



CRITERIS D'AVUACIÓ DEL DEPARTAMENT DE TECNOLOGIA	CURS B1B
MATÈRIA Programació	NIVELL 1r Batxillerat
CONTINGUTS - SABERS	
1r Trimestre HTML, CSS i JavaScript: Web en github.io. Projecte: 22 dies en 22 peus 2n Trimestre Llenguatge R. Projecte: Estudi de la contaminació a una ciutat catalana. Llenguatge Python. Projecte: Comparant algorismes de previsió del futur de contaminació aèria. 3r Trimestre Llenguatge Javascript. Projecte: Programació artística amb p5.js, ml5.js, reconeixement de cares i sentiments. Els sabers de la matèria s'organitzen en quatre blocs: El primer bloc, pensament computacional i programació, té per objecte la comprensió dels fonaments d'algorísmica per al disseny i el desenvolupament de programes, i l'aplicació de tècniques específiques com ara l'elaboració de diagrames de flux i encapsulament de propietats, funcions i esdeveniments en la definició d'objectes de programació En el segon bloc, llenguatges i entorns de programació, es relacionen els llenguatges de programació més emprats en l'actualitat, classificant-los segons la tipologia i l'àmbit d'aplicació. Es detallen les principals característiques de cadascun i els entorns de programació corresponents. En el tercer bloc, prototipatge i disseny d'interfícies d'usuari, s'indiquen els procediments a seguir per obtenir una interfície d'usuari adient per a cada programa o aplicació. S'orienta sobre la navegació, la disposició en pantalla dels components i els estils. En el quart bloc, desenvolupament d'aplicacions locals i en el núvol, es descriuen les particularitats a tenir en compte en el desenvolupament de programes que s'han d'executar en dispositius clients concrets i en els quals ofereixen serveis en el núvol, com ara l'accés a bases de dades o les aplicacions web.	
INSTRUMENTS D'AVUACIÓ	
<u>Instruments d'avaluació</u> Examens: 66% (alguns creats per l'alumne en format JSON de resposta múltiple online) Projectes: 33% <u>Indicadors d'avaluació</u> Nota numèrica de 0 a 10 El professorat establirà els criteris d'avaluació per a cadascuna de les competències específiques i seleccionarà els sabers i els enfocaments metodològics que consideri més adequats en funció de les orientacions presentades en aquest mateix document. Competències específiques Competència 1 Analitzar situacions reals que puguin requerir una solució informàtica. Detectar les necessitats funcionals de les situacions i, atenent les característiques dels usuaris potencials, proposar solucions en forma de programes, aplicacions o serveis web.	



Competència 2

Crear prototips visuals de programes i aplicacions i utilitzar-los per crear interfícies d'usuari amb les eines informàtiques adients.

Competència 3

Partint de la descripció funcional d'una solució informàtica, desenvolupar el programa, l'aplicació o el servei web que les implementa utilitzant un llenguatge i un entorn de programació adients

SUPERACIÓ DE LA MATÈRIA

Superació de la matèria

L'avaluació de la matèria és global, contínua i formativa.

Al llarg del trimestre es recolliran indicadors d'avaluació de cadascuna de les tasques que es vagin plantejant.

Al final del 1r i 2n trimestre, s'emetrà una **qualificació parcial amb informe de seguiment** per a l'alumnat i les seves famílies, que servirà per conèixer l'evolució de l'alumnat a la matèria.

Al final de curs, l'alumnat i les seves famílies rebran un **informe de qualificacions finals** amb la nota numèrica obtinguda.

Mesures de millora

Els projectes poden ampliar-se la seva dificultat gràcies a la bibliografia científica i la imaginació

Mesures de suport individualitzat

Els projectes poden simplificar-se la seva dificultat per adaptar quan sigui necessari.

Alumnat amb Pla de suport individual

L'alumnat que segueixi un PI, tindrà recollits els criteris d'avaluació que correspongui a les seves necessitats al seu document.