

## Critérios de Avaliação

### Aplicações Informáticas B

Ensino Secundário – 12<sup>o</sup> ano

Áreas de competência	Descritores de Desempenho Específicos	Processos de Recolha de Informação (Instrumentos)	Fator de Ponderação
A	Utiliza linguagem científica; Expressa-se com rigor ortográfico e sintático.	<p>Alguns instrumentos a serem seleccionados para cada uma das disciplinas técnicas de acordo com as suas especificidades, com o professor e com as características dos alunos da turma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Testes;</li> <li>o Observações informais;</li> <li>o Produção de textos (e.g. Relatórios, conteúdos da página web);</li> <li>o Apresentações;</li> <li>o Resolução de problemas;</li> <li>o Conceção e desenvolvimento de produtos digitais;</li> <li>o Trabalhos de grupo;</li> <li>o Autoavaliação dos alunos.</li> </ul>	5%
B	Utiliza instrumentos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação, de forma crítica e autónoma, verificando diferentes fontes documentais e a sua credibilidade; Colabora em diferentes contextos comunicativos, de forma adequada e segura, utilizando diferentes tipos de ferramentas (analógicas e digitais).		10%
C	Interpreta, selecciona dados e planifica processos para resolver problemas; Desenvolve processos conducentes à construção de produtos e de conhecimento; Analisa o seu próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem.		20%
D	Pensa de modo abrangente e de forma lógica, observando e analisando informação, produtos ou ideias, argumentando com recurso a critérios que levem à tomada de posição fundamentada; É capaz de aplicar conhecimentos a novas situações. Desenvolve ideias e soluções e aplica-as a diferentes contextos.		15%
E	Realiza trabalho em equipa, cooperando, partilhando e comunicando presencialmente ou em ambientes digitais; Interage com tolerância, empatia e responsabilidade e argumenta, negocia e aceita diferentes pontos de vista.		10%
F	Identifica áreas de interesse e de necessidade de aquisição de novas competências; Consolida e aprofunda competências; Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia.		10%
G	Adota comportamentos que promovem a sua saúde e bem-estar, bem como, os da sua equipa de trabalho; Manifesta consciência e responsabilidade ambiental e social, trabalhando com vista à construção de um futuro sustentável nos produtos que propõem e desenvolve nas atividades.		3%
H	Valoriza o sentido estético e artístico nos produtos digitais que desenvolve (páginas web, produtos multimédia e interface dos programas) e nas diferentes formas de apresentação dos produtos/trabalhos desenvolvidos.		5%
I	Compreende processos e fenómenos científicos que permitem a sua aplicação a contextos práticos e diversos; Manipula e manuseia materiais e instrumentos diversificados para controlar, utilizar, transformar, imaginar e criar produtos e sistemas; Adequa a ação de transformação e criação de produtos aos diferentes contextos naturais, tecnológicos e socioculturais, em atividades, projetos e aplicações práticas desenvolvidos em ambientes digitais.		20%
J	Realiza atividades não-locomotoras (posturais), locomotoras (transporte do corpo) e manipulativas (controlo e transporte de objetos); Tem consciência de si próprios a nível emocional, cognitivo, psicossocial, estético e moral por forma a estabelecer consigo próprios e com os outros uma relação harmoniosa e salutar.		2%



Selo Europeu para as Línguas



SELO DE CONFORMIDADE EQAVET

