Critérios de Avaliação

Disciplina de API · 12.º Ano

Domínios	Competências esperadas	Ponderação	Processos de recolha da informação / instrumentos de avaliação
D1: Introdução à Programação		**90%**	Testes de avaliação Trabalho individual e/ou de grupo e/ou projetos Fichas de trabalho Relatório
D1.1. Algoritmia	Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.		
D1.2. Programação	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 em programas. Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. Executar operações básicas com arrays.		
D2: Introdução à Multimédia			
D2.1. Conceitos de multimédia	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital.		
D2.2. Tipos de media estáticos: texto e imagem	Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. Desenvolver técnicas de desenho vetorial. Realizar operações de manipulação e edição de imagem. Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). Integrar imagens em produtos multimédia.		
D2.3. Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação	Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. Elaborar storyboards. Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espácio-temporal recorrendo a ferramentas digitais. Criar cenas, personagens e enredos.		
D2.4. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia	Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. Produzir conteúdos e proceder à montagem. Testar e validar o produto multimédia. Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.		
Atitudes valores	**Valores do Perfil dos Alunos** 1. Responsabilidade e integridade	**5%**	Grelhas de observação direta do trabalho em sala
Cidadania	2. Excelência e exigência 3. Curiosidade, reflexão e inovação 4. Cidadania e participação 5. Liberdade	**5%**	Trabalhos realizados no âmbito do Projeto de Cidadania e Desenvolvimento

Construção da Classificação ao longo do ano letivo

A classificação atribuída no 1º semestre resulta da média ponderada final do 1º semestre.

A classificação atribuída no 2ºsemestre resulta da média aritmética da média ponderada do 1ºsemestre e do 2ºsemestre.

Domínio	Descritores	Níveis	Classificação
Atitudes e valores	Inspira os colegas pela sua responsabilidade, pontualidade e autonomia; utiliza os recursos com destreza e criatividade; assume papéis de liderança ética e colaborativa; promove valores como liberdade, cidadania e excelência em todas as ações.	**Nível 5 Muito Bom**	**18 a 20**
	Mantém pontualidade e assiduidade exemplar; organiza o seu trabalho com autonomia; domina o uso dos equipamentos; age com ética e exigência; propõe ideias inovadoras; colabora em projetos com impacto positivo.	**Nível 4 Bom**	**14 a 17**
	É pontual e assíduo de forma consistente; trabalha com autonomia moderada; utiliza equipamentos com segurança; demonstra responsabilidade e integridade; questiona e reflete com espírito crítico; participa ativamente em contextos escolares.	**Nível 3 Satisfatório**	**10 a 13**
	Cumpre horários com apoio; começa a assumir responsabilidades simples; utiliza equipamentos com supervisão; mostra interesse pontual; participa quando solicitado, respeitando regras básicas.	**Nível 2 Insuficiente**	**6 a 9**
	Apresenta dificuldades em cumprir horários e manter assiduidade; revela pouca autonomia e responsabilidade; utiliza equipamentos com insegurança; demonstra escassa curiosidade e envolvimento; participa de forma passiva e pouco ética	**Nível 1 Crítico / Inadequado**	**1 a 5**
Cidadania	Lidera iniciativas com impacto real; mobiliza colegas e comunidade; apresenta trabalhos rigorosos, inovadores e transformadores; promove a cidadania ativa, inclusiva e crítica, com forte sentido ético e social.	**Nível 5 Muito Bom**	**18 a 20**
	Assume responsabilidades no projeto; propõe soluções criativas e sustentáveis; demonstra compromisso com os valores democráticos; apresenta trabalhos bem estruturados e relevantes.	**Nível 4 Bom**	**14 a 17**
	Participa nas fases do projeto; realiza trabalhos com sentido crítico; demonstra consciência cívica e respeito pela diversidade; colabora com o grupo.	**Nível 3 Satisfatório**	**10 a 13**
	Envolve-se apenas quando solicitado; realiza tarefas simples com pouca profundidade; demonstra interesse limitado pelos temas; contribui de forma pontual.	**Nível 2 Insuficiente**	**6 a 9**
	Não participa ou demonstra desinteresse; os trabalhos são superficiais ou inexistentes; não respeita os princípios de cidadania nem colabora com o grupo.	**Nível 1 Crítico / Inadequado**	**1 a 5**