

Critérios de Avaliação API-B

| Domínios/Subdomínios | % | Documentos de Referência |
|---|-----|---|
| <p>1. Introdução à Programação</p> <p>1.1. Algoritmia</p> <p>1.2. Programação</p> <p>2. Introdução à Multimédia</p> <p>2.1. Conceitos de multimédia</p> <p>2.2. Tipos de media estáticos: texto e imagem</p> <p>2.3. Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</p> <p>2.4. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</p> | 100 | <ul style="list-style-type: none">- Aprendizagens Essenciais da disciplina Aprendizagens Essenciais 12ºano- Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória https://bit.ly/2HKTigF- Estratégia Nacional para a Cidadania e Desenvolvimento https://bit.ly/3aELxYM |

Critérios de Avaliação API-B

| Domínio | Descritores de desempenho do aluno | | | | |
|--------------------------|--|--|--|---|---|
| | (1 a 5 valores) | (6 a 9 valores) | (10 a 13 valores) | (14 a 17 valores) | (18 a 20 valores) |
| Introdução à Programação | <ul style="list-style-type: none"> - Não organiza algoritmos, não os representando através de fluxogramas e/ou pseudocódigo. - Não cria modelos computacionais que simulem sistemas do mundo real. | <ul style="list-style-type: none"> - Organiza algoritmos, representando-os através de fluxogramas e/ou pseudocódigo. - Não cria modelos computacionais que simulem sistemas do mundo real. | <ul style="list-style-type: none"> - Organiza algoritmos, representando-os através de fluxogramas e/ou pseudocódigo. - Cria modelos computacionais que simulem sistemas do mundo real. | <ul style="list-style-type: none"> - Organiza algoritmos, representando-os através de fluxogramas e/ou pseudocódigo. - Cria e manipula modelos computacionais que simulem sistemas do mundo real; - Projeta, desenvolve um artefacto de computação que responda a um evento. | <ul style="list-style-type: none"> - Organiza de modo sistemático algoritmos, representando-os através de fluxogramas e/ou pseudocódigo. - Cria e adequa modelos computacionais que simulem sistemas do mundo real. - Projeta, manipula desenvolvendo um artefacto de computação que responda a um evento. - Analisa problemas complexos, factos, teorias ou situações reais, identificando os seus elementos ou dados com vista à posterior modelação em computador. |

Critérios de Avaliação API-B

| Domínio | Descritores de desempenho do aluno | | | | |
|-------------------------|---|--|--|--|---|
| | (1 a 5 valores) | (6 a 9 valores) | (10 a 13 valores) | (14 a 17 valores) | (18 a 20 valores) |
| Introdução à Multimédia | <ul style="list-style-type: none"> - Não realiza trabalho autónomo, mesmo com o apoio do professor à sua concretização, não identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. - Não colabora com outros colegas (preferencialmente em equipa) e não apoia terceiros em tarefas. | <ul style="list-style-type: none"> - Realiza trabalho autónomo, só com o apoio do professor à sua concretização, não identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. - Colabora com outros colegas (preferencialmente em equipa) e não apoia terceiros em tarefas. | <ul style="list-style-type: none"> - Realiza trabalho autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. Colabora com outros colegas (preferencialmente em equipa). - Projeta e desenvolve um artefacto de software. | <ul style="list-style-type: none"> - Realiza trabalho autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. Colabora com outros colegas (preferencialmente em equipa) e apoia terceiros em tarefas; - Descreve processos usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema. - Projeta e desenvolve um artefacto de software. | <ul style="list-style-type: none"> - Colabora com outros colegas (preferencialmente em equipa) e apoia terceiros em tarefas. - Descreve processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema. - Descreve processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema. - Projeta e desenvolve um artefacto de software trabalhando em equipa. - Reorienta o seu trabalho a partir da explicitação de feedback do professor e/ou especialistas da área, individualmente ou em equipa. |



Critérios de Avaliação API-B

O Departamento Curricular de Artes e Tecnologias
julho 2022