

Criterios de Evaluación: TIC II, 2º Bachiller.

Bloque 1. Programación.

1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.
2. Nombrar y describir tipos de datos simples y compuestos.
3. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.
4. Diseñar algoritmos que resuelvan problemas del mundo real.
5. Reconocer y aplicar la simbología de un diagrama de flujo para expresar gráficamente la resolución de un problema planteado mediante un algoritmo.
6. Aplicar correctamente las estructuras básicas de la programación estructurada, secuencial, selección y repetición, en la resolución de problemas planteados mediante algoritmos y expresados utilizando diagramas de flujo y pseudocódigo.
7. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
8. Diseñar y escribir programas que incluyan estructuras en forma de secuencia, selección y repetición.
9. Diseñar y escribir programas que manipulen arrays y otros tipos de datos compuestos.
10. Diseñar y escribir programas que utilicen procedimientos y funciones, aplicando técnicas de diseño descendente para la resolución de problemas de cierta complejidad.
11. Diseñar y escribir programas que realizan operaciones de entrada y salida de información y utilicen diversos métodos de acceso a estructuras de almacenamiento de datos.
12. Utilizar entornos de desarrollo para diseñar y probar programas escritos en lenguajes de alto nivel basados en texto.
13. Reconocer y utilizar los componentes que caracterizan un entorno de desarrollo de software como: editor de texto, compilador, interprete, depurador, etc.
14. Diseñar proyectos gráficos simples aprovechando las funcionalidades que proporcionan los entornos de desarrollo.
15. Analizar, detectar y corregir errores en el código utilizando las funcionalidades que los entornos de desarrollo proporcionan.
16. Realizar la traza de un programa con ayuda de las herramientas de depuración.
17. Aplicar la ejecución paso a paso para detectar errores lógicos en los programas.

Bloque 2. Publicación y difusión de contenidos

1. Reconocer y describir las características y principios en los que se basa la web social.
2. Publicar y difundir contenidos en la red utilizando herramientas de la web social, y participar de forma activa en la construcción de contenidos.
3. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.
4. Diseñar y gestionar blogs que integren información textual, gráfica y multimedia utilizando herramientas específicas y adaptando los contenidos a la función para la que están destinados.

5. Elaborar páginas web con lenguajes de marcas y hojas de estilo, mediante editores o herramientas de desarrollo web, realizando la verificación de su funcionamiento y aplicando los criterios de accesibilidad adecuados.
6. Diseñar páginas web adaptadas a la función para la que están destinadas, que integren imágenes, textos y elementos multimedia, así como otros contenidos que el alumnado pueda personalizar y adaptar a los requisitos establecidos para la página.
7. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 3.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.
8. Explicar las características de la web 3.0 y los principios en los que se basa.

Bloque 3. Seguridad

1. Reconocer y configurar elementos hardware de protección de las comunicaciones en una red.
2. Instalar y configurar correctamente software que proporcione una protección óptima ante las amenazas de software malicioso.
3. Reconocer y poner en práctica las recomendaciones relativas a la protección de contraseñas, actualización de software, copias de seguridad, descargas de contenidos, gestión de dispositivos extraíbles, conexiones wifi no seguras, etc. (MIN)
4. Reconocer y diferenciar las distintas amenazas de software malicioso existentes y clasificarlas por su capacidad de propagación. (MIN)
5. Comprender los riesgos asociados a las amenazas de software malicioso, identificar los elementos sobre los que actúan y utilizar las herramientas y procedimientos adecuados para neutralizarlas. (MIN)
6. Identificar las técnicas habituales de fraude asociadas al uso del correo electrónico, la realización de transacciones en la web o la participación en las redes sociales y servicios de la web y seleccionar elementos de software que proporcionen una protección adecuada.

Criterios de calificación: TIC II, 2º Bachiller.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	2º Bachiller	INSTRUMENTOS UTILIZADOS
Valoración de los contenidos y Competencias adquiridas o desarrolladas.	70%	<ul style="list-style-type: none"> • Calificación de trabajos y tareas realizadas durante las horas de clase.
Valoración trabajos individuales.	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Calificación de pruebas prácticas.

Si no se realizasen controles prácticos: la Valoración de los contenidos y competencias adquiridas o desarrolladas sería del 100%.

Criterios de Evaluación y Calificación TIC II, 2º Bachiller.