
 <p>REPÚBLICA PORTUGUESA EDUCAÇÃO</p>	<p>Departamento de Matemática e Ciências</p> <p><u>Critérios de Avaliação</u></p>	
--	--	---

<p>Curso: Científico-Humanístico de Ciências e Tecnologias</p>	<p>Nível de Ensino: Secundário</p>	<p>Grupo Disciplinar: Informática</p>
	<p>Ano de Escolaridade: 12º</p>	<p>Disciplinas: Aplicações Informáticas B Oficina Multimédia</p>

Domínios da Avaliação	Ponderação	Descritores de Desempenho	Descritores do Perfil do Aluno	Processos de Recolha de Informação/ Suportes de Avaliação
Saber Científico/ Técnico/ Tecnológico	40%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender a noção de algoritmo. ▪ Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples. ▪ Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. ▪ Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. ▪ Utilizar funções em programas. ▪ Compreender a importância que as tecnologias multimédia e a importância da escolha diferentes elementos constituintes de um produto multimédia. ▪ Conhecer e distinguir os diferentes formatos de imagem; 	<p>Conhecedor / Sabedor / Culto / Informado (A, B, G, I)</p> <p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo / Colaborador (B, C, D, E, F)</p>	<p>Projetos/ Provas Escritas/Trabalhos Práticos</p> <p>Observação Direta</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Editar e manipular imagens (vetorial e bitmap). ▪ Conhecer e distinguir os diferentes formatos de ficheiros de som e de vídeo. ▪ Editar e manipular produtos multimédia 	Autoavaliador (transversal às áreas)	
Raciocínio/ Resolução de problemas/Criatividade/ Sentido Critico	40%	<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, em ambiente de consola. ▪ Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. ▪ Planear, estruturar e organizar produtos multimédia utilizando imagem, som e vídeo. 		
Comunicação/ Colaboração	20%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicar em diferentes contextos, de forma adequada; ▪ Colaborar com ideias/propostas válidas para a resolução comum de actividades. 		