



Cursos Científico-Humanísticos

Domínios	Aprendizagens Essenciais	Descritores do Perfil dos Alunos		Instrumentos de avaliação	Peso (%)
Introdução à programação	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 pré-definidas em programas. Utilizar subprogramas. 	<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>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</p>	Autoavaliador	<ul style="list-style-type: none"> Provas escritas Provas práticas Trabalhos de grupo ou individuais equivalentes a teste 	70
Introdução à multimédia	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital. Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. Distinguir os diversos tipos de imagem (bitmap, vetorial). Desenvolver técnicas de desenho vetorial e realizar operações de manipulação e edição de imagem. Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. 	<p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p>		<ul style="list-style-type: none"> Grelhas de registo do desempenho das atividades letivas Trabalhos de pesquisa/investigação Fichas de trabalho realizadas na aula Exercícios e atividades 	20

ATTUDINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Revela autonomia, organização, responsabilidade e cooperação. • Cumpre regras e deveres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participativo/colaborador (B, C, D, E, F, J) • Responsável/autónomo (C, D, E, F, G, I, J) • Cuidador de si e do outro (A, B, E, F, G, I, J) • Respeitador da diferença/do outro (A, B, D, E, F, H) 	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de registo de assiduidade e pontualidade • Grelhas de observação direta relativamente à participação em sala de aula, interesse, empenho e sentido de responsabilidade 	10
------------------	---	---	---	----

Quadro de Referência da Avaliação

Os critérios de avaliação, têm por base os conteúdos específicos definidos nos respetivos programas, com referência às Aprendizagens Essenciais|AE e ao Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória [Portaria n.º 223-A/2018 de 03 de agosto].

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/12_aplicacoes_informaticas_b.pdf

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos	
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
G. Bem-estar, saúde e ambiente	H. Sensibilidade estética e artística
I. Saber científico, técnico e tecnológico	J. Consciência e domínio do corpo