



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ALEXANDRE HERCULANO
COD. 153000
DGEstE/DSRN



Critérios de Avaliação
Disciplina: Aplicações Informáticas B – 12º ano - Ensino Secundário

C r i t é r i o s T r a n s v e r s a i s	Domínios / Ponderação	Perfil do aluno (Áreas de competênci as)	Perfil de aprendizagens específicas Notação Quantitativa/ Descritores de desempenho					Instrumentos de recolha de informação
			18-20 100%-90%	14-17 89%-70%	10-13 69%-50%	7-9 49%-20%	1-6 19%-00%	
			Atingiu plenamente	Atingiu maioritariamente	Atingiu de forma satisfatória	Não atingiu, de forma satisfatória	Não atingiu	
Comunicação (25%) + Conhecimento (25%) + Resolução de problemas (25%) + Relacionamento interpessoal (25%)	Introdução à Programação - Algoritmia - Programação 25%	A B	<p><i>O aluno deve ser capaz de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Atingir os conhecimentos e desenvolver capacidades, e atitudes previstas nas Aprendizagens Essenciais de cada domínio conducente ao desenvolvimento das áreas de competências previstas no Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória; - Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; - Aprofundar a capacidade de pesquisa de informação, bem como da sua comunicação, a partir da utilização das tecnologias da informação e comunicação e analisar criticamente a qualidade da informação; - Compreender os fundamentos da lógica da programação e criar algoritmos a fim de resolver problemas, factos ou situações reais; - Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e concepção de produtos multimédia; - Fomentar o interesse pela procura permanente de atualizações nas soluções encontradas, pela inovação e pela compreensão dos fenómenos computacionais que respondem às necessidades do crescimento do saber; - Promover o desenvolvimento de competências na utilização das tecnologias da informação e comunicação que permitam uma crescente literacia digital; - Planear e desenvolver um projeto multimédia de forma a aplicar/integrar os conhecimentos adquiridos na utilização das várias ferramentas digitais. 					<ul style="list-style-type: none"> • Grelha de observação em sala de aula; • Fichas de trabalho/pesquisa; • Trabalho de grupo/pares; • Trabalho de Projeto • Testes
	Introdução à Multimédia - Conceitos de multimédia - Tipos de media estáticos - Tipos de media dinâmicos - Gestão e desenvolvimento de projetos Multimédia 75%	C D E F H I						

A - Linguagens 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 | H – Sensibilidade estética e artística | I - Saber científico, técnico e tecnológico

