

**CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO E  
CLASSIFICAÇÃO**

**Ensino Secundário - CCH  
Ano letivo: 2022/2023**

**Disciplina: Aplicações Informáticas - B**

**12.º ANO**

**Aprendizagens e competências a desenvolver**

<b>Conhecimento, Comunicação, Resolução de Problemas e Pensamento Crítico e Criativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender a noção de algoritmo.</li> <li>• Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li> <li>• Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.</li> <li>• Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas.</li> <li>• Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</li> <li>• Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li> <li>• Utilizar funções em programas.</li> <li>• Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.</li> <li>• Executar operações básicas com arrays.</li> <li>• Utilizar uma linguagem de programação para elaborar programas simples.</li> <li>• Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.</li> <li>• Aprender os fundamentos da interatividade.</li> <li>• Conhecer o conceito de multimédia digital.</li> <li>• Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>• Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.</li> <li>• Conhecer os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>• Desenvolver técnicas de desenho vetorial. Realizar operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>• Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (<i>tracing</i>).</li> <li>• Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização).</li> <li>• Integrar imagens em produtos multimédia.</li> <li>• Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>• Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>• Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</li> <li>• Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</li> <li>• Elaborar <i>storyboards</i>.</li> <li>• Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> <li>• Criar cenas, personagens e enredos.</li> <li>• Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>• Elaborar protótipos e design de <i>interfaces</i>, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</li> <li>• Produzir conteúdos e proceder à montagem.</li> <li>• Testar e validar o produto multimédia.</li> <li>• Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</li> </ul>
--	---

		<b>Domínios</b>	<b>Ponderações</b>	<b>Processos e instrumentos de recolha de informação</b>
<b>Crítérios Transversais</b>	<b>Conhecimento</b>		<b>60%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas de avaliação</li> <li>• Trabalhos de pesquisa/investigação/práticos</li> </ul>
	<b>Comunicação</b>		<b>10%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervenções em contexto de sala de aula</li> <li>• Apresentação/defesa dos trabalhos práticos</li> </ul>
	<b>Resolução de problemas e Pensamento crítico e criativo</b>		<b>15%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Questões de sala de aula</li> <li>• Fichas de trabalho</li> <li>• Relatórios</li> <li>• Grelhas de observação</li> </ul>

		Parâmetros	Ponderação	Processos e instrumentos de recolha de informação
Critérios Transversais	Responsabilidade, Autonomia Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal	Responsabilidade e Autonomia	15%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grelhas de observação na sala de aula</li> </ul>
		Participação e Colaboração		
		Respeito pela diferença e pelos outros		

### MODALIDADES DE AVALIAÇÃO

- Diagnóstica
- Formativa
- Sumativa

### Processos e Instrumentos de Avaliação ⇒ diversificados e utilizados em momentos formais e informais de avaliação

- O desempenho dos alunos, registado nos diferentes instrumentos de avaliação, será expresso por uma menção qualitativa e quantitativa (arredondado às décimas).
- Um instrumento de avaliação pode ser usado para avaliar mais do que um domínio.