

3.º Ciclo do Ensino Básico

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA

7.º | 8.º | 9.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%	<ul style="list-style-type: none"> 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 e conhecer os procedimentos a tomar nessas circunstâncias. Reconhece os riscos de utilização das redes sociais e adota práticas de segurança na sua utilização, nomeadamente no que diz respeito à privacidade dos dados. 	<ul style="list-style-type: none"> 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%	<ul style="list-style-type: none"> Assimila o conceito de Pensamento Computacional e fica com a noção que é absolutamente necessário para que seja possível manipular e usar efetivamente informação. Aplica as quatro grandes classes do Pensamento Computacional: abstração, decomposição, reconhecimento de padrões e algoritmos. Compreender e aplicar os conceitos básicos sobre algoritmia. Compreender e aplicar os conceitos básicos sobre programação. 	
	D3 <i>Produção</i>		50%	<ul style="list-style-type: none"> Apreende os fundamentos de uma linguagem de programação. Conhece e utiliza alguns ambientes de desenvolvimento. Programar Objetos Tangíveis, através do ambiente de programação específico, para resolução de problemas que necessitem interação com o ambiente onde se integram. Aplicar testes exaustivos ao programa final de modo a validar o produto e assim verificar se efetivamente responde ao enunciado do problema inicial. 	

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

Níveis	Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente	
Domínios	(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 exaustivos ao programa final de modo a validar o produto.				