**PERFIL** **DE** **APRENDIZAGENS** **DOS** **ALUNOS** **–** **Aplicações Informáticas B – 12º Ano**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DOMÍNIOS** | **NÍVEIS** **DE** **DESEMPENHO** **-** **descritores** | | | | |
| **Muito** **Insuficiente** | **Insuficiente** | **Suficiente** | **Bom** | **Muito** **Bom** |
| **Conhecimento** **de** **conceitos** **e** **procedimentos** **no** **âmbito** **dos** **temas** **informáticos –** 80%  Dominar conceitos e procedimentos essenciais no âmbito dos temas sobre programação, interatividade e multimédia. | Não domina conceitos e procedimentos essenciais dos temas trabalhados. | Revela muita dificuldade no domínio de conceitos e procedimentos essenciais dos temas trabalhados. | Revela um domínio razoável de conceitos e procedimentos essenciais dos temas trabalhados. | Revela bom domínio de conceitos e procedimentos essenciais dos temas trabalhados. | Revela muito bom domínio de conceitos e procedimentos essenciais dos temas trabalhados. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Capacidades** **e** **atitudes** **transversais** **–** 20%   * Aplicação das tecnologias de informação na resolução de problemas do dia-a-dia * Interesse, confiança, persistência, autorregulação, autonomia   Utilização alargada das tecnologias de informação e comunicação.  Aplicar os saberes sobre as tecnologias da informação e comunicação para a construção do conhecimento no contexto da sociedade da informação.  Ser pontual e contribuir para a criação de um ambiente favorável à aprendizagem.  Revelar espírito colaborativo e de integração, com respeito pelos outros e pelas regras estabelecidas.  Cumprir as tarefas e apresentar o material organizado. | * Não aplica os fundamentos da lógica da programação. * Não utiliza estruturas de programação, arrays e subrotinas. * Não implementa programas orientados aos eventos * Não criar produtos interativos. * Não identifica software de edição e composição multimédia. * Não produz produtos multimédia. * Não concebe produtos multimédia que englobem som e vídeo. * Não realiza animações 2D. * Não divulga trabalhos recorrendo às tecnologias. * Não analisa o seu trabalho para identificar progressos e dificuldades na aprendizagem. * Não revela espírito colaborativo nem de respeito. * Não interage com os outros. * Não é pontual nem respeita as regras da sala de aula. * Não cumpre as tarefas propostas em sala de aula. | Revela muitas dificuldades na:   * Aplicação dos fundamentos da lógica da programação. * Utilização das estruturas de programação, arrays e subrotinas. * Implementação de programas orientados aos eventos * Criação de produtos interativos. * Identificação de software de edição e composição multimédia. * Produção de produtos multimédia. * Conceção de produtos multimédia que englobem som e vídeo. * Criação de animações 2D. * Divulgação de trabalhos recorrendo às tecnologias. * Analisa do seu trabalho para identificar progressos e dificuldades na aprendizagem. * Demonstração de espírito colaborativo e no respeito. * Interação com os outros.   É pouco pontual e nem respeita as regras da sala de aula.  Raramente cumpre as tarefas propostas em sala de aula. | Revela alguma capacidade na:   * Aplicação dos fundamentos da lógica da programação. * Utilização das estruturas de programação, arrays e subrotinas. * Implementação de programas orientados aos eventos * Criação de produtos interativos. * Identificação de software de edição e composição multimédia. * Produção de produtos multimédia. * Conceção de produtos multimédia que englobem som e vídeo. * Criação de animações 2D. * Divulgação de trabalhos recorrendo às tecnologias. * Analisa do seu trabalho para identificar progressos e dificuldades na aprendizagem. * Demonstração de espírito colaborativo e no respeito. * Interação com os outros.   Denota uma pontualidade regular e respeita, satisfatoriamente, as regras da sala de aula.  Cumpre, satisfatoriamente, as tarefas propostas em sala de aula. | Revela boa capacidade na:   * Aplicação dos fundamentos da lógica da programação. * Utilização das estruturas de programação, arrays e subrotinas. * Implementação de programas orientados aos eventos * Criação de produtos interativos. * Identificação de software de edição e composição multimédia. * Produção de produtos multimédia. * Conceção de produtos multimédia que englobem som e vídeo. * Criação de animações 2D. * Divulgação de trabalhos recorrendo às tecnologias. * Analisa do seu trabalho para identificar progressos e dificuldades na aprendizagem. * Demonstração de espírito colaborativo e no respeito. * Interação com os outros.   Denota uma boa pontualidade e a grande maioria das vezes respeita as regras da sala de aula.  A maior parte das vezes cumpre as tarefas propostas em sala de aula. | Revela muito boa capacidade na:   * Aplicação dos fundamentos da lógica da programação. * Utilização das estruturas de programação, arrays e subrotinas. * Implementação de programas orientados aos eventos * Criação de produtos interativos. * Identificação de software de edição e composição multimédia. * Produção de produtos multimédia. * Conceção de produtos multimédia que englobem som e vídeo. * Criação de animações 2D. * Divulgação de trabalhos recorrendo às tecnologias. * Analisa do seu trabalho para identificar progressos e dificuldades na aprendizagem. * Demonstração de espírito colaborativo e no respeito. * Interação com os outros.   É sempre pontual e respeita, sempre as regras da sala de aula.  Cumpre sempre as tarefas propostas em sala de aula. |