

| DOMÍNIOS e PONDERAÇÃO (TEMAS ORGANIZADORES) | APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS | DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS/ACPA | MEIOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO |
|---|---|--|---|
| <p>Introdução à Programação (70%)</p> | <p>O aluno domina técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina e aplica eficazmente os conhecimentos a situações do quotidiano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreende a noção de algoritmo; - Elabora algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural; - Distingue e identifica linguagens naturais e linguagens formais. - Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola; - Identifica e utiliza diferentes tipos de dados em programas; - Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade; - Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade; - Utiliza funções em programas; - Demonstra: <ul style="list-style-type: none"> * <u>Empenho</u>: atenção, interesse participação nas aulas e realizar tarefas propostas em tempo útil, * <u>Responsabilidade</u>: cumprimento das regras estabelecidas e respeito pelo património comum, * <u>Relações interpessoais</u>: cooperação e entajuda, espírito de tolerância e respeito pelo outro, * <u>Autonomia</u>: ter iniciativa e capacidade de concretização. | <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>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</p> <p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> | <p>Grelhas de observação</p> <p>Trabalho individual/grupo/pares</p> <p>Resolução de problemas</p> <p>Conceção e produção de objetos digitais</p> <p>Autoavaliação dos alunos</p> <p>Atividades orientadas</p> |
| <p>Introdução à multimédia (30%)</p> | <p>O aluno ser capaz de mobilizar as aprendizagens da disciplina para conceber e realizar produtos úteis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreende a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade; - Apreende os fundamentos da interatividade; - Conhece o conceito de multimédia digital. - Compreende a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes; | <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</p> <p>Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p> | |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Distingue imagem bitmap de imagem vetorial; - Realiza operações de manipulação e edição de imagem; - Integra imagens em produtos multimédia. - Conhece os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo; - Capta e edita som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia; - Planeia, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. - Planeia um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas; - Elabora protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições; - Produz conteúdos e proceder à montagem; - Demonstra: <ul style="list-style-type: none"> * <u>Empenho</u>: atenção, interesse participação nas aulas e realizar tarefas propostas em tempo útil, * <u>Responsabilidade</u>: cumprimento das regras estabelecidas e respeito pelo património comum, * <u>Relações interpessoais</u>: cooperação e entreajuda, espírito de tolerância e respeito pelo outro, * <u>Autonomia</u>: ter iniciativa e capacidade de concretização. | | |
|--|---|--|--|

| DOMÍNIOS/ PONDERAÇÃO | ESCALA | | | | |
|---|--|---|--|---|---|
| | 20 a 18 | 17 a 14 | 13 a 10 | 9 a 7 | 6 a 1 |
| | DESCRITORES DE NÍVEIS DE DESEMPENHO DAS APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS | | | | |
| Introdução à Programação (70%) | O aluno mostra profundo domínio das técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina e aplica com total eficácia os conhecimentos a situações do quotidiano. | O aluno mostra domínio das técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina e aplica com eficácia os conhecimentos a situações do quotidiano. | O aluno mostra algum domínio das técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina e aplica com alguma eficácia os conhecimentos a situações do quotidiano. | O aluno mostra pouco domínio das técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina e aplica com pouca eficácia os conhecimentos a situações do quotidiano. | O aluno ainda não mostra domínio das técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina e não aplica com eficácia os conhecimentos a situações do quotidiano. |
| Introdução à multimédia (30%) | O aluno mostra profundo domínio na capacidade de mobilizar as aprendizagens da disciplina para conceber e realizar produtos úteis. | O aluno mostra domínio na capacidade de mobilizar as aprendizagens da disciplina para conceber e realizar produtos úteis. | O aluno mostra algum domínio na capacidade de mobilizar as aprendizagens da disciplina para conceber e realizar produtos úteis. | O aluno mostra pouco domínio na capacidade de mobilizar as aprendizagens da disciplina para conceber e realizar produtos úteis. | O aluno ainda não mostra domínio na capacidade de mobilizar as aprendizagens da disciplina para conceber e realizar produtos úteis. |

| | | | | |
|--|--|---|-------------------------------|---------------|
| Docentes Responsáveis: Subcoordenação de Informática | Coordenador de Departamento da Matemática e Ciências Experimentais | Critérios de Avaliação de AI-B – 12.ºano 2021/2022 | Aprovado em CP: 2021/11/10 | Página 2 de 2 |
|--|--|---|-------------------------------|---------------|