

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO CURSOS PROFISSIONAIS (Secundário)

Curso Profissional Técnico de GPSI

2ºAno / PSI A

COMPONENTE DA FORMAÇÃO TÉCNOLÓGICA

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

- Entender as especificidades da programação em ambiente gráfico.
- Constatar as diferenças entra a programação procedimental e a programação por eventos.
- Adquirir as noções de classe, tipo, métodos, comportamentos e instâncias;
- Definir relações entre objetos e entender o conceito de Herança e Polimorfismo;
- Fazer o tratamento de erros de uma maneira estruturada.
- Virtualizar fluxos de dados através do conceito de Stream.

	DOMINIO/TEMAS	APRENDIZAGENS	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS do PERFIL do ALUNO	Nº INSTRUMENTOS/TÉCNICAS de AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO	
					PARCIAL	TOTAL
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	COMPETÊNCIA Programação	Módulo 8 <ul style="list-style-type: none"> • Conhece as diferenças entra a programação procedimental e a programação por eventos. • Toma conhecimento dos problemas associados à interface com o utilizador no desenvolvimento de aplicações para ambientes gráficos. 		Avaliação escrita (1 por módulo) - Trabalhos pesquisa (1 por módulo) e Fichas de Trabalho - Trabalho prático individual/grupo (1 por módulo)		75%
		Módulo 9 <ul style="list-style-type: none"> • Identifica as diferenças entre uma Linguagem Estruturada e uma Linguagem Orientada por Objetos; • Adquire a noção de objetos e sua classificação; • Adquire as noções de classe, tipo, métodos, comportamentos e instâncias; • Representar esquematicamente uma classe; • Compreender o conceito de encapsulamento de dados. 				
		Módulo 10 <ul style="list-style-type: none"> • Define relações entre objetos. • Domina o conceito de Herança e Polimorfismo; • Métodos Virtuais e Virtuais Puros; • Representa esquematicamente diagramas de classes. 				

		Módulo 11 <ul style="list-style-type: none"> • Faz o tratamento de erros de uma maneira estruturada. • Virtualiza fluxos de dados através do conceito de Stream. • Manipula de Streams em diversos contextos. • Estrutura uma solução usando o paradigma da programação orientada a objetos 				
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL	<ul style="list-style-type: none"> • Participação. (6%) • Autonomia. (6%) • Responsabilidade. (7%) • Cooperação. (6%) 		A, B, C, D, E, F, G, H, I	- 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

DIMENSÃO DA AVALIAÇÃO - CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO

DESCRITORES DE DESEMPENHO

18 - 20 valores	14 - 17 valores	10 - 13 valores	7 - 9 valores	1 - 6 valores
<ul style="list-style-type: none"> - 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. -obtem de forma bastante satisfatória feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de 	NÍVEL INTERMÉDIO	<ul style="list-style-type: none"> - 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. -obtem de forma satisfatória feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia; 	NÍVEL INTERMÉDIO	<ul style="list-style-type: none"> -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 insuficientemente quais os obstáculos e

<p>software ou multimédia; - projeta e desenvolve muitas vezes um artefacto de software trabalhando em equipa.</p>		<p>- projeta e desenvolve satisfatoriamente um artefacto de software trabalhando em equipa.</p>		<p>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.</p>
--	--	---	--	--