**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. |