

Ensino Básico – 2.º Ciclo

DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA

5.º | 6.º Anos

CrITÉrios gerais	Domínios	Áreas de competência do PASEO*	Ponderação (%)	Descritores específicos de desempenho	Instrumentos de recolha de informação
Conhecimentos e Capacidades 100%	D1 <i>Segurança digital, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</i>	A B C D E F G H I	20%	- Identifica procedimentos seguros a adotar no que respeita à segurança dos dados. - Conhece e adota comportamentos seguros na partilha de dados em situações de comunicação. - Identifica comportamentos deliberados, repetidos e hostis praticados por um indivíduo ou grupo com a intenção de prejudicar outro.	- Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos; - Atividades orientadas/Fichas de trabalho; - Questões Aula; - Grelhas de observação.
	D2 <i>Pensamento Computacional</i>		30%	- Assimila o conceito de Pensamento Computacional. - Compreende os conceitos básicos sobre algoritmia. - Compreende os conceitos básicos sobre programação.	
	D3 <i>Produção</i>		50%	- Conhece e utiliza alguns ambientes de desenvolvimento. - Programa Objetos Tangíveis, através do ambiente de programação específico, para resolução de problemas que necessitem interação com o ambiente onde se integram. - Aplica testes ao programa final de modo a validar o produto.	

OBSERVAÇÕES

* Áreas de competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória: **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.

Perfil de Aprendizagens					
Domínios \ Níveis	Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente	
	(sempre / quase sempre)	(muitas vezes)	(algumas vezes / nem sempre)	(poucas vezes / muito poucas vezes)	(raramente / nunca)
D1	O aluno, (...) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.				
D2	O aluno, (...) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e aplica-os na algoritmia e na programação.				
D3	O aluno, (...) apreende e utiliza ambientes de desenvolvimento. Programa objetos Tangíveis, e aplica testes ao programa final de modo a validar o produto.				