

ÁREAS DE COMPETÊNCIA (Perfil do Aluno à Saída do Ensino Secundário)	DOMÍNIOS/ MÓDULO	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	Ponderação (%)	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I)</li> <li>✓ Criativo (A, C, D, H)</li> <li>✓ Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)</li> <li>✓ Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</li> <li>✓ Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</li> <li>✓ Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</li> <li>✓ Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</li> </ul>	M8 Conhecimentos/ Competências	<b>Módulo 8 – Conceitos Avançados de Programação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entender as especificidades da programação em ambiente gráfico.</li> <li>• Constatar as diferenças entre a programação procedimental e a programação por eventos. Conhecer a interface de programação do sistema operativo.</li> <li>• Tomar conhecimento dos problemas associados à interface com o utilizador no desenvolvimento de aplicações para ambientes gráficos.</li> </ul>	75%	Teste/Fichas de Trabalho/Questionários/Trabalho individual/Grupo Observação direta (Trabalho aula) – registo em grelhas
	M9 Conhecimentos/ Competências	<b>Módulo 9 – Introdução Programação Orientada a Objetos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar as diferenças entre uma Linguagem Estruturada e uma Linguagem Orientada por Objetos;</li> <li>• Adquirir a noção de objetos e sua classificação;</li> <li>• Adquirir as noções de classe, tipo, métodos, comportamentos e instâncias;</li> <li>• Representar esquematicamente uma classe;</li> <li>• Compreender o conceito de encapsulamento de dados;</li> </ul>	75%	Teste/Fichas de Trabalho/Questionários/Trabalho individual/Grupo Observação direta (Trabalho aula) – registo em grelhas
	M10 Conhecimentos/ Competências	<b>Módulo 10 – Programação Orientada a Objetos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir relações entre objetos;</li> <li>• Conceito de Herança e Polimorfismo;</li> <li>• Métodos Virtuais e Virtuais Puros;</li> <li>• Representar esquematicamente diagramas de classes;</li> </ul>	75%	Teste/Fichas de Trabalho/Questionários/Trabalho individual/Grupo Observação direta (Trabalho aula) – registo em grelhas
	M11 Conhecimentos/ Competências	<b>Módulo 11 – Programação Orientada a Objetos Avançada</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fazer o tratamento de erros de uma maneira estruturada;</li> <li>• Virtualizar fluxos de dados através do conceito de Stream;</li> <li>• Manipulação de Streams em diversos contextos;</li> <li>• Estruturar uma solução usando o paradigma da programação orientada a objetos;</li> </ul>	75%	Teste/Fichas de Trabalho/Questionários/Trabalho individual/Grupo Observação direta (Trabalho aula) – registo em grelhas
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Responsável/autónomo (E, F)</li> <li>✓ Respeitador da diferença/ do outro (E, F)</li> <li>✓ Participativo/ colaborador (E, F)</li> </ul>	ATITUDES  e  VALORES	<b>RESPONSABILIDADE</b> . Assiduidade e Pontualidade; -Material necessário; -Cumprimento dos prazos das tarefas; - Realização adequada da sua autoavaliação; -Cumprimento de normas, respeito pelo outro, cooperação e empenho na realização de atividades e projetos.	10%	Observação direta: Registo Grelha
		<b>COMPORTEAMENTO</b> . Cumprimento das regras estabelecidas; -Apresentação de uma atitude correta perante os outros; -Atenção na aula	10%	
		<b>PARTICIPAÇÃO</b> . Intervenção adequada e pertinente; -Demonstração de interesse e participação nas atividades propostas; -Responsabilização pela realização das tarefas	5%	

Áreas de Competência: 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.

Professoras da disciplina:  
 Ana Patrício & Cidália Mateus

