmo. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. 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 imagem bitmap de imagem vetorial. Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. 	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J)	Fichas de avaliação teóricas e/ou práticas Trabalhos de grupo e/ou individuais
	D2 Raciocínio, resolução de problemas, pensamento crítico e pensamento criativo	50%	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples. Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas. 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. Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. Elaborar storyboards. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia. 	Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/colaborador (B, C, D, E) Responsável/autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	Apresentação/ Defesa de trabalhos Atividades orientadas na aula Grelhas de observação

DESCRITORES DE DESEMPENHO

Muito Bom 180 a 200	O aluno demonstrou adquirir a plenitude das competências, conhecimentos, capacidades e atitudes previstas.
Bom 140 a 179	O aluno demonstrou adquirir, a maior parte das competências, conhecimentos, capacidades e atitudes previstas.
Suficiente 100 a 139	O aluno demonstrou adquirir, de forma satisfatória, algumas das competências, conhecimentos, capacidades e atitudes previstas.
Insuficiente 50 a 99	O aluno demonstrou dificuldades em adquirir, poucas competências, conhecimentos, capacidades e atitudes previstas.
Muito insuficiente 0 a 49	O aluno não revelou esforço/intenção para adquirir conhecimento e, por isso, não desenvolveu qualquer competência, nem adquiriu as aprendizagens definidas. Apresentou défice ao nível dos conhecimentos e capacidade. Não revelou atitudes adequadas ao processo de aprendizagem, nem se esforçou por adquiri-las.

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos

- A - Linguagem 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.

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS – GRUPO 550

ENSINO SECUNDÁRIO | ANO LETIVO 2023/2024

DISCIPLINA – **APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B**

Critérios Específicos de Avaliação elaborados em reunião de Grupo no dia 21 de setembro de 2023.

A delegada de Grupo

Aprovados em reunião de Conselho Pedagógico no dia 19 de outubro de 2023.

O Diretor do Agrupamento