

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO CURSOS PROFISSIONAIS (Secundário)

Curso Profissional Técnico de Informática e Sistemas

2º Ano / Algoritmos e programação COMPONENTE DA FORMAÇÃO TÉCNOLÓGICA

No final da disciplina os alunos deverão ter adquirido conhecimentos, procedimentos e atitudes que lhe permitam:

- Planear as etapas de criação do algoritmo e estruturá-lo em Pseudocódigo e fluxograma.
- Criar programas com funções e estruturas de controlo.
- Criar programas com estruturas de dados.
- Efetuar a montagem ou construção dos artefactos e programar as ações.
- Desenvolver código para aquisição e processamento de dados e estabelecer a comunicação entre os programas e os dispositivos.
- Planear e estruturar os programas em Python

	DOMINIO	APRENDIZAGENS	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS do PERFIL do ALUNO	Nº INSTRUMENTOS /TÉCNICAS de AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO	
					PARCIAL	TOTAL
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	UC10792 Programação ASP.Net Core MVC	• Desenhar aplicações web MVC. • Desenvolver aplicações web em ASP.Net Core MVC. • Instalar aplicações web em ASP.Net Core MVC.	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 Autônomo (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)	• 2 teste e/ou projeto e/ou trabalho prático	60%	75%
				• Trabalho em sala de aula	15%	

CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	UC10793 Fundamentos de python	• Instalar e organizar o ambiente de desenvolvimento. • Elaborar pequenos scripts em Python. • Utilizar módulos e bibliotecas. • Implementar testes unitários.	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 Autônomo (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)	• 2 testes e/ou projetos e/ou trabalhos práticos	60%	75%
				• Trabalho em sala de aula	15%	

	DOMINIO	APRENDIZAGENS	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS do PERFIL do ALUNO	Nº INSTRUMENTOS /TÉCNICAS de AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO	
					PARCIAL	TOTAL
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	UC10794 Programação avançada com Python	• Aplicar as boas práticas de escrita de código. • Criar classes e utilizar objetos de forma efetiva. • Utilizar as propriedades dos objetos para criar “código dinâmico”. • Efetuar a depuração e log. • Programar para a web em Python.	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 Autônomo (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)	• 2 testes e/ou projetos e/ou trabalhos práticos	60%	75%
				• Trabalho em sala de aula	15%	

DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL	• Participação. (6%) • Autonomia. (6%) • Responsabilidade. (7%) • Cooperação. (6%)	A, B, C, D, E, F, G, H, I	- Observação direta - Grelhas de observação	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

DIMENSÃO DA AVALIAÇÃO - CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO

DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO

18 a 20 VALORES	14 a 17 VALORES	10 a 13 VALORES	7 a 9 VALORES	1 a 6 VALORES
- 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; - 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 exemplo, criar planos com as etapas de determinado projeto e respetiva calendarização, gerir uma agenda da turma, fazer registos individuais do trabalho realizado); - realiza um frequentemente um trabalho bastante autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. - obtém de forma bastante satisfatória feedback de especialistas para melhoria	NÍVEL INTERMÉDIO	- 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; - Incentiva satisfatoriamente a procura e aprofundamento de informação; - Recolhe suficientemente dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo. - 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); - realiza um trabalho satisfatório autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. - obtém de forma satisfatória feedback de especialistas para melhoria ou	NÍVEL INTERMÉDIO	- 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; - Não desenvolve a procura e aprofundamento de informação; - Recolhe insuficientemente dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo. - 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); - não realiza trabalho autónomo, nem com o apoio do professor à sua concretização, identificando

ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia; - projeta e desenvolve muitas vezes um artefacto de software trabalhando em equipa.		aprofundamento de um produto de software ou multimédia; - projeta e desenvolve satisfatoriamente um artefacto de software trabalhando em equipa.		insuficientemente quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. - não desenvolve competências para obter feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia; - não projeta, nem desenvolve um artefacto de software em trabalho de equipa.
---	--	---	--	---