

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIAS

SECUNDÁRIO - CURSOS CIENTÍFICO-HUMANÍSTICOS

DISCIPLINA: Aplicações Informáticas B

Ano: 12º ano

Domínios de Avaliação	Descritores de desempenho	Descritores do perfil do aluno	Instrumentos e Técnicas de Avaliação	Ponderação %	
SÓCIO-AFETIVO Atitudes	<ul style="list-style-type: none"> Cumprir as regras estabelecidas Contribuir para um clima de aula favorável ao ensino-aprendizagem Relaciona-se com cordialidade e respeito. Demonstra sentido de responsabilidade Coopera nas situações de aprendizagem e de organização. Aspira ao trabalho bem feito, ao rigor e à superação. É interventivo e tem iniciativa. Manifesta autonomia pessoal. 	Respeitador da diferença (A, B, E, F, H). Participativo/Colaborador/ Cooperante/Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J). Cuidador de si e do outro (B, E, F, G).	Observação direta Grelhas de observação (1 por período / módulo)	10%	
COGNITIVO Conhecimentos e Capacidades	O aluno deve ser capaz de: 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	Conhecedor/Sabedor/Culto/Informado (A,B,C,I)	ESCRITOS Testes (escritos / práticos) Trabalhos (individuais / grupo)	60%	90%
		Indagador/Investigador (B,C,D,F,I) Critico/Analítico (A,B,C,D,E,G,H,I) Criativo (A,C,D,F,I)	ORAL / PRÁTICO Trabalho na sala de aula Outros trabalhos	30%	

	<p>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. Conhecer os mecanismos básicos da programação por eventos. Desenvolver pequenas aplicações nas linguagens e IDEs abordados na disciplina.</p> <p>Conhecer os conceitos básicos de multimédia. Conhecer os princípios básicos de edição e tratamento de imagem, vídeo, som e texto. Realizar operações de manipulação e edição de imagem. Desenvolver pequenos projetos multimédia utilizando diferentes aplicações.</p>	<p>Sistematizador/Organizador (A, B, C, D, F, I)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>			
--	--	--	--	--	--

ACPA – ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DO ALUNO

- 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**

APURAMENTO DA CLASSIFICAÇÃO

A classificação final em cada momento de avaliação resulta da média ponderada, arredondada às décimas, das classificações obtidas em todos os elementos de avaliação realizados até esse momento, de acordo com a fórmula:

MÉDIA = classificação obtida no “domínio das atitudes” x 0,10 + classificação obtida nos “testes de avaliação” x 0,60 + classificação obtida em “outros instrumentos” x 0,30

A classificação atribuída no final de cada período letivo é a média anterior arredondada às unidades

Aprovado em reunião de Conselho Pedagógico em 11 de Julho de 2019