

PROGRAMACIÓ CURTA

Departament: Tecnologia	Estudis: Secundària
Matèria: Informàtica	Curs: 4
Professor/a: Joan Llopis	Hores/setmana: 3

PROGRAMACIÓ I TEMPORITZACIÓ

U1	Processament de textos	1r trimestre
U2	Tractament d'imatges	1r trimestre
U3	Full de càlcul	1r trimestre
U3	Programació amb Scratch	2n trimestre
U4	Programació de les aplicacions office Llenguatges de programació i aplicacions per a presentacions	3r trimestre

CRITERIS GENERALS D'AVUACIÓ I RECUPERACIÓ

La matèria es valora mitjançant una avaluació continuada. Per la mateixa naturalesa de la matèria, les pràctiques realitzades són activitats d'avaluació en si mateixes, ja que els alumnes han de posar en pràctica tots els coneixements treballats.

Els procediments emprats per a l'avaluació d'assoliment d'objectius i adquisició de competències bàsiques dels alumnes són els següents:

- Observació sistemàtica de l'assistència a classe i de la puntualitat.
- Observació asistemàtica d'actitud i d'hàbits.
- Pràctiques, projectes, presentacions orals, ...
- Intercanvis orals amb els alumnes: diàleg, debat, posada en comú, assemblea.
- Proves de síntesi.

La matèria consta de 3 avaluacions. Si un trimestre queda pendent es pot recuperar al trimestre següent amb activitats o treballs que demostrin l'assoliment dels objectius terminals referits a les unitats didàctiques. Si queda pendent la matèria al juny, es fa una recuperació adaptada al rendiment de l'alumne durant el curs.

METODOLOGIA

L'activitat es realitza a l'aula d'informàtica.

La classe s'organitza amb criteris de flexibilitat, per tal d'adaptar-se a diferents sistemes de treball, com pot ser gran grup, petit grup (fomentant el treball cooperatiu) o treball individual, en funció de les característiques de cada activitat i dels objectius que es vulguin assolir.

Es valora el progrés de l'alumne vist de forma general, com va desenvolupant els seus coneixements i capacitats al llarg de les unitats didàctiques.