

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E INFORMÁTICA

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Curso Profissionais TGPSI
3 °Ano (12º) / PSI-B
COMPONENTE da FORMAÇÃO TÉCNICA

DOMÍNIO	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	DESCRITORES do PERFIL do ALUNO	INSTRUMENTOS e TÉCNICAS	Ponderação	
				Parcial	Total
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	Módulo 17 G - Ferramentas de Tratamento de imagem <ul style="list-style-type: none"> Efetuar a aquisição e impressão de imagens; Efetuar edição de imagem para melhoria e/ou restauro, utilizando os diferentes métodos e técnicas; Efetuar composição de imagem, utilizando os diferentes métodos e técnicas. 	Indagador Investigador (B, C, D, F, H, I) Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J) Comunicador (A, B, D, E, H, I) Crítico Analítico (A, B, C, D, G) Responsável Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J) Participativo Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I) Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)	<ul style="list-style-type: none"> 1 teste e/ou 1 trabalho 	60%	75%
	Módulo 17G - Ferramentas de Animação gráfica <ul style="list-style-type: none"> Criar automatizações utilizando uma linguagem script; Criar animações 3D; Integrar outras tecnologias com a ferramenta de animação gráfica; Utilizar o ambiente de desenvolvimento de conteúdo remoto; Instalar, utilizar e personalizar componentes. 			<ul style="list-style-type: none"> trabalho em sala de aula 	
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL	<ul style="list-style-type: none"> Cidadania e Participação. (6%) Autonomia. (6%) Responsabilidade e Integridade. (9%) Cooperação e Relacionamento Interpessoal. (4%) 		A, B, C, D, E, F, G, H, I	<ul style="list-style-type: none"> Observação direta Grelhas de observação (1 por módulo) 	25%

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA):

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

DOMÍNIO DE AVALIAÇÃO - CONHECIMENTOS E CAPACIDADES

DESCRITORES DE DESEMPENHO

<p>NÍVEL 1 1 - 6 valores</p>	<p>NÍVEL 2 7- 9 valores</p>	<p>NÍVEL 3 10 - 13 valores</p>	<p>NÍVEL 4 14 - 17 valores</p>	<p>NÍVEL 5 18 - 20 valores</p>
<p>-Não articula nem usa de forma consistente os conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas complexos; - Desenvolve insatisfatoriamente novas aplicações ou insatisfatoriamente modifica aplicações existentes para adicionar recursos e comportamentos usando diferentes formas de entradas e saídas (por exemplo, entradas como sensores, cliques do mouse e conjuntos de dados, e saídas como texto, gráficos e sons); -Não projeta, não desenvolve e não implementa um artefacto de computação que responda a um evento;</p> <p>-Organiza insuficientemente debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões, análises de factos ou dados; - Não executa tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva; - Não desenvolve a procura e aprofundamento de informação; - Recolhe insuficientemente dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo.</p>		<p>- Articula e usa de forma satisfatória e consistentes conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas complexos; - Desenvolve suficientemente novas aplicações ou modifica satisfatoriamente aplicações existentes para adicionar recursos e comportamentos usando diferentes formas de entradas e saídas (por exemplo, entradas como sensores, cliques do mouse e conjuntos de dados, e saídas como texto, gráficos e sons); -Projeta desenvolve satisfatoriamente e implementa suficientemente um artefacto de computação que responda a um evento;</p> <p>-Organiza satisfatoriamente debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões, análises de factos ou dados; -Executa suficientemente tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva; -Incentiva satisfatoriamente a procura e aprofundamento de informação; -Recolhe suficientemente dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo.</p>		<p>- Articula e usa frequentemente e consistentemente conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas complexos; - Desenvolve muitas vezes novas aplicações ou modifica sempre as aplicações existentes para adicionar recursos e comportamentos usando diferentes formas de entradas e saídas (por exemplo, entradas como sensores, cliques do mouse e conjuntos de dados, e saídas como texto, gráficos e sons); -Projeta, desenvolve frequentemente e implementa bastantes vezes um artefacto de computação que responda a um evento;</p> <p>-Organiza muitas vezes debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões, análises de factos ou dados; -Executa bastantes tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva; -incentiva frequentemente a procura e aprofundamento de informação; -recolhe frequentemente dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo. -organiza de forma bastante satisfatória (por</p>

<p>- Não organiza (por exemplo, criar planos com as etapas de determinado projeto e respetiva calendarização, gerir uma agenda da turma, fazer registos individuais do trabalho realizado);</p> <p>- não realiza trabalho autónomo, nem com o apoio do professor à sua concretização, identificando insuficientemente quais os obstáculos e formas de os ultrapassar.</p> <p>- não desenvolve competências para obter feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia;</p> <p>- não projeta, nem desenvolve um artefacto de software em trabalho de equipa.</p>		<p>-Organiza de forma satisfatória (por exemplo, criar planos com as etapas de determinado projeto e respetiva calendarização, gerir uma agenda da turma, fazer registos individuais do trabalho realizado);</p> <p>-realiza um trabalho satisfatório autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar.</p> <p>-obtem de forma satisfatória feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia;</p> <p>- projeta e desenvolve satisfatoriamente um artefacto de software trabalhando em equipa.</p>	<p>exemplo, criar planos com as etapas de determinado projeto e respetiva calendarização, gerir uma agenda da turma, fazer registos individuais do trabalho realizado);</p> <p>-realiza um frequentemente um trabalho bastante autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar.</p> <p>-obtem de forma bastante satisfatória feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia;</p> <p>- projeta e desenvolve muitas vezes um artefacto de software trabalhando em equipa.</p>
---	--	--	---